

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

Название игры: Время дорог

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила ролевой игры "**Время дорог**".

Время и место проведения: 5 - 7 июля 1996 года, СПб обл.

Авторы квэнты и мастера: Ингвар, Хегни, Дикси, Галль, Вельда, Джулиан.

Оргвзнос: 3 доллара в рублевом эквиваленте по текущему курсу.

ПРЕДУВЕДОМЛЕНИЕ.

Мы надеемся, что правила будут не просто прочитаны, но и обдуманы.

Мы постараемся ответить на все возникающие вопросы по правилам и, возможно, внести в правила исправления, устраняющие указанные Вами неточности (особенно в том, что касается точности и корректности формулировок). Правила пишутся, для того чтобы по ним играть, а не просто так... Если написанное в правилах кажется Вам невыполнимой фигнёй, то задумайтесь ещё раз, действительно ли Вы хотите участвовать в игре, которую организуют те, кто смог это написать.

ОБ ИГРОКАХ И МАСТЕРАХ.

Для участия в игре (если вы не приглашены организаторами на конкретную роль) необходимо заявиться. Общая идея заключается в том, что работа над заявками представляет собой совместное творчество потенциального участника и организаторов с

целью определения всех необходимых начальных характеристик - т.е. происхождения, предыстории, характера, наличествующих знаний, умений, наличия имущества и согласование мастерского замысла с желаниями игрока. В результате этапа работы над заявками каждому заявившемуся игроку соответствует некоторая роль – персонаж моделируемого мира. Возможен вариант отклонения заявки. Если Вы решили попытаться принять участие в игре, то лучше не откладывайте вопрос заявки на далёкое будущее, так как решение всех вопросов может потребовать долгого времени. К тому же, заранее зная свою роль, Вы сможете лучше подготовиться к игре: подобрать реквизит, привыкнуть к образу, избрать нужную линию поведения для своего персонажа. Так как игра рассчитана на ограниченное количество участников, и далеко не всякой роли найдется место в моделируемом мире, то еще раз просим не обижаться на возможные отказы.

Игра может (но не обязана) включать в себя стадию подготовки, необходимую, скорее всего, не для всех игроков, в рамках которой вероятно проведение различного рода кабинетных, ситуационных, городских и т.п. игр в основном информационного характера. На стадии подготовки происходит дополнительное уточнение характеристик отдельных персонажей и их взаимоотношений, подготовка также должна способствовать лучшему вживанию в роль.

Стадии работы с заявками и подготовки могут пересекаться во времени, но будут завершены до начала игры на местности. Предупреждаем категорически - никакого приема заявок прямо на полигоне и в день выезда не будет (исключение может (но не обязано) быть сделано для иногородних).

Мастер не играет какого-либо конкретного персонажа моделируемого мира, а выполняет некоторую необходимую работу, связанную с решением общих вопросов функционирования игры. Мастера могут воздействовать на игру путём ввода в неё дополнительной информации, персонажей, артефактов и т.п. Мастера обязаны выполнять правила (в тех пунктах, которые касаются прав и обязанностей мастеров) и, по мере возможности, следить за выполнением правил игроками (в пунктах касающихся прав и обязанностей игроков). На стадии игры на местности все мастера, передвигающиеся по игровой территории вне игры (не являющиеся игровыми персонажами) отличаются наличием цветной повязки на левой руке, на вопросы по игре не отвечают, но могут давать пояснения по правилам.

Некоторые техмастерские функции (отдельные технические вопросы моделирования, контроль за соблюдением боевых правил и т.п.) могут быть возложены на отдельных игроков.

Вся необходимая информация по составу мастеров и техмастеров, а так же их конкретным функциям (т.е. спектр мастерских возможностей и обязанностей данной личности) будет объявляться непосредственно перед игрой. Вопрос о возможности перехода участника из игроков в техмастера или обратно решается мастером-координатором в каждом случае отдельно.

ОБ ИГРОВОМ ИМУЩЕСТВЕ.

Любой предмет, использующийся в игре для моделирования некоторого предмета мира игры, может являться игровым имуществом (в частности, игровые драгоценности, деньги и т.п.). Игровое имущество отличается наличием особых меток, о виде которых будет сообщено непосредственно перед игрой на местности, или имеет определенный общеизвестный вид.

Эти метки могут наноситься только мастерами. Удаление меток запрещено. Только игровое имущество может быть продано, украдено, снято с мертвого и т.п. по игре.

Игровое имущество не должно находиться внутри палаток без своего владельца или в рюкзаках и т.п.

Заявляя какую-то вещь как игровое имущество, следует учитывать, что она может не вернуться к Вам после игры. По крайней мере, мастера вряд ли смогут отследить и вернуть первоначальному хозяину все бродящие по игре предметы.

ПРИМЕЧАНИЕ: Безусловно, игровым имуществом являются все магические артефакты и все артефактное оружие.

СОВЕТЫ, ПОЯСНЕНИЯ, ДОПОЛНЕНИЯ.

или

часть ответов на 1000 и 1 вопрос к мастеру.

"Не играйте... мнээ... в наши игры!"

(Угадайте, кто.)

Игры делаются по правилам, а не по неким абстрактным стандартам. Мы не старались описать в правилах все возможные и невозможные ситуации, но то, что написано, исполнять надо. Если же правила не кажутся вам разумными, то см. ПРЕДУВЕДОМЛЕНИЕ. Так что отговорки типа "А я привык по-другому" или "А на "Конане" не так было" ничем не помогут. Мастера оставляют за собой полное право выводить из игры нарушающих правила игроков.

"Верблюды идут на север"

или

кого мы НЕ приглашаем.

Прежде всего, любителей файтинга ради файтинга. Скучно им там будет, бедолагам, да и другим мешать играть будут. Потом любителей игровых стандартов, переносящих одни и те же роли из игры в игру, не заботясь о том, как это в моделируемые миры вписывается. И, конечно, профессиональных хамов, любителей в игре говорить пакости по жизни - все равно ведь станут жертвами несчастных случаев. Не будем скрывать, что у мастеров есть свой черный список, в который попали лица, в вышеописанных грехах замеченные. Им в заявке будет однозначно отказано.

"А я - эльф. Просто эльф".

или

о ролях.

Данная игра делается не по книге. Моделируемый мир полностью придуман мастерами, и именно они лучше всего знают, что там бывает, и чего нет и быть не может. И не забредают в этот несчастный мир принцы Эмбера, вечные воители с бензопилами, разные межзвездные странники во всей крутизне своей и т.д. Даже с эльфами там плохо - не то ушли, не то просто вымерли. Так что с высокой вероятностью можно сказать, что большинству персонажей "из другой сказки" в праве на существование будет отказано - разве что попадут уж совсем в тему. И, конечно, мастера надеются, что игроки серьезно отнесутся к квэнте и игра обойдется без Вуглускров, вискасов и прочих вольтронов.

"Не советую, мнээ... Не советую!"

(Кот Василий)

Мастера оставляют за собой право применять любые решительные меры, вплоть до неигровых, к любителям анаши, грибочков и прочего левого кайфа. Народу не нужны нездоровые сенсации! Потому ретивым последователям дона Хуана настоятельно рекомендуется ставить эксперименты в другом месте и в другое время. Единственными же разрешенными наркотическими веществами на игре являются чай, кофе, табак и алкоголь.

Впрочем, и последним увлекаться не стоит. Как известно, с пьяными много чаще происходят несчастные случаи. Пьяный же, вступивший в бой, может заранее числить себя покойником. Конечно, все мастера сами были игроками и прекрасно знают, что как не запрещай, но на играх пили и пьют, и, к сожалению, пить будут. Но есть некая принципиальная разница между 100 граммами на ночь и бутылкой на человека среди бела дня. Нажраться и в городе можно, ехать для этого на игру совершенно не обязательно.

Еще напомним о необходимости любить родную природу. За срубленные зеленое дерево или лапник с живой елки лесные духи строго покарают виновника, а то и все поселение - например, болезнь нашьют. Кстати о болезнях: как известно, возникают они от антисанитарии - например, на стоянке... Впрочем, от водки тоже заболеть можно...

"Достал он Андрил суковатый..."

или

примечания к боевке.

Естественно, что техконтроль пройдет ТОЛЬКО безопасное (в том числе и для владельца) оружие - аккуратно сделанное из твердых пород дерева, тщательно зашкуренное, желательно окрашенное и, конечно, отбалансированное и т.д. Особенно тщательно мастера будут осматривать защиту наконечников стрел и копий. Сила натяжения луков и арбалетов может быть проверена на владельце - естественно, без доспехов.

Никаких специальных экзаменов на владение оружием не предусматривается, но мастер до игры вполне может предложить вам спарринг, если сочтет, что у него есть на то причины. С линейкой и безменом тоже никто ходить не будет, но ни одного меча веса третьего пера или бамбукового копья на игру не пропустят. Равно как и доспехов из консервных банок или чего-либо подобного. Вообще при определении хитовости доспеха не последнюю роль будет играть его внешний вид, соответствие историческим образцам и т.п.

Стоит также помнить о соответствии вооружения полученной роли. Едва ли на начало игры у каждого ремесленника или хуторянина будет тяжелый доспех, щит, два меча... Напротив, играющим воинские роли оружие необходимо.

Ну и, конечно, стоит следовать правилу: бей по доспешному так, чтоб чувствовал (но не орал от боли!), с бездоспешным противником обращайся осторожно.

"А завтра мы будем плодиться..."

или

немного о времени.

После изучения правил у будущего игрока может возникнуть вопрос: "А как же с детьми?" А никак. Соответствие игрового времени реальному будет приблизительно сутки - год. А рождение и взросление ребенка - дело долгое, никак в два-три года не укладывающееся. Конечно, можно ввести какие-то условные правила по этому вопросу, но уж больно не хочется, чтобы "непонятно было: не то взрослеют за девять месяцев, не то беременность пятнадцать лет" (Глюк)

"Куй железо, не отходя от кассы"

или

об оргвопросах.

На игре будет трактир, торгующий реальной едой за игровые деньги. И если даже оставить остальные мастерские траты, то уже одно это требует немалой суммы. А у нас нет ни клуба, ни спонсоров, ни дяди-миллионера... В общем, бедные мы, несчастные... Так что убедительно просим сдавать оргвзносы как можно раньше. На полигон лучше привозить оргвзнос уже в виде хавки на означенную сумму. Для совсем же безденежных донов у мастеров работа всегда найдется – только заранее предупредите.

Резюме.

Если все вышеизложенное еще не отбило у вас желания участвовать в нашей игре, то ждем ваших звонков по телефону
583-23-67 ТОЛЬКО с 24.00 до 2.00. Ингвар, Дикси.

ДАВНЯЯ ИСТОРИЯ.

Первое государство на территории нынешнего Фрейланда, существовавшее еще до Завоевания, почти не оставило исторических следов. Единственное, что уцелело от той эпохи - сборник законов и установлений, записанный рунами Кирта и озаглавленный как "Правда Хальмара". Существует три - четыре его версии, несколько разнящихся по содержанию. Судя по ним, тогдашнее государство образовалось на основе германского племенного союза, притом союза племен близких, явно говорящих на слабо различающихся диалектах одного языка и имеющих практически идентичные обычаи, и имело приблизительно следующую структуру.

Каждым племенем правил свой князь. Князья племен подчинялись выборному королю, чьи функции сводились к созданию или требуемому исправлению законов, общих для всех племен (что не мешало каждому племени иметь свои законы, не противоречащие общим), проведению в жизнь внешней политики, предотвращению межплеменных столкновений и руководству совместными силами в случае войны. Все законодательные и политические акты проходили утверждение на совете князей. Совет мог сместить короля за "служебное несоответствие". Князь, избранный советом на роль короля, переставал непосредственно править своим племенем.

Явно поклонение богам не связывалось с государством и, скорее, напоминало ситуацию в Земной Исландии (годы). В связи с этим создавался высокий статус жрецов, как хранителей общенародных традиций, и сказителей, как хранителей родовых и племенных преданий.

Конкретно о пантеоне что-либо сказать трудно. Возможно, он был аналогичен Земному у материковых саксов (Воден, Доннар, Сакснот, Фрейя, Ингви и т.д.) Но в "Правде" встречается упоминание о наказании за поклонение некоему чужому и коварному богу, "которого отступники чтят более древним, чем истинных богов отцов наших".

Легенды тех времен неоднократно упоминают об эльфах, судя по всему - синдар, и их скрытом королевстве. Эльфы предстают хранителями знаний и мастерства, добрыми, но все же чуждыми людям. Влияние их было явно невелико и сказалось, видимо, только в произношении отдельных слов и заимствовании Кертара (далее - Кирта) как основного алфавита.

ПРИМЕЧАНИЕ: В исторические времена сведения об эльфах отсутствуют полностью. Видимо, они покинули этот мир.

Неизвестно, сколько успело просуществовать это государство, пока на него не

обрушились бедствия. Откуда-то с юга появились странные неантропоморфные существа, более всего напоминавшие разумных прямоходящих ящеров. Их изначально воспринимали как хтонических тварей, родственных драконам, откуда и появилось название "дреки", "дреги". Применяя магию и неизвестные людям технологии дреги разгромили войска короля Элфера в битве у Рэйвхилла и победным маршем прошли по землям королевства, подчиняя их себе. Так началось время Завоевания.

Оккупационная политика была традиционна. Уничтожение родовой знати, преследование сказителей, разгром святилищ и жесточайший террор в ответ на малейшее сопротивление. С низшими, по их мнению, существами захватчики церемониться не собирались.

Дреги внесли большие изменения в уклад жизни. Модель "поселение-крепость-хутор" сменилась моделью "город-замок-хутор". Все нужные захватчикам деревянные укрепления заменялись каменными, ненужные - срывались и сжигались. Города обзавелись стенами.

Возникли новые административные структуры, необходимые завоевателям-нелюдям для управления страной. Это были система регулярного сбора налогов и "полиция", которые составлялись из людей, именуемых "верными" или, по дрегски, "хайссу", проще говоря - коллаборационистов. Верховный надзор и карательные функции осуществляли сами дреги из центров - замков.

Кроме того, именно дреги узаконили рабство в самой жестокой форме и обращали людей в рабов в качестве наказания за самые незначительные проступки. А совершить проступок было крайне несложно. Например, по одному из новых законов людям запрещалось носить оружие. Притом формулировка была столь туманной, что оружием можно было признать даже охотничью рогатину или топор дровосека.

Такая жизнь продолжалась около 60-70 лет. Прошло время, достаточное, чтобы ушли из жизни все свидетели древнего порядка, но слишком малое для того, чтобы сам факт его существования полностью изгладился из людской памяти. Особенно будоражили воображение слухи о свободной жизни, доходившие из прибрежного Гаутхейма, отделенного от будущего Фрейланда широкой полосой лесов на севере. И потому то, и дело вспыхивал новый мятеж, хотя еще на устах у всех были рассказы о неудаче предыдущего и жестокой расправе над побежденными.

И очередная попытка увенчалась успехом. Некто Ральф, ранее служивший в "полиции", а позже ставший разбойником и изгоем, сознавая недостаточность сил, призвал на помощь из дальних земель союзников, владевших магией, и именовавшихся в летописях рыцарями Небесного гнева. Повстанцы и их новые союзники в нескольких битвах разгромили дрегов, разрушили до основания их центральный замок, именовавшийся Вад Лоор, и прогнали уцелевших в южные горы. С тех пор дреги сошли со сцены и едва ли найдется ныне кто-либо, видевший их живьем. Но по-прежнему все помнят об их подземном замке где-то в горах, хотя и не знают, уцелели ли его обитатели.

Союзники ненадолго задержались на землях освобожденного королевства. Получив оговоренную плату из добычи, они покинули его и отбыли в неизвестном направлении. Перед этим их предводитель обменялся с Ральфом оружием и присутствовал на его коронации в качестве первого короля Фрейланда, Свободной земли. Этот меч и поныне служит символом королевской власти.

Первый король повел крайне разумную политику. Он раздал окраинные земли соратникам, превратив их в удельные графства, и создал на основе уцелевшей части "Правды Хальмара" новый сборник законов, известный как "Уложение о Свободном королевстве" и до нашего времени используемый в качестве одного из основных законодательных документов. Верным соратником короля и добрым советником показал себя Эллис, первый граф Ратлей, единственный из рыцарей Небесного гнева,

пожелавший остаться во Фрейланде. Несомненно, что именно его знания помогли в создании новой системы в государстве - феодализма.

Именно при Ральфе I появилась и новая религия - митраизм, поклонение Митре, богу справедливости и Царю неба. Ее приняли многие его сторонники, и позже митраизм естественно стал основным культом королевства.

При Ральфе II, третьем короле династии, землях Фрейланда появились переселенцы. Это был народ, близкий скорее северянам - гаутам и именовавший себя майри или виглы. Говорили они на сходном диалекте, хотя и имели свой тайный язык. Для письма майри пользовались футарком, а не привычным Киртом или еще только входившими тогда в употребление рунами Эльрита. Именно они, а не соседи фрейландцев - гауты способствовали его изучению и использованию, как для письма, так и в качестве системы гадательных знаков. Майри славились искусностью в ремеслах и знанием многих их секретов. Правда, их записи не всегда становились общедоступными - мало кто был посвящен в тайны их родного языка и алфавита, хотя и схожего внешне с футарком и киртом, но сильно отличного от них по соответствию звуков буквам.

Наиболее пассионарная часть майри ненадолго задержалась во Фрейланде. Из представителей этого народа в истории остались только Вильрид и его племянник Арнар Сиварсен, прозванный Арнаром Черным, которые помогли Дитриху I, сыну Ральфа II, отбить крупный набег кочевников - угров с юго-востока. Но зато многие из тех, кто пришел в поисках новых земель для спокойной жизни и работы, осели в центральной области и на удивление быстро смешались с местными жителями, несмотря на ходившие слухи о способности майри к оборотничеству и колдовству. И уже при жизни Дитриха I название этого народа исчезло из хроник начисто.

После смерти Дитриха I Фрейланд испытал ряд серьезных потрясений. Сначала сыновья Дитриха от второго брака при поддержке баронского совета отстранили от престола своего старшего сводного брата Лодвига, прозванного Бесноватым. Старший из них короновался под именем Эрика I и повел политический курс на резкую централизацию власти, сильно урезав права и привилегии удельных властителей. Результатом этого стало крупное восстание удельных графов, которым Лодвиг обещал вернуть прежние вольности. Положение стало угрожающим, поскольку из крупных феодалов на стороне короля остался только Вилен, граф Ратлей. Несколько лет в стране царила смута. Крупные и мелкие стычки чередовались с переговорами. Но буйный нрав Лодвига и его откровенно неустойчивая психика испортили все дело. В конце концов, графы отвернулись от него, и пошли на компромисс с властью. В результате было принято такое решение: Эрик I отрекся от престола, а его место занял младший брат, Эрвин, которому присягнули все бывшие мятежники. Лодвиг же с остатками сторонников укрылся в восточных отрогах гор и два года спустя, был убит в пограничной стычке одним из рыцарей графа Вилена. Эрик же после отречения сделался отшельником, хранителем одной из часовен, посвященных Митре, и тоже прожил очень недолго.

Эрвин, вступивший на трон уже в изрядном возрасте, мирно скончался после двенадцатилетнего правления. Он оставил двух сыновей, старшему из которых, Ральфу, было всего лишь 14 лет. Регентом при юном принце стал граф Вилен Ратлей. И еще до совершеннолетия Ральфа начался конфликт, известный в истории как "война эшбернских братьев".

Причиной конфликта опять явилось наследование, но на этот раз графской короны. Старший сын одного из участников мятежа, графа Хельрика Эшберна, Дитер, отправился в рыцарское странствие по дальним землям и исчез надолго. Меньше года спустя граф Хельрик внезапно умер. Причиной смерти называли то, что даже на 62м году жизни граф был часто неводержан в еде и питье. За отсутствием Дитера, правление Эшберном принял его младший брат Германн. И, когда несколько лет спустя Дитер

вернулся, младший брат, уже привыкший к графской короне, отказался признавать его права. Тогда Дитер со своими сторонниками, которых оказалось недостаточно для открытой войны, выстроил свой замок за пределами королевства, на другом берегу давшей название графству реки, и поклялся вернуть себе отцовское владение, не останавливаясь ни перед чем. Юный король симпатизировал Германну, уже показавшему себя разумным правителем. Единственное, что он мог сделать, это вызвать обоих на баронский совет, чтобы попытаться разрешить дело миром. Но Дитер не явился.

Так началась новая война. Стычки происходили то на этом, то на том берегу реки. Притом Дитер нашел себе каких-то союзников и не брезговал магией. Среди его воинов были не только люди, но и нежить и твари. Поскольку король медлил, не желая вмешиваться в этот конфликт ни на той, ни на другой стороне, Германн заключил союз с недавно появившимся в королевстве странным орденом странствующих рыцарей-магов, называвших себя рыцарями Дороги. С их помощью он в течении трех лет подготовил и осуществил поход, в результате которого войска брата были разбиты, а заречный замок сровняли с землей. В походе участвовали так же и королевские рыцари.

Эта война обошлась королевству дорого. Неизвестно, в результате ли колдовства, или по более простым причинам, по северным и восточным провинциям прошла черная чума, обойдя стороной только Ратлей. Одной из жертв ее стал Ральф III, которому наследовал его брат Дитрих.

Последней из крупных смут стала война за графство Ленвелл, произошедшая в правление десятого короля династии, Эрика III. К этому моменту Ленвелл был крупнейшим из удельных владений, хотя отнюдь не самым богатым и наименее населенным. Но после смерти графа Арнольва IV, столь внезапной, что поговаривали об отравлении, отыскалось сразу три претендента: его двоюродный племянник, бастард, правда, не признанный отцом, и племянница - дочь старшего брата. И вновь мирным путем решить дело не удалось - едва ли кто-нибудь доказал бы претендентам-мужчинам, что их права не бесспорны. Вмешавшийся брат короля, герцог Эдмунд, решил дело по-своему. Он разбил засевшего в замке бастарда, дал отступного племяннику и женился на племяннице графа. Он передал короне свои земли на западе и превратил графство в герцогство. Эдмунд в качестве нового правителя устроил всех, и на этом история кончилась.

ОКРЕСТНЫЕ ЗЕМЛИ.

Фрейланд расположен на крупной холмистой равнине, местами поросшей лесом. С севера к ней прилегают густые леса, лежащие за пограничной рекой Эшберн, северной границей королевства, давшей название удельному графству. На западе равнины естественной, хотя и нечеткой, границей Фрейланда является тоже лесная зона. На юге лежит невысокий изогнутый горный хребет, называемый Окружными горами. Именно там, как считают ныне, была столица дрегов. На северо-востоке находится пояс болотистых редколесий, земли ненаселенные и малохоженые. Из северо-восточных болот, сливаясь из десятков ручьев, вытекает Эшберн, продолжая свое течение на запад.

На юго-востоке за полосой ненаселенной местности, известной как поля Кардит, находится довольно обширная населенная область, по привычке иногда называемая Дериард, а чаще просто Княжества. Эта область разделена на десятков независимых владений, крупнейшими из которых являются княжества Альдол и Кельвуд. Хотя народ Княжеств и в родстве с народом равнины, жизненное устройство в Княжествах несколько отличается от фрейландского. Правда, и там введено рыцарство и есть поклонники Митры. Но права сеньоров в Княжествах неизмеримо больше, а у простого народа - меньше. И потому там нередки восстания и, кроме того, идет тихая борьба между сеньорами и городами. До сих пор не находилось ни могучего короля, ни единой веры или идеи, способной объединить сеньоров Княжеств. Даже во время Великого

похода кочевников каждый князь надеялся на свою силу, не желая заключить договор с соседом, и потому их воинство прокатилось через Княжества до Фрейландских границ, где их и разбил в полях Кардит Дитрих I Могучий, правнук основателя королевства. Видимо, причина раздробленности Княжеств кроется в том, что они ранее познали набеги и разрушения дрегов, но им не пришлось перенести ужасы Завоевания.

С Княжествами поддерживаются контакты. Нередко оттуда приезжают странствующие рыцари, а торговцы из Келвуда и вовсе добираются через весь Фрейланд в земли славян, живущих в лесах на западе.

О славянах трудно сказать много. Живут они нелюдимо, небольшими поселениями, собственного государства не имеют, а в сложной иерархии

их родов сам дрег лапу сломит. Они незлобивы и миролюбивы, очень уважают свои обычаи и уклад и потому пограничные инциденты происходят весьма редко. Некоторые выходцы из славян служат на территории королевства. Торговать со славянами очень выгодно. Иногда оттуда кроме речного жемчуга, меда, мехов и прочих обычных товаров привозят серебряные украшения неведомой работы, которые очень высоко ценятся.

Еще меньше известно о Гаутхейме. Это не то королевство, не то просто область за поясом северных лесов на морском побережье. Тамошние жители появляются в королевстве очень редко и ведут себя крайне высокомерно и независимо, немного рассказывая о себе и своей земле.

ПРАВЛЕНИЕ И ЗАКОННОСТЬ.

Все земли Фрейланда делятся на королевский домен и удельные владения. Уделами правят либо потомки соратников первого короля, имеющие графские титулы, либо младшие родичи королевской семьи, причем второй сын получает герцогский титул, третий - графский и т.д. Удельщики получают свои области в практически полное владение и управление. Существует только два требования: чтобы законы, действующие на территории удела, не противоречили законам королевства, и чтобы налоги, собираемые удельщиком, не были выше королевских. Налогами удельный правитель распоряжается сам. За это он обязуется являться к своему сюзерену – королю с дружиной в случае войны и охранять внешние границы от врагов (уделы, как правило, даются в пограничных областях). Также король имеет право взимать с удельщиков единовременные налоги на неотложные надобности.

Удел наследуется по тем же правилам, что и само королевство. Каждый новый правитель приносит королю присягу верности, подтверждая обязательства предшественника. Удельный правитель может быть лишен владений, только если ему будет предъявлено и доказано королевским судом обвинение в государственной измене. В этом случае, либо если остается несколько близких, но не прямых наследников, вопрос о передаче удела решается королевским советом. Если близких наследников не остается, то удел присоединяется к домену, а дальние родичи ветви получают лены на его территории. Также в случае надобности король может передать выморочный удел кому-нибудь из своих младших родичей.

Земли домена разделяются на округа и ленные владения. Ленные владения даются королем лицам рыцарского звания, которые должны заботиться о жителях своих земель, следить за соблюдением законов и выставлять войско по первому призыву короля, за что получают в личное пользование оговоренный процент от королевского налога (как правило, около 50%) и имеют на своей территории право низшего и среднего суда. На территории ленов действуют только законы королевства.

ПРИМЕЧАНИЕ: К компетенции низшего суда относятся воровство, разбой и др. уголовные дела, к компетенции среднего - гражданские тяжбы. В высшем суде рассматриваются тяжбы между лицами рыцарского звания и дела, касающиеся

безопасности государства, потому право высшего суда принадлежит только королю и королевскому совету.

Все ленные правители дают королю вассальную присягу. Король, если у него есть на то основания, может отобрать лен у своего вассала или временно поставить там своего наместника. Как правило, даются рыцарские и баронские лены. Получившим на королевской службе высокие ненаследственные звания выплачивается из казны крупная рента.

В каждый округ король назначает своего управителя, который следит за порядком, ведает сбором налогов и обладает правом низшего и среднего суда. (В ленных владениях налоги не всегда собирают сами правители, нередко это право дается специально поставленным королем людям). Наместник округа не обязан быть рыцарем. За свои действия наместник полностью отвечает перед королем. Наместник в любой момент может быть смещен королем и заменен другим служилым человеком, так как наместник - это государственная должность, в отличие от лена - владения.

Король имеет право контролировать через своих представителей правильность законодательной и исполнительной деятельности, как на территории ленов, так и уделов. Согласно законам, обладающие правом низшего суда имеют право карать смертью за разбой и убийство неспособного оказать достойное сопротивление, а увечьем - за воровство, если преступление доказано. За обман доверившегося, лжесвидетельство, уклонение от уплаты налогов без уважительных причин и другие гражданские проступки полагаются телесные наказания или крупные штрафы вплоть до лишения имущества. Исключением является случай, когда доказано, что лжесвидетельство привело к смерти невиновного. Тогда наказанием является смертная казнь.

Рыцари подлежат только королевскому или регентскому суду. Они не подвергаются телесным наказаниям, но за крупные преступления (например, тот же разбой) суд может приговорить их к смертной казни.

НЕДАВНЯЯ ИСТОРИЯ И НЫНЕШНЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ.

Ныне верховная власть во Фрейланде принадлежит Эрику IV, младшему сыну Эрика III, двенадцатому королю династии. Он принял корону около 20 лет назад, после трагической и несвоевременной гибели на охоте своего брата Дитриха III, всего лишь три года занимавшего трон. До того он носил символический титул герцога Кардита, хранителя восточных границ. В правление отца и брата молодой герцог не блистал особенными талантами, хотя ему нередко поручались второстепенные государственные дела. Известие о смерти Дитриха настигло его в Альдоле, где он вел переговоры о возможной женитьбе брата на дочери тамошнего князя. По возвращении в королевство он был возведен на трон баронским советом, согласно закону. В окружении советников отца он быстро постиг науку власти, и потому правление его протекало крайне мирно. Во исполнение договора он сам женился на Эльрис, дочери альдольского князя, которая была старше его на три года, чем обеспечил прочный союз с крупнейшим из княжеств. Но брак не оказался удачным. Через несколько лет королева умерла вскоре после вторых родов. Эрик IV не стал жениться повторно. От этого брака у него осталось двое детей – сын Эльмар и дочь Ингрис, коим сейчас исполнилось соответственно 19 и 15 лет. В правление Эрика IV вокруг короля сложилась блестящая плеяда рыцарей, его старых товарищей, вполне заменивших советников отца. Наиболее известны барон Дельмунд, верховный судья, наместник центральной области, смотритель Дагреста – стольного города королевства, недаром прозванный Неподкупным и сэр Мартин, королевский маршал, ныне возглавляющий палату герольдов, а юность проводивший в рыцарских странствиях и совершивший немало подвигов.

Третьим советником и соратником короля был Рейнольд II, девятый граф Ратлей, прямой

потомок рыцаря Небесного гнева, умерший около двух лет назад в возрасте 53 лет. Как и король, он весьма поздно вступил в брак и с высокородной уроженкой Княжеств и рано потерял жену. Наследницей его осталась дочь Хелен, которой только исполнилось 16. По завещанию графа и с одобрения короля ее опекуном, а после совершеннолетия - советником стал сэр Хармолд, министриал короны, дальний родич графа Рейнольда по матери. Он же представляет интересы наследницы в баронском совете.

Не только рода Ратлей коснулась тяжелая утрата. Несколько меся

Блок: Религия



О ПОКЛОНЕНИИ БОГАМ.

Наиболее известный и почитаемый бог в королевстве – это Митра. Согласно мифу, когда хаос отступил от созданной тверди, Великие Светлые отправили в срединные миры своих посланников, чтобы упорядочить землю и организовать жизнь на ней. Одним из них и стал Митра, Царь неба, бог-посредник между абстрактными высшими принципами Света и людским социумом. Основная функция Митры – установление естественной природной закономерности явлений и правильных взаимоотношений между людьми, т.е. установление порядка, и его сохранение. Как Царь неба, Митра является подателем жизненных благ. Он следит за движением солнца, отмеряет время дня и ночи, благодаря ему идут дожди и вырастают растения. Как посланник Света, он владеет силой Огня Жизни и способен заронить его искру даже в бесплодных дотоле местах. Потому его нередко называют Дающий жизнь или Дающий сыновей.

Главным воплощением Митры является солнце, и потому его священными символами стали прямая свастика в круге, солнечное колесо и силуэт сокола. Облаченный в свет, приходит Митра с востока, разгоняя тени и ужас ночи, сохраняя людей от Тьмы и злокозненных созданий Нижних миров.

Митра – справедливый царь. Он объединяет людей и помещает их на собственное, выбранное в соответствии с правильным законом место. Он определяет некую морально-нравственную границу, помогая различить добро и зло. Он - бог договора, клятвы, он покровительствует людям, следующим законам, потому что без законов любая страна будет охвачена хаосом. Митра добр, как и положено высокому властителю, но не прощает четырех преступлений: обмана доверившегося, убийства неспособного защитить себя, клятвопреступления и осквернения захоронений. Первый закон Митры - будь честен, не обманывай и не предавай окружающих тебя и помни, что никому богатство или власть, добытые через пролитую невинную кровь не принесли счастья.

Митра, как защитник людей от темных сил - бог-покровитель воинов. Именно на основе митраизма и сложился институт рыцарства - квинтэссенция законов воинской чести. Солнце, проходящее днем над землей, видно всем, но мало кто ведает его пути под землей. Потому в среде рыцарства есть свои тайные законы и ритуалы поклонения этому богу, и только посвященным дано знать о них.

Митра - защитник, а не бог войны, потому не принимает он от своих почитателей кровавых жертв. Ему любезен дым благовонных курений, хлеб, сжигаемый в чистом огне, пролитое в огонь в его честь вино и другие искренние дары. Оттого есть у него святилища, с крышей, но без стен, чтобы падали на алтарь лучи солнца и овеивал его свободный ветер, но вовсе нет священников. Правда, нередко у его часовен поселяются отшельники, следящие за ними и живущие на подаяния.

Огонь - часть силы Митры. Оттого наиболее праведных людей и истинных рыцарей принято хоронить огненным погребением, хотя делается это нечасто. Если же кладут

человека в могилу, то трижды обходят с факелами по солнцу могильный холм и возжигают на холме огонь Митры, чтобы дух умершего унесся по огненному мосту на небо и сон его не тревожили зловещие создания тьмы и не вселились в его мертвое тело демоны.

Митре незачем запрещать почитать других богов, кроме богов смерти, тьмы и нижнего мира. Его сила - это свет, справедливость и знания, идущие рука об руку. Ибо не направляемый светом не достигнет справедливости и не сможет понять ее лишенный знаний. Безграмотным же и забитым народом много легче управлять завоевателю или темному тирану. Именно оттого издавна добровольно приняли короли Фрейланда, а вслед за ними и многие их подданные, почитание Митры, Посланника Света, по примеру защитников своих, рыцарей Небесного гнева.

Но Митра - не единственный бог, почитаемый во Фрейланде. Даже часть его поклонников признает Велунда-кователя. Откуда и в какое время появился культ этого бога - сказать трудно. Многие считают, что его привнесли пришельцы-маири. Но путешественники сообщают, что легенды о Велунде существуют с гораздо более давних времен у прибрежных гаутов.

В этих легендах Велунд предстает чудесным кователем, великим мастером кузнечного ремесла, творившим вещи еще для давно ушедших богов и героев древнейших лет. Велунд имеет власть над металлами, как земными, так и небесными. Потому его зовут князем Небесного железа, и "железные камни", упавшие с небес, из которых куется оружие, достойное королей, именуют "даром Велунда". Главная сила Велунда - холодное железо, друг и охранитель человека с древнейших времен, отгоняющее нежить и смертельное для могильных порождений. Но далеко не всякому открывает Велунд свои секреты, мало кто может изготовить настоящее холодное железо или сделать земное железо подобным небесному. И оттого чаще всего к Велунду обращаются мастера-кузнецы - ведь и по славянским поверьям и по приметам народа равнин кузнечное ремесло сродни колдовству. Вообще же "искусством Велунда" называют изготовление всякого рода вещей - оружия, украшений, знаков власти - на кои может быть наложена магия.

Почти все низшие духи и силы мест подвластны холодному железу и часть их может служить помощниками в "искусстве". Оттого нередко называют Велунда князем "альвов", сохраняя старое собирательное название малых жителей потустороннего мира. Ритуалы Велунда и его Искусство малоизвестны, поскольку маги и мастера держат их в строгой тайне и передают только своим ученикам. Сторонники учения Митры не одобряют поклонников Велунда, но и не препятствуют им. Сила Митры подобна сиянию солнца, а сила Велунда - холодным бликам на стали и ясному пламени падающих звезд в ночи, а день не может существовать без ночи.

О Трех богах сейчас знают в основном по сохранившемуся указу Эрика I, запрещавшему поклонение им. Ходящие в народе легенды представляют их в обликах короля, воина и стража, вооруженных копьем, мечом и топором либо молотом. Но очень мало кто говорит о них открыто. Ведь, хотя большинство законов, изданных Эриком I, отменено его братом и преемником Эрвином I, действие этого еще не прекратилось. И, хотя никто не следит за его исполнением, непонятно: то ли почитатели Трех богов уже исчезли, то ли хорошо скрываются.

Блок: Боевка



ОРУЖИЕ, ДОСПЕХИ, БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.

Общие положения.

Поражаемая зона - корпус от шеи до пояса, руки от плеча до локтя, ноги выше колена.

Использование приемов рукопашного боя на игре запрещено. Допускаются только перехваты руки за предплечье (ниже локтя, но выше запястья). Удары ногой в щит запрещены.

За удар в голову или в пах засчитывается саморанение вследствие неумелого обращения с оружием - в 0 хитов. Если противник считает, что сам виноват, то он может спасти от этого.

Хиты.

Хитовость персонажей определяется для каждого народа отдельно и далеко не всегда является общеизвестной информацией. Для людей естественным является наличие одного личного хита.

Доспехи.

- Лёгкий - кожа, кожа с нагрудными пластинами, нагрудник, либо другой, частично прикрывающий корпус - +1 хит
- Средний - кольчуга до пояса, кираса, любой другой на футболку - +2 хита
- Тяжёлый - до локтя и колена - +3 хита
- Набедренники + наплечники к среднему и лёгкому - +1 хит
- Наручи позволяют отбивать оружие. Так же защищенные наручами руки не поражаются метательным оружием (поножи - аналогично).
- Боевые перчатки с защищённой металлом ладонью позволяют перехватывать клинковое оружие за клинок.

Шлемы.

- Тяжёлый - обязательно прикрывающий лицо (хотя бы частично) и заднюю часть головы - +2 хита
- Легкий - реально защищающий от игрового оружия, но не удовлетворяющий требованиям тяжелого - +1 хит.
- Бармица защищает от перегрызания горла, а застёгивающаяся спереди и от кулуарок. От кулуарок так же защищают ошейники из проклёпанной кожи, кольчуги и т.п.

Оружие.

Клинковое:

ширина клинка не менее 3-х см (клюшка), вес не менее 8-10 г/см, не более 20г/см (ограничения по ширине - от кинжалов, по весу - от одноручных мечей).

- Нож - длина не больше локтя, без гарды. Доспехов не пробивает. Снимает 1 хит.
- Кинжал - длина не более 45 см, с гардой. Снимает 1 хит.
- Одноручный меч - длина не более чем до головки бедра владельца. Снимает 1 хит.
- Двуручный меч - длина не менее чем до середины груди, но не более чем до подбородка владельца. Снимает 2 хита.
- Все промежуточные между одно - и двуручными мечами варианты считаются полуторниками. Снимают 1 хит и не могут использоваться в паре с оружием более длинным, чем кинжал.

Топоры и секиры: рабочая часть должна быть защищена резиной или плотной пеной.

- Одноручные - длина древка не более руки владельца. Снимают 1 хит.

- Двуручные - длина древка не более чем до подбородка владельца. Снимают 2 хита.

Копья: не длиннее роста владельца с вытянутой рукой, только с деревянным древком. Снимают 1 хит.

Дубины: общая длина не более длины руки владельца. Обязательна защита боевой части поролоном или несколькими слоями толстой пены. Снимают 1 хит. Оглушения не дают. Тычковые удары дубиной не защищаются.

Кистени: диаметр поролонового шара на конце не менее 10 см. Рукоять - не менее локтя владельца. Рабочая часть - не более локтя владельца. Снимают 1 хит. При работе кистенём защищаются саморанения в любую часть тела, снимающие 1 хит.

Метательное оружие: для метательного оружия поражаемая зона полная, кроме головы и паха. При попадании в наруч (понож) хиты не снимаются. Обязательно защищать наконечники резиной или толстой пеной.

- Луки:

- ростовые - снимают 2 хита.

- короткие - снимают 1 хит.

- Арбалеты - снимают 2 хита.

Сарбаканы и метательные ножи на игре не используются.

Окончательное решение о допуске оружия и его классификации принимается мастером в каждом случае отдельно.

Не прошедшее техконтроль оружие остаётся на мастерской стоянке до конца игры во избежание эксцессов. На оружие, допущенное к игре, липкой лентой прикрепляется этикетка "руда".

Кулуарки делаются только ножом или кинжалом по незащищённому горлу от уха до уха в небоевой обстановке и опускают в -2 хита (мгновенная смерть). При незавершенной кулуарке снимается 1 хит.

Оглушение (на 30 секунд) имитируется ударом меча или секиры плашмя по спине в небоевой обстановке. На человека в тяжелом шлеме не действует.

ПРИМЕЧАНИЕ: Мы не считаем нужным, постоянно упоминать в правилах о том, что удары следует фиксировать, связывая игрока, не стоит причинять ему боль по жизни и т.д. и т.п. Предполагается, что это все и без нас хорошо знают.

Блок: Фортификация



Крепости, поселения.

Каменные стены моделируются "конвертами" из жердей высотой не менее 175 см. либо частоколом такой же высоты.

Деревянные стены моделируются тремя рядами веревки, верхний из которых должен быть натянут не ниже тех же 175 см.

Ограды хуторов изображаются одним или двумя рядами веревки с флажками, верхний из которых должен находиться на высоте 130 – 150 см. Все бойницы в стенах требуется четко обозначать.

Блок: Штурмы, Осады



Крепости с каменными стенами штурмуются только через ворота, деревянные же стены можно проломить или поджечь.

В качестве осадных орудий используются:

просто бревно длиной не менее 3х метров, и диаметром не менее 15 см., которое одновременно держат не менее 3х человек (при выбивании ворот ограды - 2х);
таран с ручками, удовлетворяющий вышеозначенным габаритам и окованный железом, который держат не менее 4х человек одновременно;
таран на цепях, окованный железом.

Бревно выбивает ворота ограды за 3 удара, проламывает ограду за 5, для выбивания ворот деревянной крепости им требуется нанести 10 ударов, каменной - 20.

Окованный таран выбивает ворота деревянной крепости за 5 ударов, ворота каменной - за 10, а для проламывания им деревянных стен требуется 12 ударов.

Таран на цепях выбивает ворота деревянной крепости за 3 удара, каменной за 5, а деревянную стену проламывает за 7.

Ворота хуторской ограды также выбиваются 12ю ударами топора или дубины, или 7ю ударами двуручной секиры. Кроме того, в игре может появиться артефактное оружие, которому доступны и ворота замков.

Выбитые ворота остаются открытыми до изготовления нового запора.

Желающие могут строить сколь угодно сложные воротные коридоры в замках и городах, но должны показать, как взять крепость без помощи магии при наличии одного защитника.

Также возможно моделирование рвов, подземных ходов и т.д.

Все укрепления перед игрой осматриваются и принимаются мастерами.

ПРИМЕЧАНИЕ: Говоря в правилах о количестве ударов, мастера подразумевают удары тараном с разбега не менее трех шагов, а дубиной или секирой - с полного замаха, а не неприличное тыканье. Здесь также действует правило: "швейная машинка" — за один удар.

Блок: Пожары, поджоги



Стена (деревянная) считается сгоревшей, если под ней прогорят не менее 5 минут одновременно три свечи или таблетки сухого спирта.

Ограда или дом (т.е. палатка) сжигается по тому же правилу, только свечи или емкости с сухим спиртом располагаются по периметру. При сжигании дома все находящиеся в нем гибнут, а оружие и игровое имущество приходят в негодность.

Блок: Плен



Связывание имитируется куском верёвки на ноге (связаны ноги) или/и руке (связаны руки). Освободиться можно, перерезав верёвки (проведя по ним игровым клинком без помощи связанных конечностей).

Блок: Обыск



Захват и кража оружия.

С захваченного по игре (украденного, снятого с убитого или пленного) оружия снимается этикетка «руда» (т.е. собственно захватывается этикетка, а не само оружие). Все оружие, на котором этикетки повреждены (например, сбились в бою и т.п.), считается зазубренным и подлежит восстановлению (перековке). Оружие без этикетки «руда» считается сломанным, и починить его может только кузнец (при наличии "свободной" этикетки, которую он прикрепляет к изготовленному (починенному) оружию). Реально у убитого можно забрать не более одного предмета вооружения (только если это не единственное оружие). Всё чужое оружие подлежит обязательной сдаче на мастерскую стоянку после игры. Луки и арбалеты захвачены по игре, быть не могут.

Оружие, являющееся игровым имуществом и имеющее соответствующие метки переходит от владельца к владельцу по правилам для игрового имущества. Все артефактное оружие (посеребренное, позолоченное, с наложенными маг. свойствами и т.д.) является игровым имуществом, если не наличествует условия, что данное оружие является артефактным только в руках одной конкретной личности.

Блок: Медицина, лекари



Лекарство.

Лекари лечат раны (в зависимости от квалификации поднимают с 0 или даже с -1 хита) и болезни. Должны иметь при себе реальную аптечку первой помощи (обезболивающее, желудочное, бинт, йод и т.д.).

Сертификат перед игрой выдается только при ее наличии.

Блок: Ранения



Ранения и смерть.

Играющий, с которого сняли все хиты до 0, считается раненым.

Умирает, если в течении времени жизни раненого не оказана квалифицированная лекарская помощь. Передвигается на корточках или на четвереньках, может звать на помощь. Помочь ему передвигаться может 1 человек.

Играющий с -1 хитом - тяжелораненый. Звать на помощь и передвигаться не может. Умирает, если соответствующая медицинская помощь не оказана в течении времени жизни тяжелораненого. Чтобы перенести его, нужно 2 человека.

Время жизни раненого и тяжелораненого для конкретных персонажей определяется отдельно.

В случае если по окончании боевого взаимодействия осталось более 0 хитов, то потерянные хиты восстанавливаются в течении 10 мин. (в небоевой обстановке).

Блок: Страна мертвых



СМЕРТЬ И ПОСМЕРТИЕ.

Персонаж может погибнуть не только в бою или в результате магического воздействия, но и от несчастного случая. Об этом прискорбном событии игроку сообщает мастер. Также результатом "несчастного случая" может явиться ранение или тяжелое ранение. Несчастные случаи могут быть самые различные. Как правило, происходят они тогда, когда по какой-то причине мастера вынуждены вывести данного игрока (или данного персонажа) из игры (например, по-жизни некорректное поведение, наносящее вред игре). Надеемся, что мастерам не придется прибегать к таким мерам.

Существуют виды смерти, о которых становится известно по ходу игры (т.е. до игры информация о них не сообщается игрокам в подробностях), например, болезни и т.п. И вообще, если в правилах про какое-то явление природы ничего не написано, в том числе не написано, что оно не моделируется, не бывает и т.п., то это и не означает, что его точно не будет...

Кроме того, игрок сам может принять решение о том, что его персонаж умер вследствие каких-то произошедших по игре событий.

Во всех случаях смерти умерший надевает белый хайратник, чтобы отличаться от живых. Белый "мертвецкий" хайратник игрок обязан иметь при себе во время игры постоянно. О наличии белого хайратника стоит позаботиться самому игроку, собираясь на игру. Живым не рекомендуется носить белые или очень светлые хайратники.

Мертвеца можно похоронить. Имитация погребения - по усмотрению участников, но должна занимать не менее 10-15 минут игрового времени и, естественно, соотноситься с обычаями и верованиями соответствующей местности. Ну да сами понимаете... Однако напомним, что мало, где принято бросать мертвецов не похороненными, и, наверное, в этом есть какой-то смысл...

После похорон мертвец должен идти прямо в Царство Мертвых. Мертвец может ожидать начала похорон не более 20 минут, в это время он не должен самостоятельно передвигаться. Мертвец, самостоятельно покинувший место, где он находился (даже если ещё не прошло 20 минут с момента смерти), считается не похороненным, также как и не дождавшиеся похорон в течении 20 минут, и должен идти прямо в Царство Мёртвых. Мертвец не имеет права разговаривать с живыми, исключение составляет случай разговора с персонажем, предъявившим мертвецу сертификат, подтверждающий наличие у него права говорить с мертвецами.

О местоположении Царства Мёртвых будет сообщено перед началом игры на местности, и эту информацию стоит запомнить каждому.

По прибытии в Царство Мёртвых игрок должен зарегистрироваться у мастера. О дальнейшей игровой судьбе умершего ничего заранее неизвестно.

То есть действительно ничего не известно - будет ли эта смерть "окончательной", т.е. после неё - выход из игры, или же последует "следующее воплощение" в новой роли, или еще что-нибудь – мастера ничего не обещают. Так же не обещается, что "посмертная судьба" будет для всех одинаковой. Так что, рассчитывайте на то, что возможен выход из игры после первой же смерти. Естественно, что эта неопределенность не означает возможности ситуации, когда "мертвому" придется либо выходить из игры, либо сидеть неведомо, сколько в мертвятнике без еды и других элементарных удобств, не имея даже возможности сходить на свою стоянку за спальником.

Блок: Магия

**МАГИИ.**

Магия бывает общедоступная и профессиональная. К общедоступной магии относится изготовление мелких артефактов, то есть оберегов, талисманов, амулетов и т.п. с нанесенными рунами, знаками и заговорами. Пользование ими является привычным, существуют даже определенные стандарты изготовления. Многие подобные вещи могут быть изготовлены любым человеком, которому эти стандарты точно известны. Некоторые артефакты трудно изготавливаемы, но весьма легко идентифицируются. Отдельные же штучные произведения не только трудно опознаются, но и требуют специальной настройки на владельца. Кроме того, есть и откровенно шарлатанские вещи – весьма эффектные внешне, но никакого смысла не имеющие. Производство артефактов нередко воспринимается как отрасль кузнечного ремесла, а торговля ими – явление вполне обыденное.

Также достаточно известной отраслью магических знаний, требующей, однако, некоторой подготовки, является искусство гаданий.

Профессиональная магия – синтез науки и искусства и потому является уделом избранных. Известно, что существуют маги, которые **МОГУТ**. Связываться с ними опасно, но иногда приходится. Правда, договориться с ними легче, чем их найти; мало, кто склонен афишировать свои познания в этой области. В занятии магией подозревают рыцарей Дороги.

Все магические свойства предметов и персонажей в играх документируются. Документы, подтверждающие наличие некоторого свойства у конкретного персонажа, не могут передаваться другим игрокам. Документы, подтверждающие наличие некоторых свойств у какого-либо игрового предмета, должны передаваться по игре вместе с этим предметом. Такие документы (сертификаты) выдаются мастером-координатором игры или техмастерами, получившими соответствующие полномочия (техмастера по магии).

В игре есть персонажи, которые обладают неотъемлемыми от них магическими свойствами и имеют на них сертификаты. В случае если информация об этих свойствах является общеизвестной, она будет помещена в правила игры.

У персонажей игры могут быть различные заклинания. Каждое заклинание документируется отдельной карточкой, на которой указываются все параметры заклинания. Для применения заклинания необходимо выполнить некоторые заранее известные действия (это может быть исполнение песни, прочтение текста, жест и др.).

Во время выполнения этого действия на применяющего заклинание не действуют оружие и магия. Карточки заклинаний не могут передаваться по игре.

Методы получения заклинаний, ученичества магии и т.п. – игровая информация.

Некоторые предметы в игре могут обладать магическими свойствами, причем все эти предметы являются игровым имуществом.

Артефактная магия подразделяется на два типа:

- известные простые свойства артефактов. Описываются сертификатом, который передаётся по игре вместе с артефактом.
- сложные свойства, требующие соответствующей настройки артефакта и пользователя друг на друга. Для их использования необходимо провести ритуал настройки и получить сертификат, подтверждающий наличие этих свойств при использовании магического

предмета **ДАНЫМ КОНКРЕТНЫМ ПЕРСОНАЖЕМ**. Такие сертификаты не могут передаваться другим игрокам.

Любой персонаж игры может проводить магические ритуалы (в том числе ритуалы настройки артефактов). О проведении ритуала следует заранее сообщить мастерам. Ритуал проводится только в присутствии мастера, ибо именно он сообщает о результатах и выдаёт (при необходимости) соответствующие документы.

То, как конкретно проводить тот или иной ритуал игрок придумывает сам, основываясь на имеющейся информации, полученной во вводной или при заявке, или собранной по игре. При этом не следует забывать, что результаты будут зависеть от того **ЧТО** (смысл обряда) и **КАК** (качество исполнения) было сделано и как это выглядело и действовало в контексте данного мира, что и определяет мастер. Мастер может попросить игрока прокомментировать свои действия, а также объяснить, откуда у него **ПО ИГРЕ** знания тех или иных примененных в обряде символов, имен и пр., ибо использование "неигрового знания", мягко говоря, не приветствуется. Так что, если что, последствия за свой счет...

В игре возможны ситуации, когда о каких-либо магических эффектах, событиях и их последствиях игроку сообщает мастер.

Блок: Магические существа



О НИЗШЕЙ МИФОЛОГИИ.

Помимо богов, известно множество сверхъестественных существ, живущих рядом с людьми и обладающих ограниченной магической властью в различных сферах. К ним относятся различные духи мест, стихий и т.д. Иногда их собирательно называют "альвами", хотя представления о многих наверняка частично заимствованы у западных соседей-славян. Все "альвы" достаточно нейтрально относятся к людям и могут, как помочь, так и наказать, в зависимости от действий и отношений к ним самих людей. Известно о том, что существуют:

ДОМОВОЙ (или **БОГГАРТ**) - дух, постоянно живущий в доме и дружественный к хозяевам, обеспечивает благополучие дома. Жизнь в доме зависит от отношений с ним. При переезде надлежит совершить особый ритуал, чтобы уговорить домового переехать вместе с хозяевами. В специально отведенном для этого месте оставляют угощение домовому - еду, а по праздникам и напитки.

КОБОЛЬДЫ - духи, связанные с деревом и камнем. Дружелюбны к людям, но способны на каверзы. Обитают в дуплах, норах, пещерах, заброшенных шахтах. Связываются с рудознанием.

ЗЛЫДНИ - злые духи. Не связаны условиями пространства, имеют власть над стихиями. Могут внушать людям определенные мысли, но не обладают знаниями о человеческой душе: им может противостоять твердая воля. Невидимы и являются людям лишь по собственному произволу.

ЛЕШИЕ - "старшие" духи леса. К людям относятся нейтрально до тех пор, пока оные соблюдают элементарные правила поведения в лесу: не шумят, не мусорят, не рубят живые деревья или лапник, не убивают ради развлечения лесную живность. При проявлении к ним уважения могут помочь, например, показать грибные или ягодные места, охранить селение или хутор от зверей, предупредить о приближении недобрых

людей, вывести заблудившегося человека к селению и т.п. Если же леший сочтет конкретного человека "врагом леса", то такому человеку лучше в лесу не появляться во избежание крупных неприятностей до тех пор, пока не выпросит у лешего прощения. Если же, по мнению лешего, лесу нанесен крупный ущерб, то плохое отношение может перейти и на весь хутор виновного. Люди начнут болеть, а хозяйство их придет в упадок. В "подчинении" леших находятся...

...**КИКИМОРЫ** - скорее злые, чем нейтральные духи леса. Чаще всего бывают женского пола. Живут в заболоченных лесах, ельниках. В сухих сосняках и березовых рощах не встречаются. Любимое развлечение - "кружить" людей, заводить в болота, не давать выйти к дому или дороге. Во избежание подобных неприятностей не следует плохо отзываться о лесе, рубить или ломать живое дерево, без нужды рвать травы. Если же случилось подобное несчастье, стоит повиниться, оставить кикиморам подношение (кусочек хлеба, любой другой еды) на пенке.

РУДНИЧНЫЙ ДУХ - Может помочь: указать месторождение, дать совет. Но за неуважение строго наказывает; именно он является причиной обвалов в шахтах и других подобных бед. Обычно появляется в сером балахоне.

Отдельно существуют духи убитых, непохороненных, самоубийц, утопленников, вампиров (последние иногда летают даже днем, и очень опасны). Желательно от них защищаться, поскольку встреча с ними весьма вероятна. Помогает чеснок, носимый на виду, осиновый кол, обереги (сертифицированные или с правильными знаками; вампиры и покойники знают, чего они боятся). Последствия общения с кем-либо из выше перечисленных без защиты разнообразны. Конкретно о вампирах одновременно существует два представления:

ВАМПИР

1. Мертвец, по ночам встающий из могилы или являющийся в зверином облике, сосущий кровь, заражающий лихорадкой и насылающий кошмары и сумасшествие. Вампирами могут стать непохороненные или неупокоенные, например, самоубийцы. Оружием против них, как говорят, может служить осиновый кол.

2. Живой человек, способный получать дополнительные силы от питья крови. Может родиться в обычной семье.

Особенно вероятны встречи с ожившими покойниками в нечистых местах: на пустошах, близ болот, около пещеры, на перекрестках дорог

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Мастерами на игре предусмотрено только минимально необходимое моделирование ремесел. Однако любой участник игры может заниматься каким-либо производством, если это позволяет его роль. Моделирование одного оговаривается мастером и игроком либо в процессе заявки, либо непосредственно перед игрой или на ней. Любое моделируемое производство будет давать игрокам дополнительный доход и, скорее всего, весьма немалый.

Ремесла и ученичество.

Наличие у персонажа квалификации в каком-либо ремесле подтверждается соответствующими документами, выдаваемыми мастерами перед началом игры или по результатам обучения. Следует учитывать, что время сна не засчитывается в срок

обучения. Моментом начала обучения считается время, когда учитель сообщил техмастеру о том, что такой-то принят в ученики. Мастер одновременно может иметь не более одного ученика.

Кузнечное ремесло.

Для кузницы требуется огороженное место и имитация молота и наковальни, маркированные рудными чипами. Во время работы в кузнице должен гореть костёр. Качественная имитация работы может давать самостоятельное (без обучения) повышение уровня, ускорять обучение и т.д. Кроме того, кузнечное ремесло дает широкий простор для различных экспериментов, связанных с артефактной магией, на успешность которых также влияет качество отыгрыша и смысл производимых действий.

Плотники и архитекторы.

Ограду вокруг своего дома может построить в игре любой. Но для строительства и восстановления замков требуются плотники и архитекторы. Эти профессии уровней не имеют и являются побочными занятиями и способами заработка. Игрокам, имеющим данную квалификацию, мастера рекомендуют иметь при себе небольшой запас реальной веревки, гвоздей и т.п.

Добыча руды.

Рудознательство вообще - не профессия, а комплекс игровых знаний. Но добычей железной руды может заниматься любой игрок, если это не противоречит его роли. Моделируется это сбором консервных банок, бутылок, полиэтилена и прочего чуждого лесу мусора. "Выплавка" металла происходит на мастерской стоянке, где в обмен игрок получает рудные чипы. Учтите! На один чип потребуется количество мусора немалое, но вполне разумное.

ПРИМЕЧАНИЕ: Различные знания о металлах, драгоценных камнях, болезнях и лекарствах и т.п. являются игровой информацией.

Блок: Кабаки



На игре будет трактир, торгующий реальной едой за игровые деньги.

2.0.0.3