

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

Название игры: Венгрия XIV век: Крещение огнем

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)

Блок: Общие правила, разное



ВЕНГРИЯ, XIV ВЕК: КРЕЩЕНИЕ ОГНЕМ

Волшебные венгерские и румынские сказки полны жуткими и странными чудесами, новеллы и экранизации историй про князя Дракулу прогремели по всему миру. Архитектура, словно сошедшая со страниц сказок соседей из Западной Европы. Неповторимая смесь европейской ледяной вежливости, славянской хлебосольности и горячего нрава кочевников в каждом прохожем. Удивительная атмосфера не столетней и даже не тысячелетней старины, словно в каждом городе живет и поныне нечто прекрасное и светлое, встречавшее на этой земле первых людей...

История Венгрии уходит вглубь тысячелетий, и в людях жива эта память. Вот, например, история народа. Венгры - дети трех племен: мадяров, южных славян и волохов. Мадьяры - темпераментные и непоседливые кочевники родом с Урала. Это они привнесли вольный дух и жажду опасностей, когда ежесекундный риск потерять жизнь является желаемой нормой. Благодаря им равнинные венгры ни года не сидели без военных походов и слагали веселые сказки про свободных горцев. Славяне - оседлые земледельцы, крепкие своим домом и корнями. Чего они добивались от тамошней земли - чуду подобно. Волохи - об этих известно совсем мало. Если мадяры по виду напоминают коренных уральцев хантов и манси, а южные славяне походят на украинцев и белорусов,

то типичный волох – это нечто среднее между цыганом и румыном. Но ведь волохи – это самоназвание той жуткой смеси кельтов, римлян и степняков, которую здесь застали славяне! Они тоже - дети трех племен, от которых получили в наследство "закваску" своей древней культуры.

Время - середина XIV века - выбрано не случайно. В Венгрии на этот век приходится расцвет государства, последний перед Возрождением взлет средневековой культуры и искусства. Как и во всякую переломную эпоху, границы сословий были зыбкими, и талантливый активный человек мог выбиться "из грязи в князи". Это время ужесточения власти церкви, и реакции на нее – подъем магических искусств и образования, появление университета и вагантов. Впрочем, даже с церковью не все однозначно, ведь университет был на содержании у епископа.

Игра, которую мы вам предлагаем, построена на фольклоре и истории венгерского средневековья. В этом мире, столь же разном, сколь и цельном, найдется место и готической сказке ужасов, и романтической балладе, и героическому эпосу, и еще много чему, чего только пожелает ваша фантазия. Будут и вампиры с оборотнями, и гениальные ученые, и иноземные рыцари с во-от такими усами, и вольные разбойнички-горцы. Будет даже традиционный венгерский гуляш - правда, за игровые деньги.

Мы надеемся, что вы, как и мы, полюбите эту страну и ее обитателей, ее сказки. Ее мир.

Приезжайте, мы ждем Вас!

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Игра "Венгрия, XIV век: Крещение огнем" будет проходить в районе города Перми со вторника 9 по пятницу 12 августа. Заезд - с 7-го, отъезд - до 14-го.

Заявки подаются мастерам:

Подгаец Александр (на полигоне - мастер мертвятника) - (3422)391-896 (д)

E-Mail: elt@rmcelt.pstu.ac.ru

FIDO: 2:5054/111.0 (To: Alexander Podgaets)

614013, Пермь, студенческий городок ПГТУ, Дедюкина 8-87

Никитин Игорь, Самурай (мастер по экономике) - (3422)620-714 (д)

E-Mail: nikitin@nm.ru

Залесных Светлана, Шветка (мастер по сюжету) - (3422)647-092

E-Mail: svetlanaz@newmail.ru

Савинов Александр, Физбен (техмастер) - (3422)160-139

E-Mail: fizbin@perm.raid.ru

Заявка должна содержать фамилию, имя, отчество, возраст, псевдоним, адрес, телефон, e-mail (если есть) и желаемую роль (роли) или желаемую команду (команды), легенду персонажа. Пожелания и легенды приветствуются уже сейчас. Особенно легенды. :-)

Командные заявки приветствуются. Укажите в ней капитана.

За несовершеннолетних игроков мастера ответственности не несут! В заявке несовершеннолетнего игрока должен быть указан человек, взявший на себя ответственность за его безопасность. Этот человек должен быть на игре. Должны предупредить, что мы оставляем за собой право на "подумать".

Все заявки до утверждения проходят мастерский совет, поэтому любой один мастер немедленно после заявления не сможет вам ответить ни "да", ни "нет".

Орг. взнос - 2,5 USD по текущему курсу Центробанка.

Урал опасен клещами. В августе клещей уже мало, но они еще есть. Правила техники безопасности: проверяйте волосы, уши, подмышки, пах, ноги раз в полчаса. Чтобы клещей быстро вытаскивать, возьмите любое густое масло и пинцет.

Неигровой медпункт располагается в кабаке. Помните: медпункт, а не аптека!

Игра будет проходить на природе, поэтому возьмите с собой спальник и палатку. На полигоне не всегда может оказаться лишнее спальное место, даже у мастеров.

Также возьмите все необходимое для приготовления и поедания еды в походных условиях, в том числе достаточное количество самой еды. На игре можно будет поесть в кабаке, но это стоит игровых денег.

Обязательно возьмите с собой походную аптечку. В нее входят: бинт, антисептик, пластырь, йод, активированный уголь, аспирин, другие средства по вашим личным потребностям. Совсем нелишним будет и что-нибудь от комаров.

На случай игровой смерти возьмите белый хайратник.

Все игровые деньги должны храниться в кошельке, привязанном к поясу. Этот кошелек можно отвязывать. Все, что туда еще будет положено - на совести владельца.

Игра фольклорно-историческая, поэтому костюм желательно делать историчным. В конце мы привели его краткое описание для большинства ролей. В личном порядке мы можем поделиться и более конкретной информацией, в том числе как сделать костюм максимально дешевым без потери внешнего вида.

СУХОЙ ЗАКОН

Сухой Закон в неигровом смысле действует с 6:00 утра до 22:00 вечера. В остальное время желание выпить, вмазаться или накуриться становится личной неигровой проблемой игрока. В любом случае - с 6:00 до 22:00 разрешено потребление только исторического аналога алкоголя. И опять же процесс потребления алкоголя является игровым. И потребляйте сколько угодно. НО!

Во-первых, факт ужиранья до смерти влияет на игровой имидж. А во-вторых, НИКАКИХ боевых действий, находясь в нетрезвом состоянии, вести нельзя. То есть вас могут отправить в Страну Мертвых, а вы - нет.

МЕНЕСТРЕЛЬСТВО, ИГРОВАЯ ЭТИКА И ПРОЧ.

Хотим напомнить, что вы - не "новые русские" и не шпана с улицы, следите за своей речью и действиями.

Желательно петь песни, не сильно различающиеся по смыслу с отыгрываемым.

- * Выполнение требований мастера обязательно!
- * Не доверяете мастерам - не приезжайте на игру!
- * Если вы приехали на игру, то тем самым показали, что с правилами полностью согласны и обязуетесь их выполнять.

Общий отыгрыш:

- * Обманув мастера, вы многого не добьетесь.
- * Убедительная просьба: не выходить за рамки роли.
- * Не забывайте, что вы играете. Никаких пожизненных обид на игровые действия.
- * Чем лучше вы играете, тем лучше игра. Не мешайте играть другим.
- * Прикид поможет вам лучше вжиться в роль и не будет сбивать с толку других.
- * Следите за тем, чтобы ваш пожизненный лагерь не портил вид Игровой территории.

РОЛЬ МАСТЕРОВ НА ИГРЕ

- * Мастера следят за соблюдением правил и работой игровой механики.
- * Мастера решают спорные вопросы, возникшие во время игры.
- * Мастера наказывают за нарушение правил игровыми и неигровыми методами.
- * Некоторые мастера отыгрывают Караваны.

Игротехники:

- * Игротехники имеют право решать спорные вопросы.
- * Игротехники обязаны следить за соблюдением правил.

ПОЛИГОН (Предварительный)

находится около архитектурно-этнографического музея "Хохловка". Проезд - от Автовокзала на автобусе "Пермь-Хохловка". До Автовокзала можно добраться от ж/д станции Пермь-II на автобусах 8, 37. Около Автовокзала есть рынок), работает с 10 до 17 часов, кроме понедельника). На остановке вас будут ждать и встречать. Более подробная информация будет дана позднее.

ГЕОГРАФИЯ ИГРОВОГО МИРА

Венгрия расположена в центральной части Европы, по обе стороны от Среднего Дуная. Типично "сухопутная" страна, она имеет выход к Черному морю только через Дунай. Почти все соседи Венгрии - славянские страны.

В Венгрии проживают представители практически всех соседних и многих не очень соседних стран. Больше всего представителей трех коренных племен: волохи, южные славяне и мадьяры.

Управляет страной король Людовик Первый, он же - по-венгерски - Лайош Великий.

Главная река Венгрии - Дунай. Она протекает точно по центру страны, с юга на север. Ближе к северной границе на западном берегу Дуная стоит Буда - и на другом берегу Пешт.

К западу от Дуная лежит холмистая долина Дунантуль. На севере Дунантуля находится Балатон - крупнейшее озеро Европы. Недалеко от него находится прежняя столица Венгерского королевства, Секешфехервар. Чтобы не ломать язык, город называли еще и на благородной латыни - Альба Регия. Южнее Балатона расположен небольшой город Печ, где с недавнего времени открыт университет. К северу от Балатона начинаются горы Баконь. Самые большие высоты там меньше мили (1,6 км), но зато предостаточно пещер и богатейшие недра. Там стоит легендарный Эстергом, религиозный центр всех местных народов еще со времен до Рождества Христова. Нынешний Эстергом известен как резиденция архиепископа венгерского и крупный монастырь.

Равнина к востоку от Дуная называется Альфельд. Здесь расположена основная твердыня Тевтонского Ордена в Венгрии. Восточный край - главная житница страны, народ здесь живет в хуторах и выращивает в несколько раз больше, чем может съесть. В центре Альфельда хуторяне устроили рынок. С севера равнина ограничена горами - хребет Матра. Сюда издавна сбегались самые свободолюбивые, здесь сохранились самые горячие и веселые нравы во всей Венгрии. В лоне скалы выточена самая защищенная крепость страны - Эгер, разбойная вольница, кров для искателя приключений и надежная крыша для независимого хозяина.

Еще восточнее и южнее расположена третья область Венгрии - Трансильвания. Она отделена от Альфельда горами, на равнинном входе в нее стоит тевтонская крепость. Трансильвания - дитя двух нянек - навязанного крестоносцами Ватикана и родного православного Константинополя; какое дитя бывает у двух нянек - всем известно, потому неудивительно, что в той земле до сих пор живы отголоски язычества. С юго-востока Трансильванию огораживают от захваченной турками Валахии самые высокие венгерские горы - Южные и Восточные Карпаты.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КОМАНД

Буда – столица Венгерского королевства с начала XIV века. В отыгрываемый период полным ходом идет процесс объединения страны под властью короля. Административно вместе с Пештом образует отдельную область, управляемую герцогом.

Буда расположен очень удачно: в центре страны, да еще и на крупнейшей реке - Дунае. В окрестностях есть и поля, и горы. Достопримечательностью Буды являются целебные ключи, что облегчает излечение и привлекает паломников и калек (легкораненый, испивший целебной воды, вылечивается за час. Ходят слухи, что целебная вода лечит все болезни, порчу, проклятия, укусы вампира и падение с лестницы).

В Буде есть епископ, подчиненный архиепископу Эстергомскому и королю Лайошу, а значит, и библиотека, и церковная школа, где преподают не только грамоту, историю и закон божий, но и три свободных искусства (грамматика, схоластика и риторика - см. ученых). То и другое подразумевается титулом епископа и ниже опущено.

Буда - самый "городской" город. То есть центр политики, экономики и культуры. Подавляющее большинство жителей - иностранцы, в основном - немцы, австрийцы и поляки. Нет крестьян.

Как и всякая столица, Буда - центр образованности и центр знати. Здесь живет намного больше родовитых рыцарей, чем в других поселениях - кроме, конечно, Тевтонской крепости.

Время начала игры - 1350-й год. В начале XIV века пресеклась династия Арпадов, ведущая свой род от мадьярского вождя, завоевавшего территорию Венгрии в IX веке. Следующая династия - Анжуйская - представила целую россыпь "королей на час", и лишь Карл Роберт (1326-1342) и Людовик I, взошедший на престол в 1342, смогли продержаться достаточно долгое время и целенаправленно вести, пусть и с переменным успехом, процесс политического объединения страны.

Согласно истории, в 1351-1353 годах ему это удалось, так что в дальнейшем он обратил самое пристальное внимание на внешнюю политику, и за 40 лет вывел Венгрию в разряд сильных и богатых европейских держав. Но политическая жизнь раздробленной Европы того времени - тема отдельной игры и не одной. Ограничимся объединением страны. Удастся ли совершить это? Почти вся крупная

знать, кроме назначенного королем герцога Альфельда против него, зато его готовы поддержать бароны и церковь, которую основательно прижал его предок Карл Роберт, добившись права самому назначать епископов из числа священников.

Среди простолудинов Буды нет крестьян (пахарей и пастухов), почти все ремесленники - иностранцы. Есть образованные люди (инженер, алхимик, лекарь и другие). Много рыцарей и старшей знати. Оружие у них - не двуручное, щиты - не бронебродяги, доспех - не тяжелый. На доспехах воинства желательна какая-либо общая деталь, лучше всего - герб Венгрии. Это - общие требования для всех рыцарей королевства, кроме тевтонцев (это не рыцари в строгом смысле).

Примерный состав команды (13 человек):

Король, Королева, Принц, Первый Министр, Воевода, 3 Рыцаря, Епископ, Лекарь, Рудокоп, Кузнец, Купец

Именные роли: Король Лайош (Людовик) I Великий, епископ области Пешт.

Пешт – это большое село, борющееся за звание города на основании своего размера и потому, что оно снабжает провизией саму столицу.

Пешт расположен через реку от Буды. Город очень древний, сохранились даже римские развалины - укрепленный пункт Аквинкум. Во времена Великой Римской Империи Венгрия входила в состав провинции Паннонии, и теперь у епископа еще можно найти некоторые документы того времени.

В Пеште расположен столичный рынок, здесь живут некоторые представители дворянского сословия, предпочитающие природу.

Есть купцы, кузнецы, рыцари герцога. Оружие любое.

Примерный состав команды (9 человек):

Герцог, Мэр, 3 Рыцаря, Помещик, Кузнец, Купец, Знахарь или Колдун.

Именные роли: герцог Пешта, барон Пешта.

Дунантуль

Вообще-то, Дунантуль - это не село, не город и не крепость, а большая равнина, но во всех отношениях все ее поселения были достаточно однородны, поэтому мы сочли возможным соединить их в одну большую команду. При большом количестве игроков ее можно разбить на несколько городов и сел.

Большинство жителей - потомственные пахари, почти чистокровные славяне (см. описание славян).

Политически Дунантуль действует как единое целое, так как в главном имеет одни интересы. Управляет Дунантулем совет из богатейших помещиков (баронов). Политику и суд вершит герцог Дунантуля.

Примерный состав команды (7 человек):

Герцог, 2 Рыцаря, 2 Барона, Кузнец, Купец

Именные роли: герцог Дунантуля, барон Дунайварош ("Дунайский"), барон Мечек.

Альба Регия

Этот древний город недалеко от Балатона является резиденцией знати из рода Арпадов. Альба Регия была столицей Венгрии во времена предыдущего периода расцвета - до монголо-татарского нашествия 1240-1242 годов. Во время обороны город был разрушен до основания, что послужило поводом перенести столицу в Буду. Одновременно с этим был нанесен еще один удар: династия Арпадов была оттеснена от венгерского трона. Однако город остался резиденцией крупной знати, не потерявшей надежды вернуть управление страной в свои руки.

Третья по величине библиотека после монастыря Эстергом и университета.

Простолюдинов немного; оружие не двуручное, щиты - не бронеблестящие, доспех - не тяжелый.

Примерный состав команды (8 человек):

Маркиз, Граф, 3 Рыцаря, Рудокоп, Кузнец-Инженер, Знахарь или Алхимик

Именные роли: маркиз Веспрем, граф Дьер.

Печ

Городок на юго-западе, центр епископата. На этом можно бы и закончить, если бы папа Римский не приказал тамошнему епископу собрать университет и поддерживать его на своем содержании, но с университетским самоуправлением и автономией. Странная ситуация, но на то у Святейшего были свои причины.

Все преподаватели - иностранцы. Достоверно известно только одно имя – профессор Гальвано из Болоньи. Но в то время уже были открыты университеты во Франции, Австрии, Англии, поэтому вряд ли все учителя были итальянцами.

При университете выросла высшая школа, где студенты и школяры преподают семь свободных искусств, но на свой, университетский лад.

Конечно, город одним университетом не ограничивается; ремесло, и все остальное там может быть развито неплохо. Но на первом месте - Папин подарочек Венгрии и... епископу.

Вторая по величине библиотека после монастыря. И лучшее по качеству образование, даже по простым предметам. Иногда это имеет значение.

Примерный состав команды (6 человек):

Ректор, Философ, Лекарь, Богослов-Епископ, Рудокоп, Купец

Именные роли: Епископ Дунантуля, Ректор Печского Университета, Купец

Эстергом

Маленький горный город, издавна служивший религиозным центром Венгрии. Культурный и религиозный центр страны.

Большинство монахов - волохи. Есть один рудокоп, кузнец, пастух и помещик.

Примерный состав команды (8 человек):

Архиепископ, Настоятель монастыря, Глава монашеского ордена, Монах-Лекарь (доктор медицины), Монах-Библиотекарь, 2 Монаха-Крестьянина, 3 Странствующих Монаха.

Именные роли: архиепископ Эстергом, Берталан - настоятель монастыря, Гергени - глава ордена нищенствующих монахов.

Альфельд

Равнина к востоку от Дуная, главная житница страны. Это благодаря жителям Альфельда Венгрия уже в те времена выращивала в несколько раз больше, чем могла съесть. В целом, крупных деревень в то время в Альфельде не было, люди селились хуторами и маленькими поселочками. Население - почти чистокровные славяне. Территория здесь больше раза в два, чем в Дунантуле, народу примерно столько же, а начальства меньше. Потому народ здесь привык к большей свободе - и экономической, и политической, и культурной.

Политически Альфельд действует как единое целое, так как в главном имеет одни интересы. До XIV века Альфельдом управлял совет из богатейших помещиков (баронов). Они же вершили суд и представляли область перед старым королем. Так было до смены династии и столицы. В Альфельде же селится воинская вольница, "банда" гайдуков, то есть профессиональных воинов. Сюда они сбежались со всех концов страны, но не для набегов, а для защиты землепашцев и, конечно, снятия пенки с торговой дороги и рынка. Их атаман входит в совет как представитель "вооруженных сил". Однако теперь у совета появился "председатель" - герцог, которому король Лайош Великий передал эту территорию "дабы навел порядок". И у Великого были на то причины: порядок здесь был как

нигде, вот только не тот, который нужен королю...

Население делится на три группы. Первая - крестьяне (помещики и пастухи). Вторая -

банда гайдуков (воинов-простолюдинов; среди них есть и кузнец). Оружие и доспех у них любые. Третья - люди герцога Альфельда. У этих к оружию и доспеху те же требования, что и у рыцарей Буды, включая герб.

Примерный состав команды (13 человек):

Герцог, 2 Рыцаря, Атаман и 5 Гайдуков, Епископ, 2 Барона, Кузнец

Именные роли: герцог Альфельда, епископ Альфельда, барон Мишкольц, барон Дебрецен, атаман гайдуков Вайда.

Крепость Тевтонского Ордена

Она и есть крепость. Орден был призван сюда для укрепления католической церкви в стране и охраны порядка. Орден пришел в Венгрию из Австрии, поэтому большинство его рыцарей - австрийцы по происхождению.

Орден обеспечивает себя всем необходимым, то есть имеет всех необходимых ремесленников, но прибыли не имеет; прибыль сдается архиепископу Эстергома.

Орден подчиняется только приказам Папы Римского и действует во многом автономно, но дружелюбно настроен по отношению к местной церковной и светской власти. Впрочем, границы этого дружелюбия никто точно не знает.

Оружие и доспех - максимально серьезные.

Примерный состав команды (12 человек):

Маршал, Аббат-Епископ, Сержант, Рудокоп, Кузнец, Лекарь, Библиотекарь, 5 Монахов-Воинов.

Именные роли: маршал Карл Густав Арнольд фон Кронберг, аббат Иоганн, сержант, лекарь, библиотекарь.

Эгер

Эта неприступная крепость, вырезанная в горах Матры, издавна привлекала к себе взоры самых свободолюбивых. Здесь сохранились самые веселые и горячие нравы по всей стране и в наиболее чистом виде остались обычаи и дух мадьяров.

Формально Эгер подчиняется епископу и герцогу Альфельда. Но они прекрасно понимают, что Эгер в прошлом несколько раз не удавалось взять более чем десятикратно превосходящей по численности армии. А если и брали, то жители уходили в пещеры, и ищи их потом. Поэтому в Венгрии у города Эгер особый статус. Недавно у горцев наконец-то появилась своя напасть: недалеко от крепости видели дракона.

Много ремесленников, особенно - рудокопов и кузнецов. Среди крестьян - только пастухи (см. про пастбища в главе "экономика"). Много "партизанского" оружия: луков, арбалетов.

Примерный состав команды (10 человек):

Мэр, 3 Гайдука, 3 Рудокопа, Кузнец, Пастух, Купец

Именная роль: мэр Андраш Петри Геренчер (второе слово - отчество, от имени Петер; см. имена).

Трансильвания

Юго-восточная область Венгрии, отвоеванная у Румынии в XIII веке. Здесь живут почти чистокровные волохи с очень небольшой примесью славянской крови. Население более образовано, в частности, всех учат читать и писать на венгерском языке и на латыни, а епископ является профессором теологии. В недавнем прошлом Трансильвания - православная страна и это еще не до конца забыто. В XIII веке крестоносцы захватили

Константинополь, а чуть раньше были приглашены в Венгрию для поддержания порядка. Жителей Трансильвании насильно перекрестили в католичество, но подпольное православие живет и здравствует.

Управляет областью воевода, назначенный некогда королем; теперь это – выборная должность. Именно благодаря мудрой политике нынешнего воеводы подавленный религиозный конфликт не разворачивается во вражду. Воевода был также причастен к приходу к власти нынешнего короля.

Трансильвания – плодородная область, к тому же народ здесь чуть лучше умеет ее возделывать. Есть все ремесленники, даже рудокопы.

Трансильвания является культурной базой страны. К сожалению, она же – главный источник беспокойства для церкви. Знати немного, но та, что есть, уходит родословной, чуть ли не к древним римлянам. Оружие любое; попадаетесь очень древнее.

Примерный состав команды (12 человек):

Воевода, 2 Рыцаря, Епископ, 3 Рудокопа, Кузнец, Пастух, Купец, они могут быть волшебниками, Лекарь-Алхимик, Богослов

Именные роли: епископ Трансильвании, воевода Трансильвании.

Помимо этих команд нам будет интересно увидеть на игре и одиночные роли: нищие, убогие, актеры, ваганты, паладины, ведьмаки, оборотни, вампиры, драконы – все зависит от вашего воображения.

ОБСТАНОВКА НА НАЧАЛО ИГРЫ

Начало игры – 1350-й год.

В начале XIV века к власти в Венгрии пришла Анжуйская династия и в 1350-м году король Людовик Первый начал объединение страны.

Его оппозиция – Альба Регия, резиденция недобитой предыдущей династии Арпадов. Объективно сказать, какая династия лучше, невозможно. И те, и другие рождали мудрых королей и великих полководцев. Арпады делали ставку на мудрость прошлого, а Анжуйцы равняются на современную Европу. В Венгрии никогда не было традиции кровной вражды до последнего человека, но и без этого политические конфликты не разрешаются просто.

Равнина Дунантуль к западу от Дуная издавна служит экономической базой Альба Регии. Другая большая равнина – Альфельд – привыкла к самоуправлению, и передача области верному герцогу практически не изменила ситуацию. Крупнейший источник руды – город Эгер – все%Е%да□1л%2%виEDBся свободолюбием. Известно, что гайдуки Эгера и Альфельда отлично ладят, а рудокопы обменивают металл на еду. Для покорения третьей крупной области – Трансильвании – более века назад в Венгрию был призван Тевтонский Орден, что привело лишь к у ходу православия и чернокнижия в подполье. Чернокнижники попадаютсся и в других селениях, но реже.

Епископов уже век как выбирает король, хотя подчиняются они по-прежнему церковной иерархии. Со временем политика архиепископа Эстергома разошлась с политикой епископов Венгрии. Она мягче. Архиепископ как будто сомневается в инквизиции и время от времени заявляет, что "настоящих" слуг дьявола он почти не видел на костре и что их ловить нужно "гораздо тоньше". Иногда он внезапно заступает за того или иного чернокнижника. Его можно понять: Эстергом издавна был религиозным центром, здесь более чем терпимо относятся практически к любой вере и любому волшебству.

Для сглаживания противоречий между местной церковью и Орденом Папа Римский приказал создать в Венгрии Университет, чтобы таким образом перенести центр

образования из Трансильвании. Вероятно, есть и другая причина: ученые, богословы, лекари, инженеры вполне способны составить мощный оплот культуры и отстоять счастье своего народа - пусть и не в прямой схватке с чудовищами и чернокнижниками. Ходят даже слухи, что некоторые выпускники теологического факультета якобы могут одним лишь словом воскрешать павших и развоплощать нежить...

Так это или иначе, но вампиров и оборотней от этих действий меньше не стало. В горах Матры видели драконов. На дорогах появляются разбойники и жуткие чудовища.

Пришла пора бороться за счастье своей страны, бороться словом и мечом, подпольно и явно. Впереди еще немало борьбы за свое место на просторах средневековой Европы, это - лишь первое испытание, Крещение Огнем.

ПЛЕМЕНА И НАРОДЫ

Те, кто называют себя венграми, прошли долгий и сложный путь к формированию единого народа, но к XIV веку этот процесс не то чтобы не завершился, а, скорее, не был закреплён. Люди еще помнили, кто мадьяр, а кто - славянин, кто волох, а кто - турок.

Европа того времени бурлила, как котел: ничего не стоило какому-нибудь свободному крестьянину переселиться, скажем, из Австрии на более плодородную равнину Дунавтуль, а позднее перебраться в Трансильванию. Были, конечно, племена больше других склонные менять хозяев при первой возможности - например, половцы. Впрочем, они не были многочисленны, и тех же половцев в Венгрии было не так много. Поэтому переселенцев можно подразделить скорее не по народам, а по побуждениям. Одни пришли заниматься своим ремеслом, другие - преподавать в университете, третьи - наниматься на войну, петь песни или собирать историю.

Три основных племени, входящих в венгерский народ - это мадьяры, славяне и волохи. Здесь будут даны их примерные характеристики, чтобы вы представляли, что за люди живут в том или ином поселении.

Мадьяры по темпераменту напоминают итальянцев: любят яркую, даже кричащую одежду с множеством чистых цветов, в разговоре усиленно помогают себе руками. Очень эмоциональны, состояния радости и гнева сменяют друг друга десять раз на дню по малейшему поводу. Типичный случай: хозяйка будит деревню криком "все пропало, нет мне жизни на этом свете!" из-за того, что у нее повяли огурцы, и собравшиеся селяне энергично обсуждают эту беду последующие полчаса. За пару часов делового разговора с мадьяром можно не только решить положенные дела, но и узнать, что он думает о всех своих родственниках и знакомых. Удивительно, но мадьярская разговорчивость не изматывает, наоборот - уходишь, унося с собой частичку их огня.

Как и итальянцы, мадьяры в меру необязательны и очень романтичны. Ритм жизни высокий. Законы очень жесткие, но за их выполнением следят вполглаза и наказывают вполсилы. Превыше всего мадьяры ценят свободу. Обожают путешествия и походы - не для того, чтобы всех завоевать и сесть сверху, а чтобы все посмотреть и испробовать. Но и подраться тоже любят, при горячем нраве это неизбежно.

Мадьяры - "люди" на их языке - в прошлом кочевой народ из Приуралья. Возглавляемые Арпадом, они пришли в Венгрию в 895-896 гг. В процессе переселения тесно соприкасались и частично перемешивались с различными тюркскими народами (болгарами, хазарами, печенегами). По дороге - в Причерноморье и Прикаспии - жили под тюркским владычеством в составе племени огузов. "Венгр" - искаженное "огуз". На новом месте венгры постепенно перешли к оседлому образу жизни. Создание венгерского государства связано с именем короля Иштвана Первого (1000 г.).

Когда доходит дело до войны, мадьяры предпочитают партизанскую тактику. Если силы

явно не равны - растворяются и наносят мелкие неожиданные удары. При наличии шанса победить полагаются на грубый натиск. Имеют весьма приблизительное представление о рыцарской чести и правилах ведения боевых действий: ведь эти правила придумывались уже осевшими племенами; для кочевого народа удобнее как раз коварство. Оружие легкое и меньшего размера.

Предметы быта ориентированы в первую очередь на транспортабельность. Традиционная кухня - долго сохраняющаяся и сытная; отсюда, кстати, и обилие специй.

Практически нетронутыми обычая мадяров сохранились у горцев и гайдуков. В целом же мадяры, завоевав Венгрию, стали ее знатью. Культуры трех племен за последние полтысячи лет перемешались практически до однородности, но национальный характер мадяров до сих пор сквозит в венгерской знати.

Южные славяне и по внешности, и по характеру сильно напоминают украинцев и белорусов. Хозяйственные, хлебосольные, щедрые. Любят и умеют обращаться с землей. По сравнению с мадярами славяне - прирожденные созидатели и защитники.

В бою любят показать свою удаль, тренируют тело до "косой сажени в плечах". Оружие серьезное и основательно сработанное.

Все делают основательно, не торопясь. Предметы быта заботливо украшены, дом - полная чаша.

Спокойствие, терпение и миролюбие славян не смогли поколебать никакие завоеватели, и в сельских районах люди и по сей день таковы.

Волохи качественно отличаются от описанных выше племен тем, что они – уже народ, причем сложившийся давно и успевший "перебеситься". Волохи более осторожны, предпочитают семь раз подумать, прежде чем что-либо сделать. На пути формирования своего народа несколько раз меняли религию (сначала – синтез кельтской и праславянской, затем - римская, затем - раннее христианство и, наконец, православие) и десятки раз - правителей. Потому спокойно воспринимают самые разные убеждения, готовы отчасти принять почти любую точку зрения, но ни на одну не встанут полностью. В глубине души всегда имеют уголок, недоступный ни начальнику, ни себе.

Самыми ценными качествами волохи считают ум и хитрость. Потому в мирное время стремятся получить наилучшее образование, а на войне действуют умно и точно; в отличие от мадяров и славян не любят ни яростной силы, ни пышущего здоровьем и удали. Валашские богатыри - худые жилистые парни, хитрецы и философы, часто - поэты или волшебники. Но практически всегда упоминается брат могучего сложения, простой и отзывчивый (сказывается симпатия к славянам, пришедшим раньше мадяров и сошедшимся ближе).

Волохи - наследники, по крайней мере, двух великих культур - кельтской и римской, и еще до нашей эры имели выдающиеся знания об окружающем их мире, от быта до устройства вселенной. Они послужили своеобразной "закваской" венгерской культуры, передав новопришедшим племенам свои навыки и технологии.

До прихода славян волохи жили на всей территории Венгрии, но в результате частых перемешиваний их национальный колорит по-настоящему ощущается лишь Трансильвании. В остальных областях страны от них остались разве что знания.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В средневековом обществе о человеке судили по двум вещам: по происхождению и роду занятий. Отношение к человеку, его права и обязанности в обществе определялись этими

ДВ

Блок: Сопутствующие материалы



НЕМНОГО ФОЛЬКЛОРА

КОСТЮМ

Игра фольклорная, поэтому обязательен костюм.

Духовенство ходило в рясах, черных (монахи) или белых (священники).

Венгерская знать по костюму ничем не отличалась от знати других европейских стран. Фасоны одежды по времени могут относиться как к середине средневековья, так и к началу Возрождения, прототип может браться из любой страны Европы.

А вот каким был костюм простолюдина. Основными частями женского народного костюма являются короткая вышитая рубашка со сборками на плечах, с широкими рукавами; очень широкая и короткая юбка, собранная у талии в сборки или плиссированная, обычно надеваемая, если позволяет погода, на несколько нижних юбок. Традиция одевать много юбок пошла от волохов, у них она особенно сильна. Далее - яркая безрукавка (пруслик), прилегающая в талии и украшенная шнуровкой, и фартук. Очень разнообразны женские головные уборы: чепцы различной формы, по-разному в каждом поселении повязываемые платки. Девушки повязывали голову широкой пестрой лентой, соединяя ее концы бантом, или же надевали особый твердый обруч, украшенный бусами, стеклярусом, лентами.

Мужской костюм состоит из короткой холщовой рубашки, часто с очень широкими рукавами, узких суконных брюк (на востоке страны) или очень широких холщовых (на западе), короткого жилета, отделанного шнуровкой и тесьмой. На ногах носят высокие сапоги или мягкие кожаные туфли, а головным убором служат различной формы соломенные и войлочные шляпы.

Из верхней одежды особенно распространен сюр - род плаща из толстого белого сукна с широким отложным воротником, обильно украшенный аппликацией из цветного сукна и вышивкой. Его носили наброшенным на плечи, а ложные рукава завязывали на спине.

Все без исключения носили пояса, узкие кожаные по городской моде или широкие славянские кушаки - в сельской местности.

ПРАЗДНИКИ

Праздники отмечать необязательно, но мы будем очень рады, если вы сможете провести хотя бы один. Естественно, это зачтется в доходе ваших крестьян.

В этой главе есть лишь самая простая информация. Мы уверены, что при желании вы сможете найти гораздо больше. Кроме того, на игре будет команда, в чьи функции будет входить помощь в устройстве праздника. Это – монастырь Эстергом. Монахи заботливо собирают обычаи своей страны и будут рады рассказать, показать и даже помочь вам в проведении праздников.

Свадьба. До свадьбы дружки жениха в костюмах или - у славян – особый "свадебный староста" с разукрашенным яркими лентами посохом в руке ходят по домам односельчан и приглашают на свадьбу. Приглашенные должны принести в дом невесты какие-нибудь продукты (курицу, яйца, сметану, муку и так далее). Затем невеста прощается с родным домом, и ее отец и мать торжественно вводят ее в новый дом. Там жених встречает невесту, и начинается шествие. Свадебное шествие отправляется в местную церковь. Играют музыканты. Кульминация свадьбы

- свадебный обед. Пир заканчивается танцами, на которых каждый гость имеет право протанцевать с невестой один круг, заплатив какую-то сумму и получив согласие молодоженов.

Существуют и календарные праздники: Масленица, Солнцеворот, Праздник Урожая и зимнего солнцестояния Рождество Христово. Отмечают и другие праздники, например, окончание сбора винограда. Многочисленны церковные праздники.

На Рождество родным и друзьям преподносят поросенка - на счастье.

Масленица отмечается точно как у нас, с ряжеными, соломенной куклой, играми, танцами и непременно угощением блинами.

В день солнцеворота дома в селениях украшаются цветами. На городской площади украшают гирляндами "Великое Древо" - березу или тополь. Вокруг него устраивают танцы, игры.

Самый вкусный праздник - окончание уборки урожая. Из последнего снопа пшеницы сплетают венок урожая, и нарядные девушки преподносят его хозяину поля. Потом начинается карнавал и народное гуляние.

Из государственных праздников наиболее значителен день 20 августа – день основания Венгерского королевства Иштваном I, к нему приурочен также День Нового Хлеба.

НАРОДНАЯ КУХНЯ

Жители Венгрии заготавливают на зиму продукты по очень древним рецептам, известным еще мадьярам-кочевникам и их уральским родственникам. Таково, например, сваренное в воде в форме горошин и высушенное на солнце или в печи тесто с самыми разными добавками (тархоня), рассчитанное на длительное хранение. Пастухи заготавливают впрок нарезанное тонкими стружками, сваренное и высушенное мясо.

Хлеб у венгров пресный.

Народная кухня имеет некоторые восточные черты: венгры едят много мяса с острыми приправами (паприкой) и луком. Традиционными народными блюдами являются по-разному приготовленное тушеное мясо в томатном соусе (перкельт) и известный по всей Европе гуляш. Но венгерский гуляш значительно отличается от иностранных подделок. Настоящий гуляш - это густой мясной суп с картофелем и мелкими клецками, приправленный луком и большим количеством красного перца. Ни один семейный праздник не обходится без паприкаша (мясо, чаще куриное, тушенное в сметанном соусе с добавлением паприки и черного перца).

Из напитков особое положение занимает черный кофе, считающийся признаком благоденствия. Чашечка такого кофе стоит довольно дорого, и им постоянно угощают гостей в домах побогаче.

ИМЕНА

Мужские имена

Анатоль Берталан Дьердь Йозеф Мор Ференц
Андор Вайда Дюла Лайош Пал Фехер
Андраш Варга Жигмонд Ласло Петер Фридьеш
Антал Габор Здарг Лендел Сенеш Череш
Арпад Галл Золтан Мартон Тамаш Шандор
Аттила Гергей Ийеш Матэ Тибор Эндре
Балинт Гургени Имре Миклош Тотис Эрвин
Бела Данко Иштван Михай Ульрих Янош

Женские имена

Белла Жанна Залка Майя Тисса Яношка
Берта Жужанна Клара Мария Эгете
Геза Жужа Круди Паула Эржебетт
Ене Залия Магда Сильва Эстер

Фамилии

Амбруш Гардони Кальман Мольнар Серб
Барт Геренчер Карикаш Мориц Тири
Беркеши Дарваш Костолани Оравец Толнаи
Васари Дери Корнел Рейте Фабиан
Галабарди Йокаи Манди Сабо Эшти

Славянские и валашские имена (в основном Дунантуль, Альфельд и Трансильвания)

Мужские имена

Авакум Валек Дамиан Ладислав Михале Харитон
Адриан Вирджил Дан Лазарь Михаил Юджин
Алкион Габриэль Джордже Ливиу Новак Янке
Бранко Гайдук Иван Милан Огъен
Боян Гвездослав Ион Миродан Траян
Брибан Дамьен Камил Мирослав Хараламб

Женские имена

Баковия Габриела Захария
Величка Гелена Лаурентия
Вера Генриетта Любима
Вероника Гортензия Марилена

Фамилии

Братуцу Камилар Мерсеа
Буковчан Кашуба Немец
Гажеа Керчник Попович
Греча Ковач Риндеру
Жереб Кори Славич
Исток Мангра

Фамилией может служить и какое-нибудь имя. Уважительно человека называют по имени и отчеству. Примеры отчества: Петер - Петри, Брибан – Брибани и так далее. Приведенный список, конечно, неполон. Мы привели его, скорее для того, чтобы вы ощутили мелодику языка и возможные стили имен (а таких, как вы видите, несколько).

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

Ограничения: с 22:00 до 7:00 - Не ведется никакой БОЕВОЙ деятельности. Но: укулуаривание или оглушение вкупе со взятием в плен боевой деятельностью не являются. Ниндзюковская деятельность крайне нежелательна, да и почти бесполезна, хотя и возможна. Когда ночь вступает в свои права, на дорогах появляется всякая нежить. Не пугайтесь, если некто возьмет вас за руку. Просто идите в мертвятик. С 6 до 7 и с 23 до 24 часов "водяное перемирие", т.е. нельзя нападать на идущих за водой.

ОРУЖИЕ

Главные требования к оружию - безопасность, соответствие реальным стандартам, историчность, эстетичность. Все оружие перед игрой проходит мастерский контроль, и на него наклеивается не снимаемая метка допуска.

Допускаемое игровое оружие:

- * кинжал от 30 до 40 см (клинок обоюдоострый, от 20 до 30 см);
 - * короткий меч от 50 до 80 см;
 - * сабля, ятаган от 80 до 110 см;
 - * длинный меч от 80 до 130 см (рукоять на 1,5-2 хвата кистью руки);
 - * албанский баталер от 80 до 110 см (ширина клинка не менее 6 см, длина рукояти - 2 хвата кистью руки);
 - * топор одноручный до 110 см;
 - * чекан до 110 см (поражающий элемент имеет вид граненого клюва, штыря)
 - * двуручный топор от 120 до 160 см;
 - * булава, шестопер до 110 см;
 - * кистень от 60 до 70 см (длина гибкого элемента от 30 до 50 см);
 - * копье от 200 до 250 см;
 - * лук, самострел, арбалет - натяг до 10 кг.
- * С начала XIV века в Европе стали применяться ранние алебарды. Их длина колебалась от 160 до 200 см, рабочий элемент состоял из топора и копья. При колющем ударе пробиваемость доспехов как у копья. При рубящем ударе пробиваемость доспехов как у двуручного топора. Алебарды могут состоять на вооружении ТОЛЬКО у швейцарских наемников или у вассалов австрийских магнатов.

Все остальные виды оружия допускаются только при предъявлении подобающей предыстории их появления в Венгрии XIV века.

Каждое игровое оружие должно иметь сертификат.

На сертификате должно быть написано: имя кузнеца, тип оружия, количество затраченного железа, время и дата изготовления, имя владельца. Сертификат на оружие отбирается только у пленного. Силы без пожизненного оружия не имеет, так же как и пожизненное оружие не имеет силы без сертификата. Стрелы и арбалетные болты сертификации не подлежат.

Разрешен перехват рукой древкового оружия (копье, топор и т.п.) за деревянную часть. Нельзя хватать и ударять человека.

ЩИТЫ

Запрещены пинки ногой в щит, удары щитом, кроме щит в щит. Также в целях

безопасности запрещены шипы на щитах. Очень желательна историчность. Щит стрелами и арбалетными болтами не пробивается.

ДОСПЕХИ

Делятся на три класса - легкий, средний и тяжелый. Доспехи имеют хиты прочности. Допускается комбинирование трех видов доспехов, при этом хиты складываются.

Легкий:

* мягкий доспех, поддоспешник (войлок, кожа, простеганная материя).

Имеет один хит.

Средний:

* кольчуга (кольца диаметром не более 10 мм);

* пластинчатый доспех (хорошо армированная металлом кожа, где пластины не образуют полного покрытия).

Имеет два хита.

Тяжелый:

* кираса;

* пластинчатый доспех;

* чешуйчатый доспех.

Имеет три хита.

Доспех защищает то, что реально защищает. Т. е., если на вас кольчуга до колен, усиленная на груди зеркалом, то там, где зеркало - тяжелый доспех, где кольчуга - средний, а где ничего нет - там ничего и нет. То есть попадание по незащищенной доспехом части поражаемой зоны ранит человека, не повреждая доспех.

Все доспехи должны пройти мастерский допуск.

Каждый человек сам отслеживает свои раны.

В спорных случаях - последнее слово за атакуемым.

ПОРАЖАЕМАЯ ЗОНА

Полная, исключая кисти, стопы, голову, шею, пах. Удары в голову, шею и пах приводят ударившего в состояние тяжелораненого. Игрок, на которого поступило несколько жалоб (в т. ч. и по поводу бесконтрольного владения оружием), считается перенесшим тяжелое и не совсем понятное заболевание, следствием которого явилось усыхание (частичный паралич и т. п.) верхних конечностей (чаще всего рук ; -)) до такой степени, что ложку, письменные принадлежности и "кулуарку" игрок держать и использовать может, а все остальное - нет, силенок не хватает. Это решение имеет право принять любой игротехник, он же сообщает об этом игроку и делает об этом запись в его ролевой карте. Такое ограничение снимается только решением мастеров.

БЕЗХИТОВКА.

Ранение в конечность приводит в состояние легкораненого.

Второе ранение в конечность приводит в состояние тяжелораненого.

Ранение в корпус сразу переводит человека в состояние тяжелораненого.

Человека в доспехе можно ранить в защищенную область, только если пробить доспех.

Доспех пробивается со скоростью 1 удар - 1 хит прочности.

Будучи единожды выкован, доспех служит персонажу всю его игровую жизнь. Если вас убили, идите в доспехе в мертвятик, а в новой жизни выкупите его заново. Если вы выжили, то к следующей битве доспех будет снова иметь положенное число хитов прочности (считается, что персонаж чинит доспех в свободное время, и этот процесс не отыгрывается).

Самопоражение и поражение союзника засчитывается.

Убить сразу можно только тяжелораненого или оглушенного - касанием рабочей частью оружия со словами "убит", "добит".

Напоминаем, что после смерти игрок лежит 5 минут (в том случае, если его не уносят по жизни свои).

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ОРУЖИЯ И ДОСПЕХА

Любое оружие ближнего боя снимает с доспеха 1 хит прочности, а после снятия всех хитов с доспеха начинает ранить его владельца.

Стрелы сразу ранят носителя доспеха и не снимают с доспеха хитов прочности. Стрелы из арбалета пробивают любые доспехи, из лука - все, кроме тяжелый+средний и выше.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

"КУЛУАРКА" - имитация перерезания горла, производится только ножом или кинжалом. Не делается в бою. Мгновенная смерть. От перерезания горла защищает бармица.

ОГЛУШЕНИЕ. Легкое прикосновение оглушающим предметом в области лопаток или по плечу сзади со словами "оглушен". Действует 5 минут. Оглушенный неподвижен, не отражает окружающих, переносится "по жизни". После трех оглушений подряд - смерть. От оглушения может спасти шлем.

Блок: Фортификация



ФОРТИФИКАЦИЯ

Имеются крепости двух видов: каменные и деревянные. Каждая крепость имеет свое название. То бишь - табличку с названием (на видном месте) или штандарт. Если Вы видите перед собой стены и башни, а таблички или штандарта нет, то перед Вами просто противник, укрывшийся за буйной растительностью.

Территория крепости должна быть ограничена по всему периметру. Если есть лазейки, это означает, что стены нет, а есть простой проход.

ДЕРЕВЯННАЯ КРЕПОСТЬ. Можно поджечь, должна иметь, как минимум - штурмовые ворота не менее 1,5 метра шириной и 2 метров высотой.

Для постройки или восстановления крепости (в течении цикла) требуется наличие Инженера, 5 рабочих инструментов и 5 хат. Хаты должны стоять вдоль стен крепости. В это время хаты не приносят продукта в виде еды. Стоимость работ инженера рассчитывается отдельно. Цены договорные.

КАМЕННАЯ КРЕПОСТЬ. Не горит, должна иметь минимум штурмовые ворота не менее 1,5 метра шириной и 2 метров высотой, и штурмовую стену.

Для постройки или восстановления крепости (в течении цикла) требуется наличие Инженера, 10 хат и 10 инструментов.

Стены крепостей во время штурма не разрушаются. Захваченная крепость может быть разрушена. Разрушение условное и отслеживается мастерами. Разрушенная крепость объявляется неигровой территорией. Восстановление крепости возможно экономическим путем.

Стены крепостей разделяются на штурмуемые и не штурмуемые.

ШТУРМУЕМЫЕ СТЕНЫ. Высота штурмуемых стен не менее 2 метров, длина не менее 3 метров. Верхняя балка штурмуемой стены должна выдерживать вес столько человек, сколько их может оказаться на ней при штурме.

Штурмуемые стены оснащены галереями и штурмуются при помощи осадных лестниц.

Поверхность земли перед штурмуемой стеной и сама стена должны содержаться хозяевами крепости в безопасном состоянии для штурма.

Если стена выстроена так, что в ней есть щели и пазы, то это означает, что в ней есть все эти щели и пазы, т.е. если шальная стрела попадет в игрока через щель, то игрок получает соответствующее повреждение от стрелы.

Стена считается высокой, поэтому нападающим и защитникам нельзя сражаться оружием ближнего боя.

НЕШТУРМУЕМЫЕ СТЕНЫ. Должны иметь эстетичный вид. Быть не менее 2 метров в высоту. Стены делятся на блоки шириной не менее 2 и не более 4 метров. Блоки выполняются в виде конверта жердями или веревкой. Можно стрелять из лука, катапульты или баллисты навесом или прицельно над не штурмуемыми стенами.

РОВ. Располагается вдоль штурмовой стены. Ширина не менее 1 м, обложен бревнами по периметру. Бревна и стена за ними должны быть безопасными для падения на них.

Стена за рвом и сам ров должны быть по жизни безопасны для ночных путников.

Ров должен быть виден при любых обстоятельствах: днем и ночью. Хотите кострами освещайте, хотите, садите туда человека, чтобы кричал каждому встречному "Я Ров, не вступай!"

Блок: Штурмы, Осады



КАТАПУЛЬТЫ И БАЛЛИСТЫ

Их постройкой занимается инженер в своей лаборатории. На создание 1 катапульты или баллисты нужен 1 рабочий инструмент. Габариты - не меньше 1х1,5 метра. Катапульты типа "рогатка" не допускаются. Должны иметь станину. Стрельба разрешена только из стационарного положения, катапульты стреляют снарядами не менее 15 см в диаметре, баллисты – снарядами не менее 10 см в диаметре. Снаряд производится из мягких материалов. Снаряд из осадного орудия убивает наповал, даже если попал в край щита. Катапульты переносятся четверьмя игроками. Снаряды перемещают в телеге или один

игрок - один снаряд. Ворота деревянной крепости разрушаются после 6-х попаданий, а каменной - с 12-ти попаданий.

Оружие ближнего боя через ров не бьет. При штурме крепости ров переходят по мосткам (ширина мостка - не менее 2 пожизненных бревен - не пенка). Защитники могут сбрасывать со стен камни и бревна.

Камни: мешок с травой. Переносится 1 игроком, двумя руками. Через ров не перебрасывается.

Бревно: скрученная вдоль пенка. Переносится 2-мя игроками. Через ров перебрасывается. Ров не засыпается.

ОСАДА. Когда крепость находится в осаде 6 часов, то все ее защитники умирают от голода, если нет запасов чипов еды.

Блок: Пожары, поджоги



ОГОНЬ. Имитируется красной тканью. (Запасайтесь сами). Горят только деревянные предметы и строения. Сжигание штурмуемых стен: не менее 5 связок хвороста, затем "поджечь" - кинуть "факел", попасть "горящей" стрелой. Стены горят в течении 20 минут. После чего считаются сгоревшими. Для сжигания палатки надо навязать красную ткань на все колышки. Через 5 минут строение считается сгоревшим, все, кто находился внутри и не вышел, погибают. Чтобы потушить пожар, достаточно до окончания этого срока выдернуть больше половины колышков (или сорвать больше половины лоскутков), а в случае стены – залить огонь водой либо закидать песком все связки с хворостом.

ФАКЕЛ. Палка с привязанной к ней красной тряпкой. Вреда не причиняет. Можно использовать для поджога хвороста, строений. Если сгорела крепость, это вовсе не значит, что сожжен лагерь; в лагере каждое строение (палатка) сжигается отдельно.

Блок: Плен



ПЛЕНЕНИЕ. Игрок считается пленным с того момента, как 2 других игрока взяли его за обе руки. Пока одна рука свободна, можно вырываться, сопротивляться и все прочее (естественно, без членовредительства), как только заблокирована вторая рука - сопротивление должно быть сразу прекращено. Другой способ - оглушение.

СВЯЗЫВАНИЕ. Вербка, повязанная на запястье. Если связаны еще и ноги – то и на щиколотке. А конкретный способ связывания вы уточняете устно. Сам пленник развязаться не может. По обоюдному согласию возможно связывание "по жизни", но тогда пленник имеет право), зможность зависит от качества связывания) освобождаться сам. Связанный любым способом может отказаться идти сам – тогда его аккуратно переносят "по жизни".

КЛЯП. Если у вас с собой есть вещи, которую можно использовать как кляп, то вы ее

предъявляете жертве и сообщаете, что кляп вставлен. Жертва обязана молчать, если жертва начинает говорить, то это означает что жертва попыталась проглотить кляп и подавилась им, после чего теряет сознание на 5 мин. Если и после этого жертва продолжает говорить, то это значит, что кляп застрял в горле, и жертва задохнулась - умерла.

КАНДАЛЫ. Веревка на обеих руках, очипованная меткой "железо". Надеваются кузнецом. Пленник не может бежать, сопротивляться, даже если вдруг схватит оружие. Снимаются кузнецом, либо сбиваются 6 рубящими ударами меча, топора. Использование реальных наручников и кандалов - по согласованию с жертвой.

ТЮРЬМА. Обязательно обозначается так, чтобы было понятно, что это тюрьма, а не что-то иное. Если есть замок на двери, то должен существовать и ключ от него. Вынос двери - стандартно. Считается, что связанного можно напоить и накормить чем угодно. Пленник остается пленником, пока его не убьют, либо не освободят, либо он не сбежит.

Пленный не должен терпеть неигровых действий: голода, холода, побоев и издевательств! Пленный не используется на хоз. работах по лагерю, но может быть применен для восстановления (разрушения) укреплений, переноса камней, осадных машин и пр. Для этого используются только пленники, закованные в кандалы, связанный веревкой работать не может.

Блок: Обыск



ОБЫСК. Обыск словесный. Обыскивающий спрашивает у обыскиваемого, что находится у него в кармане, носке и пр. Обыскиваемый отдает все игровые вещи, найденные у него таким образом.

Блок: пытки



ПЫТКИ.

Как пытать, знают только специально обученные заплочных дел мастера - палачи. Чем лучше палач, тем скорее заговорит у него жертва. По жизни жертва не должна терпеть голода, холода, боли, побоев и издевательств!

Блок: Медицина, лекари



МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ

- * Лечить может только человек, имеющий соответствующий сертификат и знания.
- * Врач обязан следить за отыгрышем ранений, болезней и лечения их.
- * Врач имеет право наказывать игровыми методами (например, игровой смертью от гангрены) за плохой отыгрыш данного раздела правил.
- * За плохой отыгрыш процесса оказания медицинской помощи врач лишается права лечить.

БОЛЕЗНИ. На игре будут болезни: чума, гангрена, заворот кишок и паралич конечностей.

Чумой будут болеть те, кто плохо содержит свой лагерь. Смерть наступает через час. Излечивается наведением порядка в лагере.

Гангреной будут болеть те, кто не соблюдает правил о лечении и профилактики ранений. Смерть наступает через 5 минут. Лечат только Целители.

Заворот кишок случается у тех, кто не соблюдает правил действия выпитых (съеденных) зелий и субстанций. Смерть наступает через 5 минут. Лечится тройной дозой слабительного.

Паралич конечностей наступает у тех, кто неаккуратно махает оружием и у прочих нарушителей правил. Проходит со временем, определенным мастером. За плохой отыгрыш паралича у персонажа происходит инсульт и он умирает.

Блок: Ранения



РАНЕНИЯ.

* Первая помощь раненому - плотная повязка на теле в месте ранения и шина поверх одежды.

* Тяжелораненый сам себе помощь оказать не может.

* Тяжелораненого можно вылечить только в пригодных для этого условиях, т.е. в закрытом помещении, не беспокоя раненого, при наличии лекаря, целителя или знахаря.

ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ. При ранении конечности человек становится легкораненым, раненая конечность перестает функционировать до оказания медицинской помощи. Без медицинской помощи легкораненый через 20 минут становится тяжелораненым. Если помощь раненному игроку оказана вовремя, то легкораненый в течении одного часа болеет, и его действия ограничены (не функционирует раненая часть тела). Легкораненый может сам себе оказать первую медицинскую помощь в спокойных условиях, но обязан в течении часа показаться врачу. В случае если он не обратится к врачу, то через час рана начнет гноиться и персонаж заболит гангреной.

ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ. При повторном ранении конечности или ранении в корпус человек становится тяжелораненым. Тяжелораненый не может производить каких-либо активных действий. Без медицинской помощи тяжелораненый через 10 минут умирает. Если помощь тяжелораненому игроку оказана вовремя, то через 30 минут он приобретает статус легкораненого. В течение этого времени ему запрещено передвигаться и предпринимать другие активные действия.

Блок: Яды



ЯДЫ. На игре присутствуют яды. Их рецепты известны знахарям, лекарям и алхимикам. При отравлении вам должны дать подписанный мастером сертификат с описанием происходящего в вашем организме. Требуйте его, чтобы не пасть жертвой самовнушения!



Блок: Демография, евгеника

СЕМЕЙНАЯ ЖИЗНЬ

Вы можете вступать в законный брак по собственным договоренностям. Для регистрации брака нужен священник, который регистрирует брак, проведет должную церемонию и выпишет "Свидетельство о браке". В "Свидетельстве о браке" должны быть указаны: время заключения брака, имена новобрачных, имена свидетелей, имя священника или жреца, зарегистрировавшего брак. Дети могут появиться только через 2 часа после заключения брака. Когда придет время, по желанию жены, она идет в Страну Мертвых, из которой ей и выдается ребенок.

Блок: Страна мертвых



РОЖДЕНИЕ И СМЕРТЬ

Человек рождается на свет с душой, вернувшейся из рая. Иного способа нет. При чем душу из рая забирает женщина. Кем она приходится новорожденному - повитухой, кормилицей или матерью - на ее усмотрение (мать-героиня целого города - это, согласитесь, хлопотно).

После рождения человека необходимо окрестить у священника.

Что бы человек в жизни ни делал и какие бы грехи ни совершал, после смерти его душа попадает в рай. Но перед тем как отправиться в путь, выясните, кто вас убил и как. Это вам понадобится для определения следующего воплощения вас и вашего убийцы. Если магией - потребуйте бумажку с подписью мастера. Иначе окажется, что вы умерли от самовнушения.

Родным и близким покойного желательно его отпеть. Делается это не столько для утешения оставшихся продолжать шоу, сколько чтобы душа покойного дошла по назначению (в рай) и не попала ни по дороге, ни в процессе отсидки в услужение к какому-нибудь ушлому колдуну.

ЗАКОНЫ СТРАНЫ МЕРТВЫХ

Во-первых, слово мастера страны мертвых - закон.

Страна мертвых поделена на три области:

Первая - **чистилище**. Здесь ожидают новоприбывшие. Их имена и причина смерти записываются в книгу мертвых. До записи они сохраняют молчание и могут лишь отвечать на вопросы мастера.

Вторая - **рай**. Здесь души предаются райским утехам, пока мастер не отпустит их.

Третья область - **мир раздумий**. Здесь души в тишине и покое вспоминают свою жизнь, извлекают уроки и освобождаются от гнетущих чувств. Здесь, как и в чистилище, необходимо хранить тишину. Душа может свободно перемещаться между раем и миром раздумий, пока не окончится ее срок пребывания в Стране Мертвых.

Срок пребывания в стране мертвых - 5 часов, для женатых (замужних) - 3 часа



Блок: Магия

О МАГИИ

"Я приветствую всех глюколовов, астральных воинов, магов по жизни и прочих ушельцев и невозвращенцев. Приветствую и сразу же прощаюсь. Речь здесь пойдет не о чьей-либо крутости. Вам сюда не надо. Идите с миром." Борис Фетисов. Магия на игре. Ork-club journal, No. 13, 1999. - Уфа: Ork-club

Волшебных профессий на "Трансильвании" много, их способности удивительны и многообразны. Представителем любой из волшебных профессий может быть как мужчина, так и женщина; многие роли для женщин даже более естественны. Тем, кто не собирается играть волшебников, все равно придется терпеть их выходки, поэтому желательно помнить следующее: всякий персонаж, наделенный волшебными способностями, имеет соответствующий сертификат, подписанный одним из мастеров (почти всегда - мастером по магии). Этот сертификат желательно спрашивать, чтобы не пасть жертвой собственного самовнушения. Если вас убили неким заклятием - тем более.

Блок: Магические существа



О ДУХАХ, ЧУДОВИЩАХ И НЕЧИСТИ

О них, родимых.

Для начала - просто **душа**. Носит белый хайратник. Общается только с мастерами, в мире людей ничего не слышит и не видит. Летит по кратчайшей дороге куда следует и молчит. Некоторые люди их видят (см. ниже). Колдуны могут заставить неотпетую душу исполнить свое поручение. Отпетая душа им не подчиняется.

Дух - носит белый хайратник, как и отлетевшая душа. Есть люди, обладающие смутным чутьем на духов. Это - целители. Они просто ощущают присутствие духа поблизости. Есть также люди, способные видеть духов и общаться с ними. Это - все колдуны, высший священник (архиепископ) и высший ученый (доктор теологии).

Змей, он же - дракон, он же - Балаур. Драконы живут в горах, и осталось их мало. Как правило, пламя не выдыхают. Выглядят, как гигантский удав с крыльями и головой крокодила. Лапы есть, но атрофированы и не могут нести ничего крупнее кошки. Живут поодиночке, бесполо. Не обязательно нападают на все, что движется. Могут иметь любое мировоззрение, утонченную философию и красивый голос. Как правило, думают о себе больше, чем представляют на самом деле. В бою дерутся плоским обоюдоострым хвостом (длинный меч). Могут целиком заглатывать противника (набрасывать лассо) и кусаться (прикосновение лассо к поражаемой зоне зачитывается как удар коротким мечом). Драконье пламя сжигает то, на что попадает. Щит - значит, щит. Меч - значит, меч. Человек - значит, человек. Исключение составляют каменные крепости: они не горят. На деревянную

крепость имеет тот же эффект, что и обычное пламя. Если змей летит за вами, то убежать от него невозможно - идите шагом. Когда змей не вступает в ближний бой и не садится на землю, достать его можно только стреляющим оружием. Как только змей

вступил в ближний бой, он считается в пределах досягаемости, пока не прекратит атаку. Змей закован в естественную броню, эквивалентную среднему доспеху.

Вампир. Выглядит как обычный человек, пока не покажет зубы. :-) Обладает громадной силой, так что схваченный вампиром не может вырваться (и не пытается). Может пить кровь (класть обе руки на плечи жертве), переводя человека в состояние легкораненого, затем - тяжелораненого, после чего - мертвого. Мертвый **не** становится вампиром. Существует способ стать вампиром самому, но он настолько отвратителен, что очень немногие решаются на это.

Оборотень. Выглядит как человек, пока не обернется (кувырок через голову и надевание маски). Как правило, это вервольфы, то есть превращающиеся в волка. В полную луну становятся волками. Превращение помимо воли, и, по сути, эти существа ведут двойную жизнь, так как их человеческая и зверская половины не знают, и знать не хотят друг друга.

Скелет. Колдуны могут поднимать неотпетых мертвецов себе на службу. Будучи убитым, скелет рассыпается в прах, а освободившаяся душа возвращается в Страну Мертвых продолжать отсидку.

На полигоне вам могут встретиться и другие чудовища (например, упырь, гравейр, мантикора) - и животные (волк, медведь, тур). Они будут иметь соответствующий вид (волк - волчьи уши, медведь - лапы и меховой хайратник, тур - рога и т.д.).

Срок услужения засчитывается за отсидку, как и любые мастерские поручения!

Колдун, планирующий вызывать нежить и чудовищ, сам готовит для них реквизит. Все чудовища и нежить должны иметь эстетичный вид и костюм.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА

Предисловие мастера по экономике. Этот блок моделирует экономику Венгрии. Я обращаюсь ко всем тем, кто понял, что деньги на игре можно зарабатывать без особого риска для жизни и без обмана остальных персонажей. К слову, даже обманывая персонажей по игре, не обманывайте игроков по жизни: это неэтично. Данный раздел - честный путь добывания денег на игре. Вы должны понять, что при соответствующей подготовке не составит труда заработать себе на пропитание в кабаке или на какие-либо другие вещи.

У всех оседлых людей - и некоторых нелюдей - есть хата (дом).

Хата - это виртуальная игровая единица. На начало игры всем персонажа дается по одной хате. Хата отыгрывается палкой (до 1 метра высотой) с табличкой, на которой написано: "Хата", воткнутой в землю. Вокруг "Хаты" имеется рабочее поле 2х2 м, на рабочем поле ничего не должно быть (деревья, кусты: большие камни, другие рабочие поля и т.п.) Переносить и ломать табличку "Хата" нельзя. Ее можно только поджечь игровым способом.

Все хаты имеют идентификационный номер.

Один персонаж может контролировать только одну хату. Если у персонажа скопилось

несколько хат, то они никакого прямого дохода (в виде чипов) не несут. Все свои хаты персонаж обязан располагать поблизости друг от друга (для удобства контроля). Персонаж может отдать свою хату королю, чтобы тот ее контролировал, на договорных условиях.

Если игрок не имеет хаты, то он в конце цикла должен сдать чип пшеницы и чип мяса мастеру. Если он не сможет это сделать, то получается, что весь игровой цикл он питался святым духом, который и убедил игрока отойти в мир иной - на постоянное проживание т.к. там харчи бесплатные.

Игрок, не выращивающий на своей земле пшеницу или мясо, но имеющий хату чипы пшеницы и мяса не сдает, но и ничего не получает.

Только игрок, участвующий в экономическом цикле, может получить прибыль.

Каждый день игры - 4 цикла. (0-6, 6-12, 12-18, 12-24)

(Зима, Весна, Лето, Осень.)

Единица поселения - хата.

Экономические единицы:

- * Поле;
- * Пастбище;
- * Рудник;
- * Кузница;

Чипы:

- * Руда;
- * Пшеница;
- * Мясо.

Виртуальный чип:

- * Железо.

Способ добычи железа из руды: 1 чип руды --> 10 единиц железа.

Каждый БЕЗДОМНЫЙ игрок ДОЛЖЕН сдать мастерам в цикл: 1 чип мяса + 1 чип пшеницы.

Расхода железа

нож, кинжал, рабочий инструмент 1 (железо, ед.)

лук, самострел, арбалет 1

короткий меч, сабля, ятаган, копье 2

одноручный топор, чекан, кистень 2

длинный меч, албанский баталер 3

булава, шестопер 3

алебарда 4

Легкий (Кожанный доспех) 2

Средний (Кольчуга, чешуйчатый доспех) 4

Тяжелый (Пластинчатый доспех) 6

Шлем, наручи, поножи 1

После смерти игрок идет в Страну Мертвых со всем оружием, которое было при нем в момент смерти (сломалось в бою).

Рабочий инструмент необходим для производства в один цикл любого вида товаров. Кол-

во необходимого рабочего инструмента в цикл - 1 единица. 1 рабочий инструмент нужен для создания каждого строения (хаты, лаборатории, кузницы) и осадного орудия (катапульты, баллисты).

Заезд игроков: 15 августа (понедельник) - 17 августа (среда).

Начало: Среда - вечер.

0 Начало Вторник 18:00-24:00

1 Зима Среда 0-6

2 Весна Среда 6-12

3 Лето Среда 12-18

4 Осень Среда 18-24

5 Зима Четверг 0-6

6 Весна Четверг 6-12

7 Лето Четверг 12-18

8 Осень Четверг 18-24

9 Зима Пятница 0-6

10 Весна Пятница 6-12

11 Лето Пятница 12-17

Геометрия, размеры

Не все игроки могут выращивать мясо и пшеницу, а только пастухи и пахари, причем пахарь не может быть пастухом, а пастух - пахарем.

На любой игровой территории обязательно есть либо табличка (Хата, Пастбище и т.п.), либо название (Альфельд, Альба Регия и т.д.) Желательны флаги и гербы.

Хата: Квадратное поле минимум 2х2 м. Поле может быть и круглым, и треугольным, но с сохранением площади - 4 кв.м. По углам воткнуты колышки высотой 30 см. Поле обтянуто веревкой или магнитной лентой по периметру. Внутри может находиться палатка. У каждого игрока должна быть своя хата.

Мясо.

Стада животных пасутся на пастбище под присмотром пастуха.

Пастбище: Поле 2х2м. (квадратное). По углам воткнуты колышки высотой 30 см. Поле обтянуто веревкой или магнитной лентой по периметру. Внутри стоят коровы (быки, овцы, свиньи, гуси, утки, волю - по вашему выбору). Каждая корова в зависимости от исполнения может принести от 1 до 3 чипов мяса. Корова растет в течение 2-х циклов. 1 корова может родить 1 теленка в течение 1 цикла.

На одном поле может жить и развиваться до 4 коров.

Один пастух может работать только на одном пастбище. Пастух, имеющий доход от 10 чипов мяса называется бароном.

Пшеница.

Хлеба растут на поле, за ними ухаживает пахарь.

Поле: Поле 2х2м. (квадратное). По углам воткнуты колышки высотой 30 см. Поле обтянуто веревкой или магнитной лентой по периметру. Зимой отдыхает, весной, летом и осенью дает по одному урожаю. Поле весной, летом и осенью перепахивается и засеивается, после чего на нем растет пшеница (рожь, овес, ячмень - по вашему выбору - втыкаются палочки (10 на $1м^2$)). К концу цикла собирают урожай (собирают палочки). Чем лучше исполнение обрядов, засев, тем

больше поле приносит урожая.

Итого на поле вырастает три урожая в год. С каждого поля идет 1 чип пшеницы, но может быть и больше.

Один пахарь может иметь не более пяти полей. Пахарь, имеющий доход от 10 чипов пшеницы в день называется бароном.

Руда.

Шахта. Поле 4х4м. По углам воткнуты колышки высотой 30 см. Поле обтянуто веревкой или магнитной лентой по периметру. В центре стоят 4 палки пирамидой, высотой 1м. Наверху они связаны между собой. Под пирамидой углубление в 1 штык лопаты, ширина - 1 штык. По желанию можно добавить дополнительные сооружения.

Шахта дает в 1 цикл 2-3 чипа руды.

Постройка новой шахты - 2 цикла.

Кузница, Лаборатория алхимика или инженера:

Поле: 3х3м. По углам колышки, Должен быть вход. Огорожено.

Постройки: склад, рабочее место. Внутри обязательно должна стоять палатка кузнеца, инженера или алхимика.

Постройка: 1 цикл.

Права.

Каждый человек живет на чьей-либо земле (своей, Короля, или др. владельца). А посему платит налоги за пользование землей. Налоги устанавливает землевладелец. Землевладелец имеет грамоту, в которой подтверждается его право владения. Грамота выписана сюзереном землевладельца. Для справки: Король владеет не всей землей в Венгрии.

Лицензии.

Для ведения трудовой деятельности на чьей-то земле необходимо иметь разрешение владельца и лицензию на ведение данной трудовой деятельности. Лицензии выписывает только юрист, а выдает Университет или Канцелярия Короля.

Налоги.

Налоги в то время платили почти все. Вы можете не платить налогов, но придет время, и у вас отнимут лицензию на производство оружия, выращивание зерна и скота, рудное дело, делопроизводство и т.п., затем вас могут осудить и бросить в темницу или сослать на каторжные работы, а имущество конфисковать. Великое дело - закон!

Середина XIV века - появление первых профессиональных союзов - гильдий и цехов. Мастерам будет приятно, если вы организуете свои гильдии, напишите уставы и будете отстаивать свои права вместе, вести свою политику - так, чтобы Король считался с вами. К слову, можно создавать не только гильдии пастухов или пахарей, но и гильдии воинов, юристов, художников, цирюльников и т.д.

На начало игры большинство пахарей, пастухов и пр. будут иметь соответствующие лицензии.

ВНИМАНИЕ! Мастерский сертификат вы можете потребовать у игрока только в крайних случаях. Лицензии и права владения, договоры и грамоты вы имеете право

потребовать по игре.

Блок: Кабаки



КАБАК (О ВКУСНОМ)

Кабак будет. Работает с 11:00 до 22:00. Далее - по желанию кабатчиков.

В кабаке заправляет Мастер-Кабатчик. Кабатчик есть мастер и игрок одновременно.

Кабак выносной, ограбляемый. Понятно, что ограбить весь кабак вам никто не позволит, но свою часть вы смело можете забрать. Находиться на территории подсобки запрещено!

В кабаке можно питаться как за игровые деньги, так и за "деревянные".

В кабаке работает почтовый ящик мастеров. То есть любой игрок может передать любую информацию мастерам в бумажном виде. Почтовый ящик неограбляем.

2.0.0.3