

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Айвенго (2)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Об игре

Место и время проведения игры – первомайские праздники 2003, Орловский Лесхоз.

29-30 апреля – заезд, постройка стационарных пунктов.

1 мая (четверг) – утром достройка стационарных пунктов, их приемка. Днем – Турнир, вечером Посвящение.

2,3 мая – игровые дни.

4 мая – боевой день длится в зависимости от развития игры до 13.00 либо до 16.00, затем Заккрытие и бои в поле для не навоевавшихся.

4-5 мая – отъезд.

Для участия в Игре желательно знакомство с творчеством Вальтера Скотта.

Принципы управления игрой строятся следующим образом: существует мастерская группа, создающая игру, ее правила и корректирующая ее ход на полигоне; существуют координаторы – люди, которые помогают распространить правила игры «Айвенго» «в народ» и являются посредниками между мастерами и непосредственными участниками.

Взнос на игру – от 30 до 60 рублей по следующему принципу:

Для жителей Ростова:

При оплате на полигоне – 60 рублей

При оплате до игры – 40 рублей

Для жителей Ростовской области:

При оплате на полигоне – 50 рублей

При оплате до игры – 40 рублей

Для жителей Южного Федерального Округа – 30 рублей

С едущих извне пределов ЮФО взнос не взимается.

Помимо основного взноса существует дополнительный добровольный (но очень рекомендуемый к внесению) взнос размером 10р на функционирование и улучшение интернет-портала «Цитадель», благодаря которому вы всегда можете получить самую свежую информацию и новости ролевого движения Юга России.

Мастерская группа действует по принципу «полной прозрачности». Т.е. отчет будет «докопеечным» с приложением необходимых документов. Деньги пойдут на организацию игры, призы участникам турнира, таверну, приятные «фишки» для игроков.

Мастера

Призрак с Тийра (Учаева Елена, Ростов) – идея игры, наблюдение и корректировка игрового взаимодействия на полигоне, общее руководство действий мастерской группы. Персональный сектор ответственности – ролевое взаимодействие на игре, лекари и магия.

Светогор (Агапов Алексей, Ростов) – работа с координаторами, прием заявок, работа с потенциальными участниками, PR.

Персональные секторы ответственности – мирное население на игре, правила игры, боевка на игре, турнир.

Мурген (Бутенко Антон, Ростов) – участие в создании правил, полигонный мастер. Персональный сектор ответственности – работа на полигоне, организация Посвящения и Закрытия.

Спайдер (Лукьянченко Михаил, Ростов) – мастер мертвых.

Де Шарай (Шарай Евгений, Ставрополь) – старший полигонный медик.

Несмотря на наличие одного, мастера рекомендуют клубам не пренебрегать взятием на игру мед. средств. Также рекомендуется иметь в своем составе людей, знакомых с правилами оказания первой помощи – старший медик не вездесущ.

Приемка оружия осуществляется коллегиально. Каждая игровая сила может выставить одного человека, который вместе с мастерами будет принимать оружие и доспехи. Любые попытки других лиц вмешиваться в процесс приемки будут пресекаться. Приемка костюмов осуществляется той же группой.

В особых случаях, Мастера имеют право по своему разумению налагать вето на решение принимающей коллегии.

Подробнее о правилах и сущности приемки читайте в Боевых Правилах.

Контакты с мастерской группой:

<http://citadel.dax.ru> – портал ролевого движения Юга России, на котором Вы сможете найти правила данной игры, их возможные обновления, другую важную информацию. Также вы сможете обсудить на форуме интересующие вас вопросы, в т.ч. и по данной игре.

e-mail: svetogor@stvorok.net – Светогор. Телефон 673598 (Алексей). Код Ростова – 8632.

Любые вопросы по истории и военному делу конца 12 века – задавайте, разберемся, поможем ссылками и литературой.

Координаторы игры в городах и клубах:

Таганрог – Ладомир (Баташов Алексей).

Ставрополь – Император (Степанян Артем).

Волгодонск – Уппум (Брызгалин Сергей).

КИРМ «Рубикон» г. Ростова-на-Дону – Барон (Зайцев Алексей).

Игровая этика

Поражающий удар отмечает только тот, кто его получил. Все споры по этому поводу неуместны.

Отслеживание нарушений правил - дело **только мастеров**.

Человек без игровой одежды считается пустым местом.

За нарушения правил игровой этики игрок может быть наказан мастерами как игровыми (насылание игровых болезней), так и неигровыми способами (отправка в страну Мертвых).

Мастерский произвол является возможной реальией и крайним инструментом управления игрой. Надеемся, он не понадобится.

Мастера (этот пункт не касается мастера-медика) могут в ходе игры выходить боевыми персонажами, но не одновременно и не более чем на 1-2 часа в день. На это время все мастерские права ими утрачиваются.

Общая этика поведения на Игре

Правила поведения на Игре:

- Запрещается рубить деревья (в том числе и сухие), разжигать костры под деревьями, сваливать мусор не в яму,
- Запрещается растаскивать заготовленные лесниками поленницы и в целом нарушать экологический баланс лесхоза.
- В день отъезда необходимо разобрать свои сооружения и зарыть мусорную яму, убрав предварительно территорию своей стоянки.

Нарушившие эти правила удаляются Мастерами с Игры и передаются лесникам для ответственности, предусмотренной действующим законодательством.

Командир в полном объеме отвечает за всю команду, заявленную под его началом, независимо от того «его» ли это люди или взятые им перед игрой.

При наличии у участника игры, заявившегося боевым персонажем (особенно это касается несовершеннолетних) хронических заболеваний, каких-либо проблем со здоровьем, необходимо заранее (до игры) сообщить об этом полигонному медику.

Запрещается использование техногенных средств (авто-, вело-, мото- транспорта, средств связи и т.д.) в игровых целях.

Легенда Игры

Действие Игры происходит в Англии конца двенадцатого века.

Для улучшения динамики действий будут предприняты некоторые отступления от текста Вальтера Скотта, слишком пропитанного личными симпатиями и антипатиями автора к ряду персонажей. Также мастера не собираются превращать игру в театральную постановку, поэтому успех сторон зависит только лишь от интеллекта и силы оружия воинов и не зависит от степени соответствия исходному тексту Скотта.

Правил тогда в Англии добрый король Ричард, по прозвищу Львиное сердце.

Ричард I (Richard) Львиное Сердце (фр. Couer de Lion, англ. Lion-Hearted) (1157-99) - английский король (1189-1199) из династии Плантагенетов, участник третьего

крестового похода. Большую часть жизни провел вне Англии. Во времена его правления в Англии продолжались феодальные смуты и междоусобная борьба. Убит во время войны с Филиппом Августом, королем Франции

Однако этот добрый король зело не любил иноверцев - особенно сарацин, а очень любил добывать себе славу мечом и копьем. Ушел Ричард в Крестовый поход, погонять басурман, а на обратном пути попал в плен к герцогу Австрийскому, был им передан Императору Священной Римской Империи Германских Наций, откуда выкупился за большие деньги и вассальную клятву.

Но по Англии упорно ходят слухи о грядущем возвращении короля, и кто знает, вдруг он вернется в один прекрасный миг. Верные ему вассалы и их дружины ждут его, до поры, до времени оставаясь в бездействии.

По возвращении короля цель – вернуть трон, подавить смуту с минимальными последствиями для английской короны.

Младший брат Ричарда полным дураком не был, хотя нередко казался таковым. Он понял, что сейчас самое время узурпировать государственную власть. Джон со своими сторонниками усиленно готовится к захвату трона.

Иоанн (Джон) Безземельный (John Lackland) (1167-1216) – английский король (1199-1216) из династии Плантагенетов. В 1202-1204 потерял значит. часть английских владений во Франции.

В числе наиболее преданных сторонников Джона – Вальдемар Фиц-Урс, Морис де Браси, Реджинальд Фрон де Беф, Филипп Мальвуазен. В отличии от книги, где принц Джон пассивен, бездеятелен, нагл и туп, по игре принц Джон сотоварищи готовятся занять трон, не гнушаясь военных действий. Соратники принца Джона не обязаны испытывать панический страх при упоминании одного лишь имени Ричарда, как это описано в книге. Также существует такой немаловажный факт, что у Джона уже есть маленький сын, который в истории станет Генрихом III, а вот у Ричарда наследников нет.

В Палестине король Ричард крепко поцапался с французским королем Филиппом, а также поддержавшими его тамплиерами (храмовники, templiers), которым, кстати, он был должен много денег – примерный оборот английской казны за годик-другой.

Тамплиеры (франц. templiers, от temple – храм) – Рыцари Храма, члены католич. духовно-рыцарского ордена, осн. в Иерусалиме ок. 1118 или 1119 года. Распространились во многих европейских гос-вах. Активно занимались торговлей и политикой. В 1307 году под давлением короля Франции против них был начат инквизиц. процесс и Орден был упразднен папой Климентом V.

В то время тамплиеры были настолько могущественны, что бывало в некоторых государствах ставили и низлагали королей, а из всех смут умели извлечь наибольшую выгоду своего ордена. Старые девизы не стяжательства и презрения к мирскому были забыты храмовниками и ныне они всюду искали власти и наживы. Таким образом, тамплиеры выступят на игре отдельным отрядом, поддержат либо принца Джона, либо попытаются привести на английский трон поддерживаемого ими короля Филиппа Августа. Однако, тогда все «английские» команды ополчатся против них. В любом случае, не следует забывать, что тамплиеры – орден духовный и в той или иной степени зависимый от решений Святейшего Папы.

Руководит тамплиерами Магистр Ордена. Сейчас Великим Магистром в Тампле – Жильбер д'Эраль, безвылазно сидит в Палестине, в замке Крак де Шевалье, отбитом у известного рыцаря-разбойника Рено де Шатильона. Ближайший преемник (бессменно начальствующий) – сидит в Парижском Тампле и носит звание Командора Франции, зовут его Филипп де Плесье, потом он станет магистром (1201).

В структуре Ордена в Британии есть три командорства (Лондон, Йорк и Глазго). Орден на игре может быть представлен Лондонским либо Йоркским командорствами, либо ими обоими.

В то время как король Ричард Плантагенет, возвращаясь с палестинских земель, сидел в австрийском плену, король Франции Филипп небезуспешно зарился на владения Англии во Франции – Аквитанию, Анжу, Пуату, и особенно, Нормандию. Герцогство Нормандия – прямой путь к Ла-Маншу. Хотя исторически такого не случилось, но если смута в Англии не будет подавлена быстро, король Филипп II Август вполне может решить не только оттяпать континентальные владения, но и сам претендовать на трон Англии.

Для этого ему нужна поддержка Матери-Церкви, ибо только наихристианнейший король будет поддержан Папой Римским. Ежели таковая будет оказана – чем черт не шутит, десант отборных рыцарей Франции да поддержка тамплиеров – вот он путь к английскому престолу.

Однако сначала должна быть завоевана Нормандия!

Армия Франции начинает игру в Париже.

Герцогом Нормандии является король Англии. Войсками Англии во Франции управляет Маршал Нормандии, где и базируется английские войска, которые он распределяет по мере военной необходимости по владениям английской короны – Гиень, Гасконь, Анжу, Пуату, Нормандия. Несмотря на то, что маршал верен своему сюзерену, имеет свои воззрения на жизнь и достаточно мощную армию под своим командованием, чтобы их отстоять. Возможно, маршал хочет выбить наглых французов из Анжу и Пуату, возможно и то, что маршал верен Ричарду или Джону Плантагенетам, а возможно, маршал имеет свои политические планы... Мысли маршала известны ему одному, а возможности для политики – широчайшие.

От английской короны также изрядно зависело герцогство Бретань, бывшее анклавом по отношению к владениям английской короны во Франции. Герцог Бретани Артур является внуком Генриха II Плантагенета и сыном его сына Джеффри, т.е. является прямым наследником по мужской линии и может претендовать на престол в случае смерти своих дядьев.

В 1202 году Артур был убит. Филипп II Август, в формальном вассалитете которого находился Артур как герцог Бретани и Джон (тогда уже король) как герцог Нормандии (и др. владений), обвинил Джона в убийстве собственного племянника. Как сюзерен он вызвал его на суд. Джон, естественно, не явился. Сразу же после этого войска Филиппа II захватили Руан на основании невыполнения Джоном вассальной клятвы.

Однако на начало игры, Артур жив и здоров.

Также во Франции наличествует Лангедок – владения графа Тулузы. Граф Тулузы

является катаром-еретиком. При этом он еще и принес вассальную клятву герцогу Аквитании, который, как известно одно и то же лицо с английским королем. Пока король Франции занят выяснением отношений с английскими доменными владениями на севере Франции, граф Тулузы живет спокойно. Однако, как только будут решены проблемы с северной Францией, внимание короля переключится на Францию южную при полной поддержке Церкви.

Дабы разделить Францию и Англию, на игре моделируется Ла-Манш. Пересечение Ла-Манша – только с разрешения мастеров. Отыгрывается определенной тратой времени и денег. Несанкционированные проникновения «лесами» и «нехоженными тропами» будут наказываться. Играйте честно!!!

Жадные до короны родственнички короля и соседи-французы – не единственные претенденты на государственный трон. Как известно, в 1066 году на территорию Англии вторглись норманнские войска Вильгельма Завоевателя.

14 октября 1066 г. в сражении при Гастингсе высадившиеся в Англии норманнские войска герцога Вильгельма разгромили англосаксонское войско короля Гарольда. С этого времени в Англии установилось господство норманнов.

Но ветвь англо-саксонской королевской династии не уничтожена, и саксонцы сохраняют надежду на возвращение престола. Один из самых преданных делу «реставрации» - Седрик Ротервудский (Седрик Сакс), чья воспитанница леди Ровена имеет все права на саксонский престол. Также существует потомок рода легендарного короля Альфреда Ательстан, но он слишком ленив, чтоб бороться за трон. Несмотря на многочисленность, саксы слабо вооружены, почти не одоспешены и по сути своей представляют сброд. Сможет ли Седрик реализовать свои мечтания о возвращении саксов на трон или удовольствуется тем, что Ричард Львиное Сердце добр к саксам и поддержит короля?

Однако, ныне в лесах неспокойно. Смутное время породило множество тех, кто в английских преданиях воспет с одной стороны и назван outlaws с другой. Кто-то из них – разбойник по призванию, кто-то вынужден скрываться в лесах. Лидером разбойников является Робин Гуд. Разбойники, по большей части англосаксонские иомены, симпатизируют Седрику Саксу, однако их цель – получение максимальной наживы и личной выгоды в эти трудные дни. Заручиться их поддержкой – дело политического ума враждующих сторон.

Помимо организованной банды Робин Гуда, существуют и другие разбойники.

Есть разбойники и во Франции. Времечко-то ныне буйное.

С самой организованной бандой и лично Робин Гудом борется шериф Ноттингема с верными ему войсками.

Действие происходит в 12 веке, а значит нельзя и шагу ступить без благословения Святой Католической Церкви Господа Бога Нашего. Она Церковь отыгрывается священниками разных мастей – от аббатов до легатов и персонажем Папа Римский, а также персонажами Архиепископ Англии и Архиепископ Франции. Данные персонажи (как и вся церковь) подконтрольны мастерам и является инструментом органичного управления игрой.

Следует помнить, что католическая церковь имеет исключительное влияние на средневековый мир.

Отец Ричарда Львиное Сердце, Генрих II Плантагенет был первым европейским королем, попытавшимся ограничить власть Церкви и таким образом, провести секуляризацию власти. Однако то, что удалось Филиппу IV Красивому во Франции спустя век с лишним, в Англии 12 века было еще невозможным. Поставленный под угрозу интердикта всей Англии, Генрих капитулировал перед Церковью. Забудет ли Церковь свои проблемы с английской Коронай, найдут ли они общий язык?

Церковь имеет свои интересы и возможность их реализовать – интердикт, анафема, папские буллы – все это такие же инструменты власти как клинки и копья.

Приветствуются персонажи из книги, без которых военные действия обойтись могут, а сюжет – не совсем. Например, Ревекка и Исаак, монахи и другие персонажи. На игре присутствуют элементы экономики, так что интересно будет всем. Желающим заявиться на серьезные мирные роли (тов. Светогор напоминает: ролевые персонажи не равно мирное население!!!) придется смириться с тем, что на них не распространяется закон о неприменимости пыток. Помимо того их можно убивать. Жизнь в те времена была жестока и немилосердна.

Ход Игры

После заезда и утро дня начала игры команды строят свои стационарные пункты, а также Лондон, таверну и т.д. На строительство общих стационарных пунктов выделяется по 5-10 человек от каждой игровой силы. Кто выделит больше или будет стараться на строительстве – может рассчитывать на небольшие плюшки в начале игры. Кто будет строить плохо – соответственно получит дырку от бублика.

Приемка ведется перманентно, люди на строительстве могут сменяться, если не хотят, чтоб их доспехи принимали без них.

Согласно книге, все началось на турнире. Так будет и на нашей игре. Турнир запланирован на начало игры и предполагается веселым и интересным зрелищем. Правила турнира прилагаются. Турнир проходит с 15.00. После небольшого отдыха (который уже входит в игру и соответственно должен быть антуражно оформлен как пир, походный ужин и т.п. на вкус команд) с 22.00 проходит Посвящение. После Посвящения игра входит в полноценный режим. Соответственно недопустимы песни «Гражданской обороны», громкие крики «Вася, передай самогон» (допустимо: «Бэзил, передай виски»), «Русь», «Эльтра» и любые другие не соответствующие игровой тематике. До 1.00 разрешены пиры, дипломатия, заговоры, кулуарные убийства, отравления, похищения – в общем, все, что сможет придумать ваша фантазия. Если лагерь огражден «конвертом», заходить со сторон X-образных закрытий без разрешения хозяев запрещено. Боевые действия, применение рукопашного боя, попытки вламываться в лагерь запрещены. Убитые солдаты жизнь не теряют, с утра идут на час в мертвятник. Все персонажи, будучи убитыми, полноценно умирают. С 1.00 игра по желанию (кто хочет – играет, кто не хочет – спит). С 2.00 запрещено вредоносное воздействие. Шуметь запрещено.

С утра в 10.00 начинаются боевые действия. К этому моменту армии должны не выходить из лагерей, а быть на исходных позициях. Проблемы негров, которые этого не сделают, шерифов волновать не будут. Боевые действия заканчиваются в 20.00.

С 20.00 до 21.00 игра продолжается, но любое вредоносное воздействие запрещено (т.е. этот час предназначен для отдыха и расслабления боевых команд). В 21.00 мастера планируют театрализованное действие. Подробности – позже. После окончания все красиво расходятся и до 2.00 идет игра по принципам, описанным в предыдущем пункте.

С 2.00 вредоносное воздействие запрещено.

Второй боевой день проходит также как и первый.

На третий день (4 мая) с 10.00 проходит боевка до логического завершения сюжета. Затем все оставшиеся на полигоне собираются на торжественное театрализованное Закрытие Игры и подведение итогов. Затем возможны бои, поединки, и вообще все что угодно бойцам для их общего развлечения.

Стационарные пункты

На игре можно использовать крепости, оставшиеся от игры БЛИК-2002 по правилам БЛИК-2002 (естественно, крепостям необходим некоторый ремонт). Такая возможность будет предоставлена не всем, а по согласованию с мастерами. Кто хочет – может строить засеки. Построившим обещаются плюшки как-то – часть стен конвертами, ограничение штурмуемого пространства и т.п.

Лондон. Город, являющийся основным местом пребывания мирных жителей. Состоит из таверны, церкви и является местом постоянной дислокации войск того, кто занимает английский престол. Т.е. в то время, когда король не находится в походе, он не имеет права «забуриться» куда-нибудь в леса и там скрываться. Разделен на две части. Ведение боевых действий в мирной части запрещено. Укрывательство армий в мирном Лондоне запрещено.

Тампль и его английская прецептория. Место дислокации ордена тамплиеров. Ведение боевых действий на их территории приравнивается к вторжению на землю Церкви со всеми вытекающими.

Замок принца Джона, замки крупных феодалов, верных ему.

Жилище Седрика Сакса.

Руан. Место дислокации английских войск.

Париж. Место нахождения войск Франции. Также место пребывания мирных жителей на территории Франции.

Остальные пункты будут дописаны по согласованию с командами, которые будут в них находиться.

Виды персонажей

Боевые – воины и их командиры. На них распространяются любые виды игрового взаимодействия согласно остальным пунктам данных правил.

Ролевые персонажи. Например, уже упомянутые Ревекка, Исаак. Или приор Эймер. Могут быть ограблены, пленены, подвергнуты пыткам, убиты. Могут всячески участвовать в экономическом процессе игры, могут нанимать охрану. Если это соответствует их роли, могут воспользоваться оружием (т.е., применение, например, меча евреем Исааком будет расценено мастерами как намеренно некачественный отыгрыш роли, а вот использование приором кинжала может быть вполне понятно).

Профессионалы. Участвуют в экономическом процессе, должны быть по возможности стационарны. Т.е. у мастера по мирным проблемы с фантазией и он очень плохо себе представляет кузнеца, раскладывающего свой товар посреди лесной дороги и тут же перековывающего доспех. Странствовать могут только лекари при желании. Профессионалы делятся на две категории: боевые и мирные. Отличаются отсутствием/наличием красного хайратника. Профессионалы «бойцы» без красного хайратника могут быть ограблены, пленены, убиты, как и все боевые персонажи. Могут убивать сами как оружием, так и профессиональной деятельностью (например, лекари могут травить). Профессионалы «мирные» в красном хайратнике не могут осваивать профессию палача, не могут отравлять, будучи лекарем. Не могут участвовать в боевых действиях. Подпадают под все ограничения налагаемые на мирных. В случае накопления ими

больших денег ввиду мирной и защищенной жизни, деньги будут изыматься в виде налогов мастерами (или мытарями, если таковые заявятся) и передаваться по назначению.

«Мирное население». Мастерам несколько не нравится подобная формулировка, т.к. на их взгляд нормальным мирным населением являются люди из предыдущих двух пунктов, однако придется воспользоваться общепринятой терминологией. К этому пункту относятся те, кто не хочет быть представителями трех предыдущих пунктов, но на полигон приехал. При желании участвуют в экономическом процессе как смогут (денег на начало не выдается – откуда они у простых вилланов и пейза), зарабатывая хоть проституцией, хоть своевременной подачей кружки воды уставшему рыцарю. Не могут принимать участие в боевом взаимодействии, не могут быть убиты, пленены, ограблены нигде кроме Шервудского леса, прилегающих дорог и других лесов, где могут оказаться разбойники (мораль – кто ходит в одиночку по лесным тропинкам сам себе злобный буратина). Обязателен красный хайратник. Не могут использоваться как разведка (так как дисквал к мирным плохо применим – наказание за нарушение этого правила отпускается в форме трендюли мирному-разведчику и болезни отдавшему ему приказ). Не должны подходить ближе 20-30м к местам возможного столкновения вооруженных людей (исключение – фотографы и видеооператоры в синем хайратнике), во избежание попадания под горячую руку.

Зверушки. См. соответствующий пункт правил.

Ролевые персонажи.

Система ролевых персонажей будет складываться, согласно подачи заявок. Все ролевые персонажи смертны. За хорошую игру получают апгрейды.

Блок: Религия



Религия

1. Следует помнить, что мы играем в католическую Европу конца 12 века. Не согласным с этим пунктом и желающим играть во что-либо другое, рекомендуется в игре «Айвенго» не участвовать.
2. Дабы не задевать истинные религиозные чувства игроков, мастера не требуют от всех серьезного и полного пожизненного отыгрыша католиков. Но ознакомление с основами католической веры необходимо.
3. Священники на игре призваны благословлять, отпевать мертвых, совершать браки. Если воин пошел в битву не благословленным или остался лежать не отпетым – это верный +1 час отсидки в мертвятнике. Правильная игра – самый легкий путь к минимальному сроку отсидки и возможно плюшкам.
4. Иерархи Церкви – люди, участвующие в игровом процессе настолько же полноценно, насколько и короли с принцами. Их инструментами влияния являются:
 - 4.1. Интердикт. Интердикт можно наложить как на отдельную область (баронство-графство), так и на страну или лично человека – отлучение. Еретиком таковой человек не считается, а считается "извергнутым из лона Церкви", сиречь – он теряет все права христианина на таинства, что для человека того времени было хуже, чем смерть – теряется надежда на спасение души. В отлученных землях – запрещено служить мессы и совершать таинства.
 - 4.2. Объявление еретиком. Еретик – это человек упорствующий в заблуждениях и СОЗНАТЕЛЬНО отвергающий или попирающий догматы Святой Матери Церкви.

Соратники еретика - сами являются еретиками со всеми вытекающими. Еретики в то время истреблялись безжалостно.

Существует разница понятий – «отлучение» (за любое преступление, возможно уголовное. Можно вымолить прощение или подать апелляцию к Папе) и «ересь» (злонамеренное заблуждение, дело подсудное и преследуемое). "Соратники еретика" и "соратники отлученного" – две совершенно разные вещи. Когда Томас Бекет наложил интердикт на Англию и короля Генриха Второго в частности, никто из соратников Генриха не покинул и тот апеллировал к Папе, который отлучение снял.

Тамплиеры как духовно-рыцарский орден пользуются правами священников. (Равно как и должны соответствовать предъявляемым требованиям).

Блок: Сопутствующие материалы



Правила Турнира в Ашби де ля Зуш

Общие положения и схема проведения

Турнир проводится 1 мая перед игрой «Айвенго» с 15.00 дня.

Схема проведения такова, что Турнир ведется без записи.

Маршалом (старший судья и распорядитель) Турнира будет князь Вятко в случае его приезда. В случае если Вятко приехать не сможет, личность маршала будет объявлена на игре.

Помощники, герольды (судьи и секретари) будут определены позднее, исходя из готовности людей к судейской деятельности.

Общая концепция такова: пусть лучше будет меньше участников, зато качественные полноценные бои, нежели толпа, вышедшая «просто так» на ристалище, и соответственно низкий уровень боя. Нам не нужна галочка по типу «в турнире приняло участие 30 человек», нам нужно, чтобы Турнир получился и получился красивым.

Призовой фонд турнира высок. Победители не пожалеют. В случае если все уж очень захотят узнать, за что же они бьются, конкретные призы, получаемые победителями и вторыми местами, будут объявлены ранее.

Турнир проводится в две стадии – одиночные поединки и melee.

Также по желанию, может быть проведен турнир лучников.

1. Поединки

Поединки проводятся в двух номинациях – меч-меч и щит-меч/топор.

Боевые правила и технические характеристики оружия для номинаций см. в следующем разделе.

Схема проведения такова:

Для номинации «щит-меч» выбирается по собственному желанию 4 зачинщика из числа наиболее опытных и сильных бойцов. Желаящие из числа остальных могут вызвать любого бойца-зачинщика (но необходимо вызывать в таком порядке, чтобы зачинщики проводили равное число боев). Проигравший боец выбывает из соревнования в той номинации, в которой он проиграл. Герольды подсчитывают победы участников, также записывают впечатления об убедительности этих побед и технике бойца. Если зачинщик побежден, то победитель занимает его место среди зачинщиков. Бои, ведутся пока не

закончатся претенденты. Затем следует перерыв, в ходе которого приветствуются показательные выступления в рукопашном бою, песни, пляски, в общем все, что публика будет рада видеть. Оставшиеся в живых бойцы в это время отдыхают и готовятся к финальной стадии. Затем в финальной группе каждый бьется с каждым. В случае равенства побед между двумя участниками победитель определяется по результату личной встречи. В случае равенства побед между тремя участниками победителя определяют зрители.

Для номинации «меч-меч» выбирается 4 зачинщика, из которых два с одноручными мечами, один с полуторным и один с парными мечами. Претенденты вызывают зачинщиков в зависимости от вида оружия на котором хотят биться. В финальной группе каждый бьется с каждым две минуты – по минуте на двух из трех указанных видов оружия. Если принципиального согласия между участниками нет, то типы оружия выбираются жребием.

После окончания боев Маршал объявляет победителей номинаций. Так как щит-меч является более универсальной и абсолютной номинацией, победитель в этом разряде становится победителем первой стадии.

Победитель первой стадии назначает Королеву Любви и Красоты из числа присутствующих прекрасных дам (рекомендуется выбирать именно из числа дам в костюмах, а не просто зрительниц в майках с эмблемами любимых рок-групп). Королева вручает призы победителям номинаций.

После этого проходит 15-30 минутный перерыв.

Боевые правила турнира

1. Общие положения.

Внимание нашим любимым прекрасным девушкам:

Во времена короля Ричарда Львиное Сердце (конец 12 века) девушка на ристалище являлась примерно таким же нонсенсом, как инопланетянин на том же ристалище. Однако, под влиянием событий прошлого века, феминизации и эмансипации, девушки-бойцы в принципе могут принять участие в турнире. Девушки могут выходить на ристалище только при наличии полной реальной защиты тела.

Общее для всех номинаций следующее:

Бой проводится на ограниченной территории – ристалище.

Засчитываются только акцентированные, четкие удары, нанесенные с достаточной силой (трус не играет в хоккей!) или, в определенных ситуациях, предельно четко обозначенные; в большинстве случаев не засчитываются удары, сошедшие со щита или потерявшие силу после контакта с оружием противника;

Пах, шея, кисти рук, стопы ног не поражаются ни в одной из номинаций. Блокирование подошвой ботинка запрещено.

Голени и предплечья не поражаются, если противники не договариваются об обратном.

Шлем поражается во всех номинациях.

Приемы рукопашного боя запрещены. Наказание – дисквалификация. Исключение – в одиночных номинациях оба противника договорились о применимости элементов рукопашного боя и сообщили об этом судьям.

Ведение боя на травмирование противника карается моментальной дисквалификацией; неоднократное или грубое попадание в непоражаемые зоны – то же самое (за неумение контролировать свои действия);

Судейство осуществляется командой судей турнира и ТОЛЬКО ими.

Минимально необходимые доспехи на турнир:

Реально защищающий шлем. Рекомендуются защита лица.

Рукавицы или перчатки, в принципе выдерживающие намеренный удар по пальцам. Наручи с закрытием локтя.

Поножи и защита коленей.

Реальная защита ключиц, ребер, грудной клетки, плечей.

Защита бедер – подол поддоспешника, кожаные, стеганные, металлические набедренники.

Все неисторичные элементы защиты должны быть спрятаны под костюмом.

Минимально допустимый вес всего доспеха (не считая щит и меч) – из примерного расчета 20% веса владельца.

10-12 кг для владельцев легче 60 кг

12-16 кг для владельцев весом 60-80 кг

от 16 кг для владельцев весом свыше 80 кг

Минимальный допуск по весу делается во избежание турнирных облачений «От Витима», состоящих из пластиковых мотоциклетных ребер и чешуи из 0.8 мм поверх них.

Допускаемое оружие

Мечи и топоры. Допускаются текстолитовые и дюралевые мечи и топоры, пропущенные на игру. Также допускаются стальные мечи и топоры по правилам аналогичным «Выборгу-2003» – радиус закругления лезвий не менее 1.5-2 мм, острие обязательно скруглено до полной безопасности, а вес не должен превышать вес аналогичных исторических образцов более чем на 300 грамм. Бои на стальном оружии ведутся по обоюдному согласию в отборочных циклах и независимо от обоюдного согласия в финальном цикле.

2. Боевые правила по номинациям

потеря оружия в ходе поединка - +1 очко противнику.

Примечание: под потерей понимается ситуация, когда боец не может восстановить контроль оружия – например, противник наступил ногой или откинул за пределы ристалища;

падение бойца (то есть касание земли корпусом либо руками) или выход его за пределы ристалища двумя ногами – дает +2 очка противнику. Выход за пределы ристалища одной ногой - +1 очко противнику.

На Турнире сражаются люди благородные, поэтому приветствуется отказ от преимущества подобного рода, то есть правилом хорошего тона является дать упавшему встать, а потерявшему оружие дать время и возможность поднять его. Помните, что победитель определяется не только по технике боя, но и по произведенному на Герольдмейстера и зрителей впечатлению.

Бой прекращается исключительно по голосовой команде судей, или голосовой команде «стоп» одного из участников (или его секунданта, которого необходимо указать судьям перед боем). Если команда подана участником без следующих причин: получение травмы, поломка амуниции, серьезное ухудшение самочувствия (не путать с усталостью и пр.)

она принимается за сдачу участника и проигрыш им боя за явным преимуществом противника. В случае получения травмы или серьезного ухудшения самочувствия (проблемы с сердцем, помутнение в глазах) рекомендуется выйти из боя и получить медицинскую помощь. Засчитывается почетное боевое поражение вышедшего из боя участника. В случае поломки амуниции дается время на замену и одно штрафное очко за невнимательность перед боем (противник имеет право «благородного отказа»).

Внимание: подсчет очков ведется голосовыми командами судей и только ими. Главный судья периодически объявляет счет. В отличие от Игр, засчитываются не снятые хиты по убыванию, а очки по возрастанию. Например, в поединке Вася-Петя счет 7:4 означает, что боец Вася набрал 7 очков, что является аналогом снятых с бойца Пети 7 хитов.

Судьи могут применять наказания за пассивное ведение боя.

Под пассивным ведением боя судьи понимают сугубо оборонительную тактику без попыток перейти в атаку, малое число активных действий. Если боец не «исправился» и после снятия с него очков, судья имеет право снять бойца с боя за нежелание биться.

Особенности правил по номинациям

Меч-меч

1. Боевая рука является непоражаемой зоной, дабы повысить зрелищность и снизить число банальных подрезов по руке. Это не относится к непосредственно плечу. Голени и предплечье левой руки не поражается, если соперники не договорятся об обратном и не сообщат судьям.
2. Бои на мечах ведутся с «разводкой» после ударов дабы не превращать бой в «бокс на мечах».
3. Бои отборочного цикла ведутся до 8 очков, причем обоюдные удары засчитываются. Как ведутся бои финального цикла – написано выше.
4. По взаимной договоренности в боях отборочного цикла на не-стальном оружии могут быть разрешены колющие удары в бедра и корпус.
5. Перехват оружия разрешен за непоражающую часть – рукоять, гарда. Перехвативший может нанести акцентированный либо предельно четко обозначенный удар («похлопывания» без замаха, даже хорошо обозначенные, не засчитываются). В случае взаимного перехвата судья командует «Разойтись» и бойцы расходятся на три шага.
6. Разрешен технический блок руки атакующего с последующей контратакой. Запрещено удержание заблокированной руки кистью (т.е. захват за руку). Разрешено сбивание атакующей руки ладонью.

Щит-меч

Допуск щитов. Допускаются круглые щиты диаметром до 75см, овальные высотой до 80 и треугольных форм высотой до 85см. Т.к. исторически на турнирах того времени преобладали треугольные щиты, то боец выходящий с таким щитом против круглого/овального имеет сразу преимущество в одно набранное очко, если щит фанерный. Если треугольный щит выполнен из историчных материалов (сталь, кожа, дерево), то два очка. Если боец выходит с деревянным щитом против аналогичного фанерного – преимущество в одно очко. (Фанеры в 12 веке не было). Возможен отказ от преимущества подобного рода, о чем необходимо сообщить судьям.

Засчитываются только РУБЯЩИЕ удары клинковым оружием из соображений историчности, зрелищности, реалистичности и безопасности.

Подсчет очков в бою ведется без прекращения боя.

Удар ребром щита запрещен. Наказание – дисквалификация за намеренный удар ребром щита (за неумение контролировать свои действия), предупреждение за ненамеренный удар ребром щита. Исключение – в одиночных номинациях оба противника договорились

о применимости удара ребром щита и сообщили об этом судьям.

Примечание: кратковременный (1-2 с) толчок плоскостью щита разрешен (не путать с выталкиванием); технический удар плоскостью щита, для ошеломления или сбивания противника наземь разрешен.

Расхода после ударов НЕТ.

Серии ударов засчитываются и проведенному серии дается сумма набранных им очков с каждого удара в отдельности. Обоюдные удары дают очки обоим участникам.

«Похлопывания» и «пятнашки» с близкого расстояния не засчитываются, а затем и караются штрафом.

Бой ведется до 8 очков в отборочном цикле и до 10 в финальных боях.

В этой номинации действуют более жесткие требования, применяемые к активности боя.

Атаки строго в щит, бой с дальней дистанции – все это считается пассивной манерой боя.

Удар в колено и под колено, столь часто выходящий в бою на щитах считается травмоопасным и некорректным. Таким образом, очков он не приносит.

Melee

Исторически melee (рукопашная схватка) – нечто типа реконструкторского бугурта. Поэтому правила аналогичны правилам фестиваля «Рыцарский замок» (Выборг-2003), хотя и видоизменены.

Победители номинаций назначаются предводителями противоположных сторон. Остальные желающие участники равномерно разделяются на стороны. Разрешенные виды оружия – щиты любые, мечи, топоры, в т.ч. стальные (кроме двуручных мечей и топоров – только игровые). Алебарды, копья – только с резиновыми наконечниками. Луки, арбалеты – запрещены.

Существует три категории защитного снаряжения. Категории определяются Маршалом и судьями турнира.

I категория (10 попаданий в поражаемую зону). Доспех должен состоять из “твердой защиты” корпуса (ламмеляр, чешуя, бригантина), латной, шинной, бригантинной, смешанной защиты рук и ног, стеганых, латных или кольчужных перчаток, шлема, снабженного бармицей, либо одетого на кольчужный или стеганный капюшон. Полный кольчатый доспех со шлемом и дополнительной защитой корпуса (к примеру пластинчатый нагрудник).

II категория (8 попаданий в поражаемую зону). Полный кольчатый доспех со шлемом или доспех, состоящий из кольчатой защиты корпуса, латной, шинной, бригантинной, смешанной защиты рук и ног, стеганых, латных или кольчужных перчаток, шлема, снабженного бармицей либо надетого на кольчужный или стеганный капюшон.

III категория (6 попаданий в поражаемую зону). Кольчатая, латная, бригантинная, пластинчатая защита корпуса, латные, стеганые либо кольчужные перчатки, шлем, частичная защита рук и ног.

Обязанности участников “Melee”

1. Уважать противника и корректно к нему относиться.
2. Выполнять распоряжения распорядителей общего сражения
3. Добросовестно фиксировать нанесенные ему в поражаемую зону удары.
4. Подчиняться командованию своей сражающейся партии.
5. Обеспечить, со своей стороны, безопасное применение военно-исторического реквизита, имитирующего холодное оружие.

Зоны поражения, порядок подсчета очков и система нанесения ударов

1. Зоной поражения является все тело человека за исключением лица, области паха, суставов, стоп и кистей рук.
2. Попадание в любую разрешенную для ударов часть тела, во всех ситуациях, оценивается в одно очко.
3. Засчитываются любые колющие и рубящие удары (за исключением особо оговоренных случаев), нанесенные в зону поражения, даже в том случае если они нанесены через оружие противника.
4. Скользящие рубящие удары, наносимые непосредственно острием оружия и его плоскостью, не засчитываются. Не засчитываются также удары, нанесенные той частью оружия, которая у соответствующих исторических аналогов не имела лезвий или иных поражающих элементов конструкции.
5. Учету подлежат обоюдные удары, нанесенные одновременно и оцениваются в одно очко.
6. Не разрешается наносить удары по упавшему противнику.
7. Категорически запрещается наносить удары по стоящему спиной противнику в следующие части тела: основание черепа и шея, позвоночник, коленные связки, голеностопные связки.
8. Категорически запрещается нанесение колющих ударов реквизитом, имитирующим древковое холодное оружие в пах, стопы, органы расположенные выше подмышечных впадин, за исключением рук. Умышленное несоблюдение данного правила ведет за собой автоматическое удаление нарушителя с места проведения сражения, с последующим дисквалом.
10. Выбывшим из сражения и “условно убитым” или “тяжело раненым” считается участник, получивший от 6 до 10 ударов в поражаемую зону, в зависимости от категорий защитного снаряжения.
11. Любой участник сражения вправе признать себя “убитым” или “тяжело раненым” и выйти из сражения до нанесения по нему зачетного количества ударов.
12. Также выбывшим из сражения (“условно убитым”) считает участник сражения, упавший, либо сбитый с ног перед строем атакующего противника и оставшийся без “прикрытия” товарищей по “сражающейся партии”.

Melee оканчивается либо поражением одной из сторон, либо по команде Маршала.

После окончания melee Герольдмейстер с помощью зрителей определяет наиболее техничного, удачливого, сильного бойца, наиболее запомнившегося из всех участников поединков и melee.

Королева Турнира вручает ему приз зрительских симпатий.

Блок: Боевка



Боевые правила

Основные положения

Система хитовая. СТОП-ТАЙМОВ на игре НЕТ. Исключение – только ОЧЕНЬ серьезная пожизненная травма игрока, угрожающая его здоровью и требующая незамедлительного вмешательства медика. За попытку злоупотребить этим пунктом и выдать синяк или ушиб за травму – моментальный дисквал.

Засчитываются четкие, акцентированные удары, реально ощутимые физически.

Похлопывания через спину, касания, попиливания и поглаживания НЕ считаются от слова «никак». Тем не менее, ведение боя направленное на травмирование противника запрещено и преследуется.

Крайне рекомендуется не лезть голым афедроном на кактус. Говоря проще, бездоспешникам и бесшлемникам совершенно НЕ рекомендуется атаковать закованных в железо рыцарей в лоб ради вашей же безопасности. Мастерская и медицинская группа игры снимают с себя любую моральную ответственность перед игроками за травмы, понесенные в результате таких действий. Командир, который допустит подобное поведение своих бойцов, рискует понести весьма серьезное наказание!

Тело делится на условно-поражаемую, безусловно-поражаемую, непоражаемую и строго запрещенную к поражению зоны.

Условно-поражаемой зоной являются голени и предплечья. Если они защищены наручами и поножами, отвечающим требованиям игры, то удар не снимает хиты. Если нет – то см. п.2. Технический удар в наручи или поножи не запрещен.

К безусловно-поражаемой зоне относятся корпус, бедра и плечи, голова (кроме лица) для кистеней и булавы и горло для кулуарок.

Удар стандартными типами оружия в незащищенную доспехом часть тела выводит человека из строя. Если удар нанесен в корпус (или голову и горло соответствующим оружием), то игрок умирает сразу, если в конечность (руку или ногу) – прекращает бой, падает, зажимая «рану» и ждет либо пока добьют, либо помощь лекаря. Если не добили сразу, то игрок может медленно уползать. В случае если помощь не будет оказана за 10 минут, раненый умирает. Мертвые падают и лежат. Ждут около 10 минут. Если за это время их не отпели и не похоронили – одевают белый хайратник и топают в мертвятик, где им и гарантирована дополнительная отсидка. Если ритуальная часть исполнена – «мертвые души» приводит священник.

Результативный удар одноручным оружием в поражаемую зону, закрытую доспехом, снимает 1 хит. Удар стандартным копьем, алебардой, двуручным оружием снимает 3 хита, а выстрел в корпус – убивает всех, не имеющих чешуйчатой либо ламеллярной защиты корпуса. Для имеющих такую защиту такой удар или выстрел в корпус снимает 2 хита. Удар перечисленным оружием либо выстрел в конечность – для не имеющих чешуйчатой защиты (либо кольчужных чулков на подлатных штанах) снимает 3 хита, для имеющих такую защиту (либо одеваемую поверх кольчуги защиту плеч) снимает 1 хит.

К непоражаемой зоне относятся голова (за исключением поражения кистенями и булавами), горло (за исключением кулуарок), кисти рук, локти, колени, стопы ног. Намеренные удары в непоражаемую зону запрещены. Наносящие их могут быть наказаны мастерами исключительно на усмотрение мастеров.

К строго запрещенной к поражению зоне относятся шея, лицо, пах. Наказания за удары в строго запрещенную зону могут быть самыми жесткими. Афедрон (задница) считается конечностью.

Человек, ухвативший рукой оружие за поражающую часть и удерживающий ее в течение 1-2 секунд, считается сразу мертвым. Разрешен захват оружия рукой за непоражающую часть (кроме кистеня, который можно перехватывать как угодно).

Примечание. Если кто-нибудь привезет перчатку/рукавицу с металлической защитой ладони (мы правда не знаем, как он в этом случае будет держать оружие), то он может перехватывать мечи.

Большинство приемов рукопашного боя запрещены. Разрешены исключительно – технические захваты боевой руки без заломов, толчки корпусом при необходимости оттолкнуть или опрокинуть противника в ближнем бою. Запрещены прыжки на щиты сверху. Запрещаются удары небоевой стороной оружия.

Сначала снимаются доспешные хиты, затем личные (нательный+костюм). Восстановление доспешных хитов производится следующим образом – после боя необходимо воспользоваться услугами кузнеца, который в зависимости от оставшихся на доспехе хитов «починит» доспех или «продаст» вам его за определенную игровую плату, что будет означать починку или покупку нового. Если ваш доспех понес реальные повреждения (погнулся, вылетела заклепка и т.д.) вы вправе просить кузнеца вполне реально починить ваш доспех по мере его возможностей. Если кузнец отказывается – что ж, вы можете подождать или найти другого кузнеца и дать «оптовый» заказ на починку доспехов вашего отряда ему. Пусть деньги получают те, кто наиболее соответствует роли.

Оружие

ВНИМАНИЕ: оружие, не вписывающееся в нижеприведенные параметры, к игре допущено не будет.

Двуручные мечи и топоры не могут использоваться в паре с чем-либо, кроме баклера.

На игру допускается только эстетически выглядящее оружие (эстетика на усмотрение принимающей группы).

Расчет веса на дециметр длины – **СРЕДНИЙ**.

Оружие делится на стандартное и нестандартное. К нестандартному относятся кистень, булава, кинжал и кулуарка и «копье алюминиевое чупа-чупс», имеющие особые характеристики. Особые характеристики оружия выделены.

Клинковое оружие:

Кинжалы: длина до 40 см. **Не пробивают никакой доспех.** Могут быть выполнены из дерева, текстолита, дюрали. Кинжал поражает колющим ударом. При ударе текстолитовым и дюралевым кинжалом будьте очень аккуратны!!!

Кинжалы и короткие мечи могут быть выполнены длиной от 40 до 70 см, но в этом случае требуется эстетичность изготовления и красота внешнего вида. Подобное оружие имеет характеристики кинжалов, за исключением того, что рубящий удар также поражает.

Мечи: длина 70-125 см, вес 700 - 1800 г (при этом должен выполняться следующий расчет: не менее 100г веса на 1дм длины).

(Здесь и далее имеется в виду **СРЕДНИЙ** удельный вес. Этот пункт следует понимать так, что меч длиной 1 метр не может весить менее 1 кг. Взвешивается весь меч с яблоком, гардой, а потом замеряется вся его длина.)

Мечи круглого сечения не принимаются. Толщина боевой грани для деревянных мечей не может быть менее 8 мм. Для текстолитовых и дюралевых действуют следующие правила безопасности. Для текстолита – толщина не менее 5мм, обязательно скругление острия и обработка граней для избежания прямых углов и резких переходов. Для мечей из плющеных дюралевых трубок – аккуратность изготовления. Для мечей из профилированной дюрали – только для лиц старше 18 лет, аккуратность изготовления,

скругление острия, обработка поверхности и граней. Толщина грани – не менее 5мм. Наказания за грубую работу дюралевыми клинками будут очень жесткими.

Сабли: длина 65-100, вес 650 - 1500 г (при этом должен выполняться следующий расчет: не менее 100 г веса на 1дм длины). Материалы – см. мечи. Обязательно тщательное скругление острия. Чтобы сабля была принята, она должна выглядеть как сабля.

Фальшионы: длина 60-80, вес 720 – 1200 (при этом не менее 120 г веса на 1 дм длины). Должен выглядеть как фальшион, т.е. увеличенный мясницкий тесак.

Примечание: прямые мечи (в т.ч. и двуручные) могут использоваться только рыцарями, а также наиболее благородными из саксов (Седрик, Ательстан). В лагерях разбойников могут быть фальшионы и не более 2 мечей на лагерь. Но все равно массовое их использование не рекомендуется, т.к. играем разбойников 12 века, а не отряд ролевиков 21 века.

Мечи двуручные: длина 130-180 см, вес 1500 - 2000 г. Данный тип вооружения вводится не для всех, для получения права владения таким мечом необходимо сдать определенный квалификационный экзамен. Точное решение о проведении этого экзамена (т.е. личность экзаменатора и критерии сдачи) будет приниматься мастерской группой непосредственно на полигоне. Запрещен колющий удар. Двуручный меч можно использовать исключительно двумя руками!

Древковое оружие:

Копья стандартные: длина от одного до двух ростов владельца. Вес 400-700 г/метр. Древко выполняется из дерева. Наконечник выполняется либо из жесткой резины (со скругленным острием), либо стандартной гуманизацией наконечника мягкими материалами диаметром не менее 5см. Засчитываются только колющие удары копьем (рубящие, режущие удары не считаются), четко нанесенные и прочувствованные получившим. Перехватывать рукой нельзя только сам наконечник. Обязательна обработка поверхности древка.

Копья алюминиевые чупа-чупс: копья, использовавшиеся клубом Цитадель на игре «БЛИК-2002». Доспех НЕ пробивают. Обязательна гуманизация обратной стороны копья.

Алебарды: длина 180 - 250 см. Древко деревянное, рубящая часть резиновая. Вес 500-800 г/метр. При выполнении рубящей части из жесткой резины обязательна амортизационная прослойка внутри лезвия. Толщина рубящей части должна быть такова, чтоб рубящая часть не деформировалась во время удара, а сам удар был, ощутим противником.

Двуручные топоры: длина 120-160 см, вес 1300-2000г. В остальном должны соответствовать тем же требованиям, что и алебарды.

Данный тип вооружения вводится не для всех, для получения права владения таким топором необходимо сдать определенный квалификационный экзамен, как и для владения, двуручным мечом. Запрещен колющий удар.

Одноручные топоры: длина 50-90 см, вес из расчета около 100г / 1дм длины. Требования к исполнению – см. пункт “Алебарды”.

Метательное оружие:

Луки и арбалеты: Натяжение тетивы не менее 10 и не более 14 кг. При этом натяжение меряется натягом лука до уха владельца (т.к. руки у людей разной длины). На стрелах обязателен мягкий наконечник диаметром не менее 3 см, длина стрелы не более 1м, должны быть оперены. Каждая стрела должна пройти мастерскую проверку.

Гуманизация каждой стрелы должна быть двухуровневой: сначала жесткая гуманизация диаметром не менее 1 см и не допускающая пробивания древком стрелы при ударе и жестко закрепленная на древке стрелы (в принципе выдерживающая до крепления мягкой гуманизации попадание в упор в бетонную стену); и мягкая. Стрела снимает хиты только при прямом ("колющем") попадании. Рикошет стрелы, изменивший направление ее движения не снимает хитов. Каждая стрела должна иметь отмеченное у Мастера клеймо владельца. За использование "ничейных" неклеяемых стрел - дисквал. Все стрелы для луков должны быть оперены. Каждый стрелок, приехавший на Игру должен располагать не менее чем 50 стрелами либо 30 болтами.

Примечание 1. На данной Игре будут приниматься только исторично сделанные луки, желательно луки такого типа, какого использовались в Англии конца 12 века (конкретно, longbow). Луки-компаунды запрещены. Допускаются неисторичные материалы (текстолит), но обработанные так, чтобы с расстояния в 1 м не было видно их современное происхождение. Все вопросы – Светогору (см. контакты с мастерской группой).

Примечание 2. Исходя из истории военного дела средневековья массовое использование луков разрешено исключительно командам разбойников и саксов. Остальные команды – не более 1 лука на 10 человек боевого состава для Ричарда и Джона, не более 1 лука на 20 человек боевого состава для французов и тамплиеров.

Примечание 3. Арбалеты допускаются длиной ложа не менее 40 см.

Оружие с особой поражаемой зоной:

Кулуарка: проведением по горлу или шее убивает. В бою используется. Изготавливается из **мягкой резины** и имеет длину не более 30 см. Запрещен колющий удар в горло. Прикрывающая горло и шею кольчужная либо ламеллярная бармица полностью защищает от кулуарок. Подшлемник, закрывающий шею, также защищает от кулуарок, но если между ударом и шеей был исключительно подшлемник – получившему удар требуется срочная (10 минут) помощь лекаря.

Кистень: боевая часть обязательно из относительно неплотного материала, но удар в шлем должен быть слышен и ощутим. Кистенем работают только по голове по следующим правилам: удар в незащищенную шлемом голову убивает, удар в шлем снимает 1 хит. Параметры: рукоять до 50 см, гибкая часть вместе с боевой до 35, боевая часть диаметром 10 см. Если кистень имеет несколько "шариков", то поражает он все равно как один (достаточно попадания хотя бы одного из "шариков").

Кистень разрешается захватывать рукой за любую часть.

Щиты:

Очень рекомендуется соответствие формы щита историческому периоду. За особо удачно выполненные щиты возможны «плюшки». За совсем не в тему привезенные щиты – например, римский skutum II века, можно отхватить и анти-плюшки. Некрашенные щиты принимаются только разбойникам и саксам. Запрещены опасные выступы (определяется мастером) на поверхности щита и на верхней кромке. Кромка щита должна быть окована сталью, оббита/провязана/оклеена кожей/мешковиной, либо, в крайнем случае, оббита поверх шлангом. В случае если в ходе боев щит перестал выполнять требования гуманности – оковка торчит в разные стороны, шланг слетел и щит расщеплен и т.д. – необходимо прекратить использование данного щита. В щит разрешается наносить удары ногой. Запрещены удары ребром щита. Разрешен толчок плоскостью щита. Разрешены 3-7 см незаостренные умбоны.

Примечание: использование щита запрещено, если на голове нет шлема.

Баклер: щит, габариты которого не превышают в любом направлении 40 см.

Позволяется использовать в сочетании с любым оружием, кроме обычного щита. Разрешается носить только на руке. В баклер нельзя наносить удары ногой.

Пользоваться поломанным оружием запрещено.

Оружие, захваченное во время боя, может быть использовано до конца этого боя, после чего оно должно быть доставлено в лагерь захватившего. Оружие, найденное отрядом в захваченной крепости врага или на местности может использоваться. В обоих случаях оно возвращается владельцу в конце игры. Если персонаж убит в процессе захвата его оружия, оно остается у него, так как после смерти он приобретает статус мертвого и не может передавать свое оружие (см. "Статус мертвого").

Специально для иногородних. Если вы собираетесь пользоваться оружием, требующим сдачи экзамена, то знайте, что он будет на редкость строгим, так что рекомендуем брать с собой дополнительное оружие, дабы было чем воевать.

Защитное вооружение и костюм:

Критерии подхода к внешнему виду сильно различаются для рыцарей и простолюдинов. Личный хит – 1.

Хиты выдаются не конкретному человеку, а амуниции. Цель и задача человека (а также его командования) – знать, что из его амуниции придает сколько хитов. Хиты за надетую амуницию суммируются (т.е. действует принцип «капусты»).

Рыцарь в ходе игры не имеет право меняться амуницией с простолюдинами.

Наручи и поножи к доспеху не обязательны, хитов не прибавляют, но сокращают поражаемую зону до безусловной. Поверх доспеха (а также наручей и поножей) разрешается одевать только игровой костюм. Наручи и поножи должны быть качественно выполнены из жесткого материала (сталь, толстая кожа, на крайний случай хорошо обработанная дюраль). Иначе они считаются протекторами со всеми вытекающими. Наручи и поножи защищают то, что защищают. Т.е. если удар пришелся сзади в незащищенную икру – он считается.

Перчатки и рукавицы крайне рекомендованы для сохранности ваших рук. Исторические и мазовые латные перчатки могут быть премированы хитом.

Шлем. Разрешенные материалы для изготовления – сталь, кожа. **Шлем должен защищать от реального удара.** Кольчужный капюшон сам по себе за шлем не считается. Дюраль как материал разрешена, но дюралевый шлем приносит минус 1 хит носителю. Обычный шлем хитов не дает. Выполненные в стиле исторического соответствия месту и времени, красивые и прочные шлема, могут быть премированы дополнительными доспешными хитами владельцу.

Плохо выполненные шлема, шлема из пластиковых касок, шлема из 8 оцинкованных полосок с болтиком и пр. шлема таких типов не принимаются ни в каком виде. Носить их нельзя, дабы не портить своим видом игру.

Примечание 1. Шлем является обязательным условием получения роли рыцаря, и, следовательно, права пользоваться мечом. Использовать щит игрокам без шлема запрещено. Бойцам в строю также рекомендуется озаботиться защитой лица.

Примечание 2. При рассмотрении конфликтных ситуаций, возникших в ходе строевого столкновения, никакое нытье «а он мне по шлему попал» не принимается. Исключение – отслеженные мастерами случаи намеренного битья по шлемам. За них – наказание.

Примечание 3. Для лиц, не достигших 18 лет, наличие шлема является обязательным,

при отсутствии шлема человек не может принимать участие в игре в составе военнообязанного населения вообще.

Доспех.

Общие правила приемки. Принимаются только нормально сделанные доспехи. Линолеум, липучки, пластик, оцинковка не допускаются. Любые доспехи, никак не вписывающиеся в исторический контекст игры (лорики-сегментаты, например) могут рассчитывать максимум на один хит, но, скорее всего, приняты, не будут. Не совсем вписывающимся в контекст (например, доспехи 13 века) хиты могут быть понижены. **Все неисторичные для конца 12 века доспехи должны быть максимально закрыты антуражем.** Мастерская группа всегда открыта для аргументированной беседы. Рекомендуется обсуждать свои доспехи заранее, чтоб потом не напрягаться. Использование протекторов для реальной защиты (например, пластиковые наколенники) допускается при условии их полного закрытия антуражем (например, штанами). Все доспехи могут быть премированы на усмотрение принимающих за историческое соответствие и внешнюю эстетику. Именно поэтому крайне рекомендуется заморочиться изготовлением доспеха, подходящего к Англии и Франции 1190-х годов. Хиты за надетые доспехи суммируются (принцип «капусты»). Допускаются только соответствующие понятиям о логике комбинации доспехов.

Поддоспешник. Может быть выполнен самыми разнообразными способами. Получает от 0 до 2 хитов. Оцениваются плотность набивки, тщательность изготовления, внешняя эстетика, длина подола и рукавов. Является крайне желательным элементом амуниции. Подлатные штаны дают дополнительный хит.

Кожаные доспехи. Получают от 0 до 2 хитов. Оцениваются возможность наличия, реальная защита, толщина кожи, аккуратность изготовления.

Кольчуга. Является одним из самых распространенных доспехов всех времен и народов. Получает от 0 до 3 хитов. Оценивается по параметрам – длина подола и рукавов; соотношение внутренний диаметр кольца / толщина проволоки; качество и марка проволоки; тщательность изготовления (аккуратность сводов и гладкость скусов); состояние (наличие неустраненных дефектов). Алюминиевая проволока допускается, но, скорее всего такая кольчуга получит 1 хит. При наличии кольчужных чулков и рукавов до запястья, есть возможность получить четвертый и пятый хит.

В то время повсюду появляются отдельные металлические элементы, одеваемые поверх кольчуги либо крепленные поверх кольчужного полотна – например, наплечники. При попадании тяжелым оружием или выстреле в такой элемент действует защита, снижающая поражение до 2 хитов. Удачное и красивое исполнение – путь к получению нормальных хитов.

Примечание: если кольчуга одета без поддоспешника и является единственным доспехом, одетым на человеке, то от полученных ей хитов вычитается один хит.

Примечание: алюминиевые кольчуги допускаются исключительно в приличном виде. Проволока – достаточно толстая, чтоб не разлетаться, достаточно тяжелая. Легче 6-7 кг алюминиевые кольчуги допускаться не будут. Если при проверке кольчуга рвется от ударов, она не допускается, как откровенная лажа.

Кирасы. Кирас в то время не было. Они появляются во второй половине 13 века. Однако т.к. игра – не реконструкторский фестиваль, то кирасы в принципе допущены будут. Максимальное количество не более 10-20% на отряд. Допускаются только европейские

кирасы 13 века. Римские кирасы или кирасы польских улан 17 века не допускаются в принципе. Фулл-плейты не допускаются. Допускаются только реально защищающие владельца кирасы. За неисторичность хиты кирас понижены. Кирасы должны быть закрыты костюмом. Материал – сталь (дюраль допускается исключительно в очень хорошо доведенном до ума виде и получает в лучшем случае 1 хит). Получает от 0 до 3 хитов. 3 – кираса с наплечниками и отдельными набедренниками. Большинство кирас получит 0-2 хита. Оцениваются, толщина стали, ее качество, тщательность изготовления кирасы, ее внешний вид.

Примечание. Кирасы не пользуются защитой от выстрелов и «тяжелого» оружия ввиду антибонуса за неисторичность.

Чешуи и ламелляры. Получают от 0 до 4 хитов. 4 – только при наличии наплечников и юбки (или набедренников). Оцениваются – площадь закрытия, размеры чешуек, материал изготовления, качество изготовления, внешний вид.

Примечание. Чешуйники и ламелляры, надетые без поддоспешника и являющиеся единственным доспехом, не пользуются защитой от выстрелов и «тяжелого» оружия.

Рекомендуется до выезда на полигон показывать мастерам по оружию свои доспехи, чтобы уточнить их характеристики, или хотя бы обсудить конструкцию, т.к. потом будет обидно, если из-за незначительных (с вашей точки зрения) нюансов вы получите меньше хитов, чем ожидали.

Комментарий – верхние границы достаточно высоки, но вряд ли кто-то сможет их достичь. Поэтому не пугайтесь больших цифр. Они – премия только для тех, кто действительно полностью реконструирует доспех конца 12 века. Подавляющее и решающее большинство будет иметь привычные всем 2-6 хитов.

Костюм

Без костюма игрок не допускается к игре никаким из видов персонажей. Дебилов просим поехать куда-нибудь еще, хотя запретить их нахождение на полигоне не можем. Для костюмов и доспехов действует «правило 1 метра» – если с расстояния в один метр предмет выглядит эстетично, он является эстетичным.

Расхитовка костюмов:

-2 – костюмы из простыней, наволочек, пододеяльников, кусков маминой занавески, половых тряпок, отстойные туники

-1 – нормальный костюм (не включающий штаны и обувь), несколько не соответствующий времени и месту событий (в разумных пределах, т.е. рубахи со славянской вышивкой еще кое-как сходят в этот пункт, а вот одежда таджика или японца – уже нет). Под этим мастера понимают рубаху, накидку. Туники хляют только в доведенном до ума виде и не хляют в виде куска ткани.

0 – нормальный костюм несколько не соответствующий времени и месту событий, включающий штаны и обувь; либо историчные элементы костюма, но без обуви, т.е. например рыцарская котта, или разбойничий кафтан (в зависимости от отрядной принадлежности на игре).

1 – нормальный историчный костюм, включающий обувь.

2 – реконструкция костюма конца 12 века.

Аксессуары – ремни с бронзовым литьем, кожаные сумочки, ювелирные украшения будут премированы в отдельном порядке.

Историчной обувью являются сапоги не кирзовые и без шнуровки. Берцы допускаются с

обмотками. Штаны тоже должны быть историчными.

Костюм является обязательным для всех без исключения.

Причем тем, кто желает играть лидеров партий, или важных ролевых персонажей необходимо подготовиться наиболее тщательно. Вплоть до реальной символики. Кому нужна информация – обращайтесь. К рядовым бойцам требования существенно ниже.

При выборе людей на роли, предпочтение будет отдаваться тем, кто наиболее тщательно подготовит костюм – встречают по одежке.

Мастерам приятно видеть на игре тех, кто серьезно к ней отнесся. Серьезное отношение начинается с внешнего вида. Несерьезное – всяческие инсинуации типа «и мое фуфло схлает».

В рамках турнира запланирован также конкурс костюмов.

Блок: Штурмы, Осады



Осадные орудия:

Любые безопасные и соответствующие эпохе. Принимается в индивидуальном порядке. Попадание снаряда в любую часть тела или щит и оружие убивает. Рикошет осадных орудий от деревьев, стен и других неодушевленных предметов считается. Рикошет от людей – нет.

О разрушении осадных орудий будет объявлено дополнительно, непосредственно перед Игрой в том случае если эти осадные оружия будут привезены.

Блок: Плен



Плен

1. Пленят, накидывая веревку на корпус, либо ударом гарды по спине. Пленного держат в плену хоть до конца боевого дня. После чего его либо отпускают, либо убивают.
2. Во время плена пленный может выполнять все мелкие и крупные поручения пленившего и не выделяться. В этом случае и оружие, и доспехи пленного остаются у пленного. Однако следует помнить, что с пленниками благородного происхождения обращались особо и игрок обращающийся, скажем, к плененному Ричарду с фразами типа «эй ты, сходи раз ты в плену нам за водой» или «приготовь Анаком» рискует навлечь на себя гнев мастеров.
3. Вполне возможно, что пленный завыдывается, тогда его связывают. Связывание моделируется реально, но без причинения физических неудобств. Связанный самостоятельно освободиться может лишь получив в руки клинковое оружие.
4. Если пленный помещен в тюрьму (специально обозначенное место), даже будучи развязанным сбежать он без посторонней помощи не может.
5. По прибытии в тюрьму пленный может быть закован в кандалы (моделируется закрепленными на конечностях браслетами, соединенными между собой либо другим эстетичным способом). Кандалы надевает и снимает только кузнец.
6. Оружие и доспехи сбежавшего пленника остаются в тюрьме, если пленник не смог унести их с собой.

Блок: Обыск



7. Обыск отыгрывается произнесением слова "Обыскиваю". Обыскиваемый обязан отдать все имеющиеся у него игровые вещи и деньги.

Блок: пытки



Пытки и наказания

1. Моделирование пыток обязательно обговаривается с мастерами. Не допускаются любые модели, способные причинить человеку реальный физический вред. Действует следующая система: моделировать пытку пытающий может на свое усмотрение, однако у пытаемого, в случае если пытка сильно давит на него психологически есть возможность сказать «стоп». Тогда пытка безоговорочно прекращается, пытаемый умирает (по необходимости, предварительно сообщая требуемую с него информацию). Если правило «стопа» использовано не в тему, то умершего плюсуется отсидка в мертвятнике на усмотрение мастеров.

2. Добывать с помощью пыток информацию могут только профессиональные палачи. В этом случае пытаемый обязан рассказать всю правду. Если таким способом пытаются действовать "непрофессионал", пытаемый "умирает под пытками" (сообщение информации - на его усмотрение).

В виде наказания может применяться только "порка плетью" (моделируется отжиманием).

3. Количество отжиманий соответствует количеству ударов плетью. Не сумевший отжаться положенное количество раз считается умершим.

4. Если порку проводит профессиональный палач - смерть не наступает.

Блок: Медицина, лекари



Болезни и их лечение.

1. Болезни на игре, в основном, насылаются мастерами за неблагоприятные игровые или неигровые действия, некоторые болезни заразные.

2. О заболевании человеку сообщает либо мастер, либо тот, от кого он заразился. Игроку сообщаются симптомы, которые он должен отыгрывать. Диагностирование болезней, как и их лечение, дело лекарей.

3. Все больные (кроме особо оговоренных случаев) могут передвигаться только медленным шагом, оружием не владеют.

4. Все лекари используют запатентованные ими бальзамы (яды, лекарства, зелья и т.д.) правильное употребление которых поможет вам быстро и эффективно отделаться от приставшей заразы.

5. Впрочем, эти же микстурки могут отправить вас и в мертвятник. Производить все эти зелья на игре могут специально обученные персонажи.

6. Воздействие посредством микстурок осуществляется через мастера. Воздействующий, совершив необходимое игровое действие, сообщает о нем мастеру, а тот сообщает

симптомы объекту воздействия.

7. Помимо лекарей лечить могут священники. Их действия осуществляются согласно пункту «Религия».

Блок: Страна мертвых



Жизни и мертвятник

1. Количество жизней ограничено двумя в день.
2. Ролевой персонаж (не путать с игроком-исполнителем) имеет одну жизнь, то есть после отсидки в мертвятнике Игрок выходит с новой легендой. При этом так как участниками Игры являются игроки, а не мастера, то за время отсидки в мертвятнике игрок самостоятельно придумывает себе новую легенду, вписывающуюся в канву игры, либо идет простым бойцом в какой-либо отряд на свое усмотрение.
3. Отсидка в мертвятнике – от 2 до 3 часов на усмотрение мастеров в зависимости от совокупности таких факторов как командный и личный отыгрыш, обдуманность игровых действий.
4. Мастер Мертвых вправе наказывать игроков дополнительной отсидкой в любом объеме.
5. Появление "живого" игрока на территории Страны Мертвых приравнивается к игровой смерти.
6. Мастера оставляют за собой право использовать игроков, попавших в Страну Мертвых на хозяйственных работах в пользу мастерского лагеря.

Статус мертвого

После смерти (и прошествии 10 минут) игрок должен немедленно отправляться в мертвятник (никакие "я досмотрю бой, а потом пойду" не принимаются). В случае несоблюдения данного пункта чума начинается в том отряде, к которому принадлежит «глазастый труп». Если свежеумерший находится посреди битвы, он должен упасть дожидаться окончания боя и уходить в мертвятник.

С момента смерти мертвый как бы вообще выбывает из игры и не может обмениваться с живыми оружие доспехами и информацией. Человек, умерший во время боя, удерживающий свое оружие и отпустивший его уже после смерти дожидается конца боя, после чего оружие ему обязаны отдать. Находясь в мертвятнике, мертвый обязан выполнять все распоряжения Мастера Мертвых. Мертвые не могут "самовозрождаться" путем восстановления хитовой справедливости после боя.

Для контроля поведения мертвых на игровом пространстве введена некая территория, на которой они (мертвые) могут появляться, что называется в принципе, если разрешит Мастеру мертвых, так называемая "резервация для мертвых". В нее входят: мертвятник, водоем, лагерь (палатка), неигровая территория (деревня, озеро и т.д.). Появление мертвого в любой другой точке игрового пространства чревато. Будучи замеченным любым Мастером-наблюдателем (особенно, в районе крепости), мертвый сразу же лишается игровой жизни. Если у него таковой уже не осталось на этот день, он теряет одну "завтрашнюю" жизнь.

За нарушение правил поведения мертвых Мастер Страны Мертвых имеет право карать игроков также полноценно, как и любой Мастер-наблюдатель.



Блок: Магия

Магические правила.

1. Магия на игре, возможно, будет, ею могут обладать отдельные персонажи.
2. Магическая деятельность контролируется мастером по магии. Он же сообщает играющим о том или ином воздействии на них и его последствиях.
3. Магические прибамбасы основываются на так называемой «деревенской магии». Никаких файерболов и заморозок – даешь порчу, приворот и материнское проклятие!
4. На игре возможно хождение "святых мощей", "освященного" и "проклятого" оружия. Все это будет снабжено сертификатами с описанием их свойств и последствий применения.

Блок: Экономика



Экономика

ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ БУДУТ ГОТОВЫ К 1 АПРЕЛЯ.

На игре присутствуют элементы экономики. На начало игры каждому согласно его положению в обществе согласно выбранной роли выдается определенное число денег. Во избежание путаницы деньги делятся на серебряные (5 копеечные монетки банка России) и золотые (10 копеечные монетки).

Мы очень надеемся на честность игроков и то, что они не будут фальшивомонетчиками, а воспользуются монетками, предоставленными мастерами. Уличенные в нечестности рискуют быть оклеимлены позором и дисквалифицированы. Но мы считаем, что на нашу игру придут те, кто хочет, прежде всего, играть, и верим, что таких случаев не будет. Тем более что существует хитрая система защиты от подделок.

На деньги можно пользоваться услугами профессионалов, мирного населения, нанимать воинов.

Убитого можно обыскать, отобрав у него всю наличность. Убитый обязан все отдать убийце по его устной просьбе. Однако следует помнить, что для рыцаря мародерствовать считалось неприличным.

Для регулирования игровой экономики мастерами может применяться ряд монетарных и не только мер.

Начальные цены на услуги профессионалов будут подсказаны профессионалам мастерами согласно с кол-вом введенных в обращение денег.

На игре планируется таверна.

Профессиональная деятельность

1. На игре возможно появление представителей любых профессий, не противоречащие исторической реальности.
2. Некоторые профессии должны будут пройти мастерскую сертификацию. К таковым относятся следующие профессии:

кузнец - производит восстановление доспеха, изготавливает и использует кандалы;

священник;

лекарь – лечит раненых после боя;

купец;

палач - квалифицированный добытчик информации с помощью пыток.

3. Приобретение профессий возможно в течении Игры через обучение. Срок обучения - 4 часа. В это время ученик должен находиться рядом с учителем.

Блок: Животные, охота



Отыгрыш зверушек.

1. Появление зверей на игре возможно, но не обязательно.

2. Охота на любое животное регулируется боевыми правилами игры. Любому зверю выдается на личико 3 хита, при условии, что он выглядит, как зверь, а не как ушлепник.

3. Характеристики животных:

а. Олень - удар рогом (копье) – 2 хита

б. Кабан - удар клыком (кинжал) – 2 хита

в. Волк – укусы (удар кинжалом) -2 хита

г. Медведь - удар лапой (булава) - смерть.

4. Все удары, нанесенные зверями в конечность – 1 хит.

5. (и самое главное). Попытка проявления зверями неприсущего им интеллекта (т.е. когда волк строевым шагом вытопывает в строю рыцарей или тому подобный бред) будет наказываться весьма жестко.

2.0.0.3