

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

Название игры: Песнь о Ястребе и Соколе

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Мемуары, воспоминания, отзывы](#)

Блок: Общие правила, разное



Память людей - это песня,
Спетая бродячим песнопевцем.
Это сказка, которую матери
Рассказывают на ночь детям.
Это книги и хроники,
Что пишут летописцы,
Где проигравший –
Мерзавец и злодей,
А победителей не судят.
Где нет места настоящим героям,
А героем станет тот,
Кого сделает им сказитель-сочинитель.
И не узнать уже, где, правда, где выдумка ...
И не вспомнит никто о неизвестном герое,
Что отдал жизнь за счастье известных
Или вовсе неизвестных ему людей.
Не вспомнит никто,
Если случайный прохожий
Не запомнит все что было,
И не расскажет историю
В придорожном кабаке
Или на шумном базаре.
И не услышит ту историю
Нищий бродячий поэт.
И не сложит он песню.

И не подхватит ту песню
Молва людская.
И не назовут ту песню народной ...
И не запомнят ее, как

«ПЕСНЬ О ЯСТРЕБЕ И СОКОЛЕ...»

«...Неурожайным выдался год. Да то еще полбеды... Князья все воюют и воюют, а кому от этого худо – люду простому и худо. В лесах разбойники промышляют, да все ж ближе к путям торговым, а коль подальше в лес заглянешь, так говорят и вовсе лихо водится всякое, да такое, что и назад не воротишься. Только идут и идут туда люди, словно медом им там намазано, говорят сокровища там несметные, а только еще никому не удавалось те сокровища сыскать...»

Про что будет наша игра? Она про героев. Но мы не предлагаем определения кто такой герой. Герой он у каждого свой. Для кого-то герой – воин, победивший полчища врагов, а для кого-то – мать, вырастившая сына. И, хотя любой человек может стать героем, тем не менее, становятся героями далеко не все.

Мы стремимся сделать игру, интересную как любителям сражений и битв, так и персонажам-одиночкам с собственным сюжетом.

Несмотря на то, что за основу игры нами берется конкретная историческая ситуация, мы не стремимся полностью воспроизвести ход истории. Не удивляйтесь, если на нашей игре столкнетесь с событиями, которых не было в реальности, но, как нам кажется, они вполне могли бы произойти... Что бы вы не ожидали увидеть на игре, будьте готовы к неожиданным поворотам сюжета. Только помните, что чудеса и приключения встречаются далеко не с каждым, а лишь с теми, кто готов к встрече...

Организационная информация.

Игра проводится с 30 апреля по 3 мая 2005 г. на одном из полигонов р-ки Марий Эл.

Игра будет проходить на полигоне "Пемба".

Заезд на полигон будет осуществляться 29 апреля. По согласованию с мастерами, возможен более ранний заезд.

Обращаем внимание, что старт игры запланирован на 14.00 30 апреля 2005 г. Окончание игры в 12:00 3-го мая.

Оргвзнос.

Игровой взнос 150 руб. Сверх того будет взиматься «экологический» взнос в размере 50-ти рублей, который будет возвращаться после игры тем, кто сдал свою территорию убранной.

Заезд.

Выезд на полигон будет осуществляться централизованно, поэтому большая просьба к иногородним сообщить день, номер поезда и вагона, в котором вы приедете. Вас будут встречать представители мастерской группы.

Положение о заявках.

Итак, вы решили заявиться на нашу игру. Возможно, вы еще не знаете точно, поедете или нет, или абсолютно уверены, что поедете в любом случае.

Первое что вам стоит сделать, это определиться с **ролью**.

Мы не предлагаем обычного списка ролей, скорее некую типологию персонажей, которая, конечно же, далеко не полна. Но предпочтения к роли у каждого свои. А это значит, что мы ждем ваших пожеланий, во что бы вам хотелось поиграть, кто ваш любимый персонаж (книги ли, фильма – не важно) и т.д. И, исходя из ваших пожеланий и

нашего замысла, мы будем подбирать роль, которую, мы надеемся, вам будет интересно играть.

Итак, Вы можете выбрать из списка, или предложить свой вариант:

- Правитель
- Политик
- Воин по призванию
- Воин по необходимости
- Разбойник
- Авантюрист
- Исследователь
- Купец, торговец
- Другое...

Второе - **сообщить** о своем желании.

Вы можете заявиться командой, или подать индивидуальную заявку. Если Вы едете в составе команды, но хотели бы получить отдельный загруз, помимо командного, заполните обе формы заявки.

Заявки принимаются до 15 апреля 2005 г.

Несовершеннолетние игроки допускаются на игру, только при наличии лица, ответственного за несовершеннолетнего игрока и документа, подписанного родителями несовершеннолетнего о согласии на участие ребенка в игре!!!

Командная заявка.

1. Клуб или постоянное название команды (если есть)
2. Город
3. Ответственное лицо (капитан) команды.
4. Способы связи (e-mail, ICQ, телефон)
5. Наличие командного медика
6. Список членов команды, с указанием ФИО, возраста, хронических заболеваний, если есть.
7. Дополнения, примечания, особые пожелания – если есть.

Индивидуальная заявка.

1. ФИО
2. Ник
3. Город
4. Способы связи (e-mail, телефон)
5. Принадлежность к клубу (команде)
6. Хронические заболевания
7. Назовите наиболее любимых вами персонажей, которых вы уже играли (название игры, тематика игры, ваша роль)
8. Пожелания к роли

Мастерская группа «Лавка Древностей»:

Глав.мастер: Степанцова Елена (Servali)

Организационная поддержка Кокурин Алексей и клуб "Нольдоро"

Мастер по боевке Хабаров Вячеслав (Балин)

Мастер по экономике Кац Филипп (Casy)

Мастера:

Анисимова Ирина (Мангуст)

Мухаметзянова Майя (Пикач)

Мухаметзянов Булат (Мцырь)

Хамитова Жанна (Dark)
Максутова Земфира (Мирвен)
Камалетдинов Станислав (Darkness)

Вводная часть.

Настоящие правила обязательны для выполнения всем участникам игры.

В случае возникновения на игре споров и проблемных моментов право окончательного решения остается за мастерской группой.

Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока из игры за несоблюдение правил или по иной причине.

Напоминаем, что на игровой территории продолжают действовать УК РФ и другие законы Российской Федерации.

На игре запрещено употребление наркотических веществ.

Пить или не пить - ваш вопрос, решайте его сами. Игрокам в нетрезвом виде запрещено участие в боевых взаимодействиях! Игрок в состоянии сильного алкогольного опьянения (степень опьянения определяется представителем мастерской группы) может быть удален с полигона.

Если данные правила показались вам неприемлемыми, нам очень жаль, но вас на игре мы не хотим видеть.

Ваша заявка и приезд на игру автоматически означают ваше согласие со всеми правилами и мастерскими разработками.

Блок: Сопутствующие материалы



Быль:

Улус Джучи.

Устойчивость могучей Тюркской империи не могли поколебать властные амбиции отдельных влиятельных представителей золотоордынской элиты. Зачинщиком феодальных распрей в конце XIII века явился один из могущественных темников – Ногай (официально – правитель западных областей Дешт-и Кипчака от Дона до Днепра). Он сосредоточил в своих руках власть в государстве, фактически мог менять ханов на престоле. Это вылилось в феодальную войну, в которой оказались замешаны многие представители династии Чингизидов. Высшей точки эти противоречия достигли в последние годы XIII века, когда происходили военные столкновения между сторонниками Ногая и хана Тохты. Лишь после убийства Ногая в 1300 г. в Улусе Джучи вновь воцарилось относительное затишье

В годы правления хана Тохты (1290-1342) в Золотой Орде продолжался экономический подъем. Государственные и общественные порядки окончательно оформились в стройную военно-феодальную систему. Расцвет переживали крупнейшие города Джучиева Улуса. Активными были международные – дипломатические и торговые – контакты государства.

Еще большего подъема государство достигает в годы правления внука Менгу-Тимура – хана Узбека (1312-1342), который обладая сильным и жестким характером, установил по существу неограниченную диктатуру личной власти, устраняя своих соперников самыми коварными способами, характерными для многих азиатских владык.

В этот период произошло и выдающееся по своему политическому значению событие: ислам официально был принят в качестве государственной религии Джучива Улуса....

Однако в 50-60-е годы XIV века в Джучевом Улусе стали все заметнее проявляться кризисные тенденции, которые, в конечном счете, оказались для него роковыми. Это было вызвано многими причинами, но главная из них заключалась в развернувшейся в это время ожесточенной борьбе за власть среди правящей элиты, когда оказалось совершенно невозможным удерживать в едином подчинении отдаленные от центра крупные провинции Улуса.

После коварного убийства сына Узбека Джанибека (1342-1357) Джучиев Улус окончательно вступил в период политической нестабильности, непосредственным следствием которой явилась гибельная раздробленность некогда единого и могучего государства....

Русь.

В середине XIV в. на политической карте Северо-восточных русских земель выделяются четыре великих княжества: Московское, Суздальско-Нижегородское, Тверское и Рязанское, внутри которых происходит усиление великокняжеской власти.

В политическом плане главой Северо-Восточной Руси считался великий князь Владимирский. Им становился тот из русских князей, который получал в Орде ярлык на великое княжение. Обладание ярлыком давало его владельцу ряд льгот экономического и политического характера.... С 1332 г. Великое княжество Владимирское около 30 лет прочно удерживалось Москвой....

При Иване Калите Москва начинает превращаться в религиозно-идеологический центр Руси. Происходит сближение московского князя с митрополитом Петром. Преемник Петра Феогност окончательно превратил Москву в постоянное местопребывание митрополита всея Руси, что имело огромное политическое значение для московских князей....

Иван Данилович Калита (1325-1340) проявил себя как хитрый и коварный, но дальновидный политик, много сделавший для всемерного укрепления Московского княжества, возрастания его экономической мощи и политического влияния.

Калита был верным вассалом Орды, соблюдая к ней полную лояльность. Такая политика имела в то время свои положительные результаты: прекратились опустошительные ордынские набеги на русские земли.

После смерти Калиты в Москве правили его сыновья Семен Гордый (1340-1353) и Иван II Красный (1353-1359), сохранявшие за собой и великое княжество Владимирское. Они продолжили политику своего отца и по отношению к Орде, и по укреплению, расширению и возвышению Московского княжества.

В 1359 г. После смерти Ивана Красного московским князем стал его девятилетний сын Дмитрий. Земельные владения Дмитрия в Московском княжестве суммарно уступали владениям других наследников Ивана Красного, но контроль над Владимирским княжеством должен был склонить чашу весов в его пользу. Однако ярлык на великое княжение Владимирское в Орде был предложен суздальско-нижегородскому князю Андрею Константиновичу, а после его отказа, передан его младшему брату Дмитрию Константиновичу....

Небыль:

Велесовы сказания.

И было так. В начале времен Уточка Мировая снесла Золотое яйцо. И из того, Золотого Яйца явился Огненным Драконом Велес-Семаргл сын Сварожич.

А у основания той великой Алатырской горы Мировая Уточка снесла также Яйцо Железное. И раскрылось то Яйцо. И явился из него сам великий Черный Змей.

И подполз к Белу Камешку Алатырскому тот Змей Черный. И ударил он по Алатырю молотом Сварожьим. И тогда рассыпались искры черные по всему поднебесью. И так родилась сила черная – поползли по земле змеи лютые, волкодлаки стали рыскать лесами дремучими, а водная нечисть ушла в омуты глубокие. И потом в чистом поле, в раздолье широком сошлись и стали биться две силы могучие. И были то силы Яви и силы Нави. И были то Свет и Тьма, Правда и Кривда.

Как на Матушке Сырой Земле, на Руси Святой, расшумелись-приклонились дубравы, всколыхнулись в поле травы ковыльные, горы дальние расшатались.

И то не шум шумел, то не гром гремел, То бежал по Алатырским горам ко Ирийскому саду Златорогий Тур. И его рога золотые задевали темные тучи, а серебряные копыта попирали дремучие леса.

И то не просто Тур Златорогий скакал по леса, горам и долинушкам – то с горы на гору перескакивал сам бог Велес-Семаргл сын Сварожич!

И бежал ему навстречу от Ирийских гор брат его родимый Златорогий Тур – был то Огненный Волхв бог Сын Змеевич.

И так сошлись в чистом поле Туры Златорогие. И так сошлись сын Змея и сын Сварога. И спросил тогда сын Змея у Сварожича:

- Ты куда бежишь, куда путь держишь, брат мой любимый?

И ответил Волху Сварожич:

- Я бегу к Белым водам святой Ра-реки. Я спешу к Алатырскому камешку, что лежит у трона Всевышнего. И бегу я к Ирийским святым садам, в терема златые Свароговы!

И расстилались то не в поле травы, и разыгрались то не ветры буйные, то сын Змея спросил у Сварожича:

- Ой, ты братец мой родимый, Тур Златорогий! Ты ответь-ка мне по чести, да по совести: где ты ныне был и где гулял ты? И ты видел ли какое чудо-чудное?

И ответил брату Огнебог Семаргл:

- Никакого чуда-чудного не видел я. Только видел, как ходила дева красная, да в одной рубашечке без пояса. И зашла она в водицу по коленочки, погрузилась она потом до пояса, до белых грудиц девица поглубилась. И потом поднялась на горячий Камень, встала дева красная среди текучих вод, и горячими слезами обливалась, обтиралась она тонким кружевом, кланялась на все четыре стороны.

И сказал тогда Семарглу Велес Змеевич:

- Ой, ты братец мой родимый, сын Сварожич! Выходила то не просто дева красная, то явилась сама Макошь-матушка. Значит, скоро здесь быть несчастью... Значит, снова грозит Царство Темное, собирает силы черные Великий Змей!

И слова те Велеса Змеича предвещали битву великую. Знать, сойдутся вскоре силы грозные: будут биться Сварожичи и Змеичи. Беды многие тогда потрясут весь Мир.

Но исход той битвы предрешен в Скрижалях Неба! Будет Змей низвержен Ясунями! И восстанет над Навью Правь!

Алатырь-камень.

Поздним вечером вернулись охотники из Перуновой пади с богатой добычей: двух косуль подстрелили, дюжину уток, а главное — здорового вепря, пудов на десять. Одно худо: обороняясь от рогатин, разъяренный зверь распорол клыком бедро юному Ратибору. Отец отрока разорвал свою сорочку, перевязал, как мог, глубокую рану и донес сына, взвалив на могучую спину, до родного дома. Лежит Ратибор на лавке, стонет, а кровь-руда все не унимается, сочится-расплывается красным пятном.

Делать нечего — пришлось отцу Ратибора идти на поклон к знахарю, что жил одиноко в

избушке на склоне Змеиной горы. Пришел седобородый старец, рану оглядел, зеленоватой мазью помазал, приложил листьев и травушек пахучих. И велел всем домочадцам выйти из избы. Оставшись вдвоем с Ратибором, знахарь склонился над раной и зашептал:

На море на Окияпе, на острове Буяне

Лежит бел-горюч камень Алатырь.

На том камне стоит стол престольный,

На столе сидит красна девица,

Швея-мастерица, заря-заряница,

Держит иглу булатную,

Вдевает нитку рудо-желтую,

Зашивает рану кровавую.

Нитка оборвись — кровь запекись!

Водит знахарь над раной камушком самоцветным, в свете лучины гранями играющим, шепчет, закрыв глаза:

Бел-горюч камень Алатырь —

Всем камням в мире отец.

Из-под камушка, с-под Алатыря

Протекли реки, реки быстрые

Средь лесов, полей,

По Вселенной всей,

Всему миру на пропитание,

Всему миру на исцеление.

Ты, струя, не струись, —

Кровь-руда, запекись!

Незаметно утихла боль в ноге. Вопросил отрок сквозь дрему:

— А откуда, старче, камушек твой волшебный, коим над раной водишь, скажи?

— Как откуда? От деда моего, тоже ведуна и травознатца. А дед добыл его на море на Окияне, на острове Буяне.

И снова возвещает старец нараспев древнее сказанье:

Идут по морю много корабельщиков,

У того у камня останавливаются,

Берут много с него зелья-снадобья,

Посылают по всему свету белому.

Ты, корабль, к Алатырю устремись, —

Кровь-руда, запекись!

Две ночи и два дня проспал беспросыпно Ратибор. А когда очнулся — ни боли в ноге, ни знахаря в избе. И рана уже затянулась.

Беда.

Жил на свете один мужик. От веку бортничал — собирал мед лесных пчел. Однажды уснул бортник в лесу. А в ту пору бродила по свету Лихая Беда и искала себе заделья. Гладь — спит человек. Подкралась к нему Лихая Беда и вскочила на шею.

Проснулся мужик — что за притча? Тяжесть неведомая гнет к земле, а на душе погано — хоть плач. Пошел, свесив голову.

И с той минуты все у него пошло наперекосяк. К какой борти ни подойдет, всякую медведь выел и пчел разогнал. Кое-как нашел рой, полез на дерево, так пчелы на него налетели, чуть до смерти не зажалили. В конце концов упал мужик с дерева и ногу сломал. Спасибо, нашли его охотники, донесли до дому.

Пока лежал он, вся его семья чуть с голоду не померла. Тяжело заболела и жена.

Пришлось малым детушкам в батраки пойти.

Оклемавшись, решил мужик пойти к доке — знахарю — спросить, что за напасть на него навалилась. Развел знахарь бобы, а потом и руками развел:

— Ничем, — говорит, — тебе помочь не могу, бедовик ты отныне, потому что сидит на твоей шее Беда.

Долго мучился мужик с тяжкой ношею, пока не решил утопиться вместе с нею в реке, чтобы хоть семью свою избавить от бед и разорения.

Но он-то утонул, а Беде все нипочем: выплыла и пошла как ни в чем не бывало искать себе новую наживу!

Заговор ратного человека, идущего на войну.

Еду на гору высокую, далекую, по облакам, по водам, а на горе высокой стоит терем боярский, а в тереме боярском сидит зазноба, заря-заряница, красная девица. Ты, девица, зазноба молодецкая, иду за тебя во рать на супостатов моих, врагов-злодеев. Вынь ты, девица, заря-заряница, отеческий меч-кладенец, достань ты панцирь дедовский, отомкни шлем богатырский, отопри коня ворона. Мне, меч-кладенец, будь другом, мне, панцирь дедовский, будь родным братом, мне, шлем богатырский, будь венцом обручальным, мне, конь вороной, будь удалым молодцом. Выйди ты, девица, заря-заряница, в чистое поле, а в чистом поле стоит рать могучая, а в рати оружий сметы нет. Закрой ты, девица, заря-заряница, меня своей фатой: от силы вражьей, от пищали, от стрел, от борца, от кулачного бойца, от ратоборца, от дерева русского и заморского; от дуба, от вязу, от клена, от ясени, от ели, от рябины, от полена длинного не длинного четвертинного, от липы, от жимолости, от ивы, от сосны, от яблони, от курослепу, от орешины, от можжевельника, от сена, от соломы, от кости, от уклада, от стали, от меди красной, зеленой, проволоки, от серебра, от золота, от птичьего пера, от неверных людей: гулянцов, бухарцов, кобытей, вовулов, бумирцов, турченинов, лунасов, либанов. Вы, деревья, от меня, раба божьего, воротитесь, вы, железо и медь, отлетайте, вы, люди неверные, отбегайте. А буде я ворочусь поживу и поздорову, ино буду, красная девица, тобой похваляться, своей молодецкой поступью выказываться. Твоя фата крепка, как камень-горюч Алатырь; моя молодецкая поступь сильна, как вода мельничная. Дух духом, всех пинком, нет никого, я один поживу, поздорову.

Белая баба.

Венчальное платье.

Ехал один крестьянин в город на ярмарку и взял с собой дочку, Вдруг выходит из лесу на дорогу какая-то баба и стоит молчком. Глаза закрыты, а из них слезы льют ручьем. А сама вся в белом с ног до головы.

— О чем ты, тетенька, плачешь? — спросила девушка.

Отец дерг ее за руку: молчи, дескать! — да поздно.

Открыла белая баба глаза — а они как два раскаленных уголька, так и жгут!

— Отец, купи дочери материи на белое платье, — только и сказала она — и исчезла, будто не было. Только ветер по лесу пошел.

Перекрестился крестьянин.

— Чего ты испугался, батюшка? — смеется дочка. — Наверное, замуж выйду, а венчаться пойду в белом платье — в точности как городские барышни. Непременно купи мне белой материи, да самой что ни на есть дорогой.

Молчит отец, только слезы утирает. Он-то знал, что им явилась сама Белая баба, предвестник чьей-то неминуемой смерти.

Не на венчальное платье, знать, материю дочери покупать, а на саван... Но дочке ничего не сказал, ни слова. Долог был базарный день, но ни единой минуты покоя не знал

мужик. Глаз с дочки не сводил, уж и не помнил, как расторгнулся. На душе тоска тоская! И ведь не знаешь, когда беда подкрадется, как от нее уберечься. Настал вечер, и вспомнил он, что где-то поблизости от рыночной площади живет старый знахарь. Пришел к нему с дочерью, рассказал все как было, посулил хорошую плату.

— Не надо мне никаких денег, — сказал знахарь. — Я тебе так, задаром помогу, потому что много лет назад точно так же повстречал я Белую бабу и посулила она смерть моей невесте. Красавица была — в точности твоя дочь. Тогда я не знал, как спастись, а теперь знаю. Сильно ли ты дочку любишь? Не пожалеешь ли жизнь за нее отдать?

Побледнел мужик весь, но голос его звучал твердо:

— Одна она у нас с женой. Помрет — и мы помрем. На все готов, чтобы ее спасти!

- Тогда слушай, — говорит знахарь. -- Ночь проводи в городе, а завтра с утра купи самой красивой и дорогой белой ткани и поезжай той же дорогой. Как доедешь до места, где бабу повстречал, возьми нож и начинай ткань в клочки кромсать. Ну а дальше... Богу молись ради грехов твоих.

Так и сделал мужик — все в точности исполнил. Только начал посреди дороги белую материю кромсать-резать, как явилась из лесу Белая баба и ну его бранить:

- Что ж ты делаешь, смертный? Разве не знаешь, зачем я велела тебе купить материю на белое платье?

- То-то что знаю, — отважно отвечает мужик. — Ништо! Дочку мы и в домотканом под венец сводим, ни к чему нам шелка-атласы всякие. Возьми их себе, белая бабища, злобная ягиша!

Смотрела-смотрела баба на лоскутья белые, наконец не выдержала — бросилась к мужику, выхватила белую материю, а потом исчезла — и больше никогда, никому на той дороге не являлась.

На другой год девица вышла замуж, но венчалась не в белом платье, а в крестьянском наряде. И ничего, всю жизнь счастливо жила да батюшке спасибо сказывала.

Блок: Боевка



ВОЙНА.

Боевые взаимодействия:

Поражаемая зона:

В поражаемую зону входит всё тело, исключая голову, пах, кисти рук и стопы ног. Горло приравнивается к голове, а шея к телу. Поражения в кисти и стопы не засчитываются. При поражении в голову противники либо извиняются и продолжают бой, либо оба идут в «страну мёртвых» для разбора ситуации.

В случае нанесения травмы, нанёсший ее автоматически выходит из игры и помогает пострадавшему в кратчайшие сроки получить медицинскую помощь.

В случае возникновения угрозы жизнью и здоровью игрока в случае травмы, болезни и иных причин при любых обстоятельствах следует незамедлительно сообщить об этом мастерам.

Наличие на теле игрока поножей выводят из зоны поражения ногу до колена. Наличие на игроке наручей выводит из поражаемой зоны руки, до локтя.

«Хитность» и снятие «хитов».

Все оружие снимает 1 (один) хит с корпуса («футболка»), а конечность выводит из строя при нанесении четкого, фиксированного удара боевой частью оружия в поражаемую зону.

Каждый персонаж имеет **1 (один)** личный хит на корпусе. "Хитность" распространяется на всю поражаемую зону. При наличии доспехов, количество «хитов» увеличивается. Личный хит теряется последним.

Удары засчитывает тот, кто их получает.

Удары руками и ногами в щит, удары щитом, приемы рукопашного боя **запрещены**.

В случае успешной попытки отбить или перехватить кистями рук лезвие клинка, персонаж получает травму конечностей (см. поражаемую зону). Допустимы перехваты древка, рукояти оружия.

Удар в не защищенную наручами, поножами конечность приводит персонажа в состояние **легкого ранения**.

Берсерков на игре нет, а потому игрок, пришедший в состояние «раненого», отходит в сторону и ожидает окончания боевого столкновения.

Игрок, раненый в конечность (легкое ранение), в случае продолжения участия в бою, через 5 минут переходит в категорию тяжелораненых.

При снятии всех «хитов» (когда количество их равно 0) игрок переходит в состояние «тяжело раненого». Он выходит из боя, после чего неподвижно лежит на земле, может говорить.

Игрок без шлема, в какие бы доспехи он не был бы одет, приводится в состояние «раненого» с первого попадания по нему. (Считается, что ему попали в голову.)

Если хиты «ушли в минуса» - персонаж считается убитым.

По окончании боя все раненные и выжившие возвращаются в свой лагерь. Что следует и не следует делать в случае ранения – см. раздел «лечение».

Убитые идут в «Страну мертвых».

Вооружение.

Оружие:

Любое оружие в обязательном порядке должно соответствовать историческому периоду игры, требованиям безопасности (традиционно скругленная боевая часть, отсутствие заусениц и т.д.) и эстетики. Не историчные, не безопасные и неэстетичные экземпляры оружия могут быть (и будут!) изъяты мастерами и возвращены игрокам по окончании игры.

Окончательное решение о допуске оружия принимает мастер.

Допущенное оружие, в том числе стрелы является неотъемлемым от его владельца. В случае гибели владельца, оружие считается сломанным.

На игре допустимо применение любого игрового, холодного оружия, выполненного из дерева, пластика, или алюминия. Разрешаются так же клинки из алюминиевых трубок.

Оружие из лыжных палок является «гражданским» и не пробивает никаких доспехов. Оно снимает «хиты» только лишь при попадании в незащищённую доспехами часть тела. Правило поножей и наручей работают и в этом случае.

Клинковое оружие.

Мечи, сабли: длинные одноручные, двуручные и полторучные, изготовленные из стеклотекстолита («пластика»), дюралюминия.

Размеры не ограничены. Вес не менее 1кг. Радиус закругления острия клинка не менее 10 мм. Режущая кромка клинка не тоньше 4 мм.

Кинжалы, ножи: длина кинжала - 1,5 длин ладони. Максимальная длина ножа 30 см.

Ударное оружие.

Булавы, кистени, перначи, и в данном случае, топоры.

Рабочие части ударного оружия должны быть выполнены из пористой либо полый

резины и само оружие должно быть «гуманным» и эстетически выдержанным. Вес не менее 1 кг.

Кистень. Деревянная рукоять, толстая веревка ($d = 10-12$ мм, h веревки с грузом = h рукояти), груз из пористой либо поллой резины ($d = 50-70$ мм).

Топоры. Для смягчения лезвий топоров рекомендуется вырезать окна в жесткой резине. Разрешены только рубящие удары смягченной резиной частью оружия. Шипов, крюков, и прочих дополнительных элементов оружия не используется.

Древковое оружие.

Рабочие части древкового оружия должны быть изготовлены заранее, выполнены из резины, и иметь внешний вид соответствующий данному оружию. Древко должно быть гладко ошкурено, возможно, армирование кожей или веревкой. Запрещено использование металла для армирования древка. Наконечник – из резины, достаточно плотной, чтобы при сильном ударе не отгибаться, оставляя древко, и упругий, чтобы значительно гасить удар.

«Носки на палках» оружием являться не будут. Длина и вес древкового оружия не ограничены.

Копья не используются для нанесения рубящих ударов

Метательное оружие.

Луки и арбалеты (самострелы). Дротиков, метательных ножей и копий – нет

При допуске лука или арбалета будет учитываться натяжение (не более 10 кг). Блочные луки – не допускаются.

Стрелы должны быть изготовлены заранее, иметь плотный и мягкий наконечник из резины или «пенки», не слетающей с древка, не уходящей в сторону древка, и не пробиваемой древком при ударе, гладко ошкуренное древко не тоньше 8 мм диаметром, оперение, стабилизирующее стрелу в полете.

Каждая стрела пропускается отдельно. Стрелы использует только тот лучник, и только с тем луком, с которым они проходили проверку.

Доспехи:

Доспехи должны быть качественно изготовлены, реально защищать и смягчать удар игровым оружием, соответствовать историческому периоду.

Доспехи, одетые на игрока, увеличивают его «хитность» во время боя. При подсчёте «хитов» на человеке работает принцип «капусты». То есть, один доспех может быть одет на другой.

Доспехи делятся на лёгкие и тяжёлые.

Лёгкие доспехи (+1 «хит»).

К таковым относятся почти все стёганки и доспехи, закрывающие игрока по зоне «майка». В случае если доспех закрывает бедро, но не закрывает руки, или же наоборот, закрывает руки, но не закрывает бедро, его принадлежность определяется качеством изготовления, историчностью и внешним видом. Так же к лёгким доспехам относятся все доспехи выполненные, более чем на 30%, из синтетических материалов.

Тяжёлые доспехи (+2 «хита»).

К таковым относятся доспехи, сделанные из стали или кожи или стёганные доспехи со стальными пластинами и т.д., закрывающие тело владельца как минимум, от середины локтя до середины бедра, и больше того.

Наручи и поножи.

Должны быть выполнены из стали, или кожи, и прикрывать не менее половины

предплечья или голени. К поножам относится и любая историческая реконструкционная обувь. Наручи и поножи выводят руки, до локтя, и ноги до колена, из поражаемой зоны.

Шлем.

Игрок без шлема переходит в состояние «раненого» после первого поражения, не зависимо то доспехов на нём. Шлем спасает от оглушения. К шлемам относятся и кольчужные оголовья.

Щиты:

Щиты не должны иметь острых выступающих элементов, иметь сколов, расщепов и других дефектов, могущих привести к травмам.

Поврежденный доспех после боя восстанавливается только в кузнице, либо, в случае гибели персонажа, у мастеров.

Прочие взаимодействия:

Кулуарного убийства на игре нет.

Оглушение производится в не боевой обстановке путем НЕ СИЛЬНОГО (!) удара предметом, которым можно реально оглушить по спине сказав при этом: «Оглушён».

Оглушенный ложится на землю и считает до 300. Персонаж, оглушенный три раза подряд – умирает от побоев.

Блок: Плен



Связывание игрока делается, так как вы связали бы «по жизни» но не туго. Так, что бы игрок мог бы сам развязаться, если его жизни и здоровью угрожала бы реальная угроза. Однако, «в игре» он не имеет право самостоятельно развязаться. Только если его развяжет другой игрок, или он доберётся до оружия с режущим краем и проведёт по нему не менее 10 раз руками. Связанный игрок имеет ту свободу действий, которую ему оставляют путы.

Рабство.

При продаже на лбу игрока-раба водным маркером пишется простое слово «Раб». Ни сам игрок, ни кто другой не в праве стереть слово. Однако если под дождем или от пота надпись частично или полностью сотрется – ему повезло. Новоявленный раб обязан сдать все свое оружие и доспех на хранение мастерам. Ему и его новому хозяину сообщается время, на которое он переходит во владение (2 часа). Через это время игрок должен сообщить хозяину об истечении срока, и волен идти (или оставаться, если понравилось) в мертвятник для нового груза. Игрок-раб так же теоретически волен бежать. Беглый раб должен укрываться до окончания срока рабства на полигоне. После этого он может прийти в мертвятник и загрузиться на новую роль.

Конечно, рабы могут затаиваться по полигону и жить судьбой беглого раба. Однако им следует понимать две вещи:

- 1) Беглый раб вне закона, любой может убить раба или попытаться взять его в плен.
 - 2) власти согласны смотреть, сквозь пальцы не некоторое количество беглых. Если процент беглых рабов на полигоне велик, то будет санкционирован большой отлов.
- Среди игроков первоначально будет несколько ролей работоторговцев. Однако любой желающий может продать плененного им человека купцам в городе, а те, в свою очередь нам, мастерам. Попавшие таким образом в мертвятник игроки так же могут выбирать, стать ли им рабами или ждать времени «оживления».

Блок: Обыск



Обыск осуществляется по жизни, либо добровольным предъявлением игрового имущества в местах, куда указывает обыскивающий. Тип обыска определяется обыскиваемым.

Обыскивать можно живых персонажей (но живой персонаж может оказать сопротивление); а также тела умерших по той или иной причине персонажей.

Обыск игровых лагерей осуществляется «по жизни». Пожизненные лагеря ставятся отдельно и являются не игровой территорией.

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

Правом оказывать медицинскую помощь на игре обладают лекари, что подтверждается мастерским сертификатом. При несоблюдении режима лечения (отслеживается врачами) время лечения увеличивается вдвое (лекари обычно взимают дополнительную плату за более долгий срок лечения).

Медицинские правила, и сертификат выдаются отдельно после утверждения заявки игрока на роль лекаря.

Тип болезни. Без медпомощи. Первая помощь.

1. Тяжелое ранение. Смерть через 15 мин. Задерживает смерть на 30 мин. до прихода доктора. При лечении ранения обязательна качественная марлевая повязка поверх одежды, повязку может накладывать кто угодно, кроме раненого.
2. Легкое ранение. В случае неоказания первой помощи в течение 15 минут или врачебной – в теч.30 мин, а также несоблюдения режима лечения переходит в категорию тяжелого ранения. (см. Тяжелое ранение). В течении 30 минут раненый выздоравливает. При лечении ранения обязательна качественная марлевая повязка поверх одежды, повязку может накладывать кто угодно, кроме раненого.
3. Отравление. Смерть через 15 мин.

Игрок, находящийся в состоянии опьянения считается обжевшимся беленой. Степень отравления пропорциональна степени опьянения. Больному запрещено участвовать в боевых взаимодействиях, передвигаться по полигону. Больному необходим покой. При буйном поведении следует ограничить его в движении нехитрыми бытовыми приспособлениями (веревки, поясные ремни, кандалы). В запущенной стадии болезни возможна смерть персонажа (с последующим удалением с полигона). Выздоровление наступает при протрезвлении.

На игре будут присутствовать и другие болезни, симптомы которых будут сообщены «заболевшему» игроку. В случае заболевания следует немедленно послать за лекарем, иначе весьма вероятна смерть заболевшего персонажа. Также необходимо обеспечить больному полный покой.

Более подробная информация по медицине будет выслана игрокам, утвержденным на роль лекаря.

Блок: Яды



Если вы почувствовали, что ваши еда или напиток имеют неестественный вкус, то, скорее всего, вас отравили. При неоказании профессиональной помощи через 15 минут ваш персонаж может отправляться в страну мертвых.

Противоядия существуют, но приобрести их можно только у специалистов по ядам, им одним известно, как нейтрализовать различные яды. Для каждого яда существует особое противоядие.

Блок: Страна мертвых



Смерть и мертвятник.

Смерть наступает в результате убийства (ранения, отравления, казни...), в результате неправильного или неквалифицированного лечения, отсутствия лечения при болезнях, самоубийства и как наказание со стороны Мастеров за грубое нарушение Правил. Умерший игрок неподвижно лежит до окончания игрового момента, в случае, если поблизости никого нет - 15 минут. В течение этих 15 минут игрок находится в состоянии игровой «комы» (если, разумеется, ему не отсекали голову, не сожгли, не применили любой другой вид казни с явным и невосстанавливаемым членовредительством, и если его не «похоронили» до истечения этого срока). По истечении этих 15 минут – окончательная смерть, белый хайратник и прямой путь в Мертвятник. Игровая кома сама по себе, разумеется, не проходит. Чтобы игрок возвратился с того света, должно произойти, по крайней мере, Чудо! Чудеса направо и налево не случаются, но исключать их нельзя. Игрок, находящийся в состоянии игровой комы и подающий признаки жизни (разговаривает, двигается и т. д.) на Чудо может и не рассчитывать! Игрок, надевший белую повязку без уважительной причины, считается самоубийцей.

Умерший по окончании обряда в белом хайратнике, ни с кем не разговаривая, идет напрямик в мертвятник. Что будет потом, вы узнаете, лишь попав в страну мертвых. Для некоторых персонажей смертью сюжет заканчивается, а для некоторых – только начинается... И зависит от многих факторов, таких как: предыдущая жизнь персонажа, как умер, проведен ли обряд погребения, и самое страшное: не отправлен ли Мастерами за нарушение Правил и нарушение ТБ.

Права и обязанности игрока на территории СМ.

1. Игрок обязан:

- Прибыть на территорию СМ кратчайшим путем, в кратчайший срок;
- Доложить о прибытии мастеру СМ, получить инструкции, что делать дальше и следовать им;
- Соблюдать порядок, чистоту и правила гигиены на территории СМ;
- Выполнять распоряжения мастеров СМ, не противоречащие правилам игры.

2. Игрок имеет право:

- на участие в разработке новой роли;
- на получение услуг из минимального набора СМ (чай, печенье, быстрорастворимая лапша).

Блок: Магия



О таинственном.

Магии, в обычном понимании этого слова (файерболы, повышенная хитовость и т.п.) на нашей игре не будет.

Тем не менее, чудеса являются неотъемлемой частью жизни тех, кто в них верит. А это значит, что на нашей игре вам может повстречаться и леший, и ведун, и демон-искуситель в облике обычного человека.

И никогда не знаешь заранее, добром или злом обернется для человека встреча с чудом.

Более подробная информация будет сообщена, отдельно желающим приобщиться к чудесам.

Блок: Экономика



Экономика.

1) Провинция является экспортером, основа экономики – вектор Деревня – торговец – город – купец – за рамки (мастера) Вариантом является дискретный принцип (ярмарка каждый день в 16.00)

2) Основные товары (ассортимент сообщается игрокам, заявившимся на роль купцов, индивидуально) будут вырабатываться игроками в соответствии с ритуалом, причем строго контролируется количество добытчиков, которое за время игры практически не изменяется.

3) Каждый добытчик обязан пройти экзамен и/или проверку на «профпригодность». Каждый добытчик имеет право иметь 1 ученика, увеличивающего производительность. Он обязан обучить его всем тонкостям ремесла, дабы после смерти самого добытчика ученик прошел бы испытание и заменил его. Ученик, не прошедший испытание, не может работать без мастера. Секреты мастерства и условия испытаний будут вывешены на отдельных страницах заблаговременно.

4) Существует два условных уровня торговца: торговец – человек, имеющий личную свободу и заверенное князем право торговать в княжестве, и купец – человек, имеющий право на вывоз/ввоз товаров в княжество.

5) Продавать ресурсы мастерам (и покупать у мастеров) имеют право лишь купцы. Таковых на начало игры 1-2, возможно мастерских, однако в последствии количество увеличивается (скорее всего, разрешение получит торговец, уплативший князю определенное количество денег. Купцы платят соответственные подати князьям. Мнение купцов имеет вес для любого князя, так как именно они дают основной приток в казну. Любые спорные вопросы и конфликты внутри волости и вне нее должен разруливать князь.

6) Торговцем можно стать либо на загрузе, либо заплатив энную сумму за разрешение. Торговцы платят соответственные подати князьям. За это они имеют право путешествовать и торговать где угодно. Как вариант каждый торговец имеет специальность по торговле, и с загрузом получают право на одну лавку на ярмарке, облагаемую налогом. Любые спорные вопросы и конфликты торговца с кем-либо внутри волости должен разруливать князь.

7) Существует ряд особых товаров, (типа восточных сладостей, рабов, наемников и

магических оберегов) ввозимых на полигон особыми купцами и очень редких.

8) На рынке существует определенное специально обозначенное место, куда идет любой, кто хочет нанять кого-либо или наняться сам. Скорее всего, это место будет совмещено с кабаком. Соответственно любой может бесплатно находится там и ждать или же заплатить кабатчику за рекламу или же за поиск.

9) Кроме найма, игрок может купить раба. Раб будет служить вам в течении определенного времени, после чего по своему усмотрению останется или же пойдет в мертвятник для перезагрузки.

10) МАСТЕРСКИЙ РЫНОК (МР)

Мастерский рынок – неигровая зона, кроме торговли с мастером любое игровое взаимодействие запрещено. МР отыгрывает торговые связи полигона с окружающим миром. Соответственно купцы разных стран и с разными соглашениями могут торговать разными товарами и по разной цене, причем торговые соглашения, заключенные на игре, будут иметь свои результаты в виде доступа к новым товарам и торговля по новым ценам.

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



ГХМ-ГХМ

"Сказ о бабушке Агафье Феагностовне и Буратино или как Кара Карчык за шапкой ходила"

Глава первая, вступительно-описательная.

Давно это было, давно... Всего не упомнишь, да всего не расскажешь...

В 1375 году в Тверском княжестве жил-поживал потихоньку городок небольшой, Дмитровградом названный. Княжила в городе том княгиня-красавица, мудрая Ольга Олеговна. Запасливая матушка была: под тронем и сахар белый, и ложка обеденная, и казна дмитровградская, и самоцветы-яхонты не переводились никогда! Да так они хранились хорошо, что никто и близко не подойдет: страж сердитый, Вова (словом ныне модным, иностранным названный – «телохранитель») рядом с матушкой Ольгой Олеговной и тронем караул держал. Остальные - жители всё мирные, даже кузнец Коленька не мечи, а только гвозди/подковы выковывал. Церковь дмитровградская белокаменная, да здоровье княгини-матушки – вот и все, что людям простым для счастья мирного требуется.

Сама я, бабушка Агафья Феогностовна, в городке Дмитровграде давно уже живу, лет-зим не перечесть, не пересчитать. Много поверий знаю, да внукам своим рассказываю: были когда-то давным-давно времена, когда Русь-матушка единой была, тогда и солнце ярче светило, и ветер ласковей был, да что говорить! И боги тогда другие были... *ну и все подобное в таком же духе :-) Короче говоря, Фокс, отыгрывала я бабушку в маразме :-)* А татары-басурмане за черный плащ и посох прозвали Агафью Феагностовну «Кара Карчык»

Тихо-гладко люди в Дмитровграде жили, да вот однажды Оленьку, девицу-красавицу, бес

видно попутал – родила дочь. Да не известно от кого родила – дитя то с родимым пятном на половину личика, знак верный, бесовской. Ольгу тут же в темницу сырую, а с девочкой малой надо что-то делать... Убить дитя – грех великий, оставить – вырастет, да еще нас всех перегрызет – кто ее знает! Крестить пытались – девочке хуже, плачет, а как я ей про богов древних рассказывать начинаю – так улыбается, глупая, будто понимает что... *на игре этот ребенок отыгрывался поленом, завернутым в кухонное полотенце и белый чепчик; ее тут же прозвали Буратино, вернее Буратина. Представляете, ходить день с поленом на руках, завернутым в тряпки, периодически его убаюкивать, рассказывать что-то ... В итоге положили Буратину под трон к Ольге Олеговне, откуда его тетка выкрала и язычникам отдала – наверное, самый оптимальный вариант, ибо еще день с этим поленом на руках – и вместо Агафьи Феагностовны в маразме появилась бы Динарка с начальными признаками шизофрении*

Жили бы и дальше тихо, да вот княгиня наша уж больно барону немецкому (ведь немецкому, я правильно говорю?) приглянулась. Сначала мы к ним в гости ездили (уж очень у них гуслар-певчий забавный был, а потом и они к нам приехали. Решили надолго свадьбу не откладывать, на следующее утро молодых поженить, да вот беда великая случилась: толи бога нового не почитали, толи богов старых прогневали – кто ж теперь разберет?...

Господа, я притомилась печатать... Вот с силами соберусь, и вторую главу напечатаю, чесслово. Спасибо, что дочитали до конца

2.0.0.3