

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

Название игры: Русь Изначальная

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



Международная ролевая игра

«**Русь Изначальная**»

Севастополь 1999.

Игру проводит севастопольский клуб ролевого моделирования «Грифон» совместно с авантюрным клубом «Crash Crew»

Время проведения игры: с 29 июля по 1 августа 1999 года. Просьба заранее высылать заявки с точным указанием количества участников. Взнос 2 у.е. по курсу на момент сдачи взноса. Заезд на игру начнется с 28 июля.

Приглашаются все желающие!

Адрес оргкомитета:

Черный Георгий

335007 г. Севастополь, ул. Н. Музыки 42, кв. 158. (0692) 49-48-86

Дополнительные контактные телефоны:

Андреев Константин (Этьен) - (0692) 57-07-17 Горнов Константин - (0692) 44-33-09

E-mail: blackdoc@crimea.com. Http: www.blackdoc.crimea.coni.

ПРЕДУПРЕЖДАЕМ! Мастера тоже люди, поэтому им будет больно и обидно не допускать до игры людей не сдавших взносы или полностью лишенных костюма. Не подвергайте их совесть таким тяжким испытаниям.

И еще, убедительная просьба - правила не только прочитать, но и осмыслить. Незнание закона не освобождает от ответственности.

«...снаружи слышен ветер, дождь шумит на пологой крыше.

Кто-либо из старших, из умелых в речах, начинает рассказ. Передает, что сам, слышал, добавит, если сам видел. Уже темно, зги не видать, слова льются и льются...

«... Тут Днепр идет тихо. После Днепр-Конец. То разлив перед Морем, шириной се верст пятнадцать, и там справа Буг-река входит. От нее верст через двадцать Конец сужается верст до семи. И уж Море видно. Что за Море? В Конце вода сладкая, пить можно. Ближе к Морю вода горчает. В Море вода горькая. Пить нельзя. Жажды не утолишь, а ума лишишься.

Там есть каменный город с каменными же стенами. Ромейский город, зовут его Карикинтия. Есть там город Оливия. Ромен живут по берегу моря, по-ихнему Море — Понт Евксинос. Много ромеев живет се крепких городах по Морю, есть там Корсунь-город. Пантикапея. Фанагория. Обитают они только по Морю да речным устьям, далеко внутрь земли никуда не ходят. Кто в тех городах живет, тот ромейского закона слушается. А около городов живут разных языков разные люди...

...А на восток да на север от Рось-реки и Днепра живут люди нашего языка — вятичи. А по сею сторону Днепра живут тоже люди нашего языка. Зовутся по своим родам они каничи, илвичи, россавичи, ростовичи, хвастичи, ипричи и много-много других... »

Засыпает иной слушатель, просыпается, а рассказ все льется и льется: « ...Женщин ромеи не чтят, и ходят те, как заморенные лошади: в работе они безысходной. Идет куда, на спине тащит ребенка, или хворост, или другой груз, руки же заняты: вяжет. Но есть и красавицы, стройные, как кленок молодой, волосом разные, русые, красноволосые. Есть и черные, глаза — угли. В теле же белое, как у лебедя пух... Много, много у ромеев яркого золота, серебра звонкого, меди красной и желтой. Вина сладкие из винограда-ягоды. Не сочтешь камней-самоцветов, одежды красивой, оружия, утвари. Кто ромеев бил, тот добычъ унести не мог...

В низких приморских степях еще есть хунны. Силы них былой уже нет совсем. Хазары же живут и ходят со стадами на восток от Днепра. Их земля степная на много дней пути будет за ними к югу живут аланы, ясы, косоги. От них на восток и на полудень стоят горы крутые, высокие».

«...И по Днестру и после живут владельцы уголичи, тиверцы вязунтичи с речью для россичей понятной. За Дунаем же все языки во власти ромеев. После Дуная берег Моря поворачиваем на восток. Там длинная стена каменная, охраняет его войско. На один день пути от стены стоит великий град Византия. Там живет князь всех ромеев, он зовется базилевс — император романорум. Ромеи богаче всех языков. Если в войне не могут победить, то откупаются золотом и дорогими товарами. Войско они посылают большое, и двадцать тысяч воинов и еще тысячи. Служат у них воины за жалование и добычу. В земле ромеев много каменных городов.»

Игра начнется 530 годом нашей эры. Территория охваченная игрой - Причерноморье и юг современной Украины. Подробности можно узнать в книге Валентина Иванова «Русь изначальная» или что гораздо лучше, в исторической литературе («Русь изначальная» художественное, а не историческое произведение). В Византии правит Юстиниан со своей женой Феодорой. Славяне сидят в лесах. Хазары бегают по степи.

По Днепру в те времена народу плавало не много, «пути и варяг в греки» как такового еще не существовало. Скандинавы были слишком слабы и малочисленны. Ильменских словен (те, которые основали Ладогу и Новгород) еще не было. Балты разные вроде

пруссов, тоже очень редко сюда доплывали. Не было тогда викингов, (первый поход викингов датируется VIII веком) и прочих северных варягов.

Жили, как могли - кто торговал, а кто и напасть норовил. Хазары на славян и Византию. Славяне на Византию и хазар. Византия на всех кого может. Так вот они и жили - христианская Византия и языческие варвары.

ПЛЕМЕНА И НАРОДЫ

На игре будут присутствовать государства и народы соответствующие времени и месту указанному в исторической справке.

Хазары.

«Во сне хазары любовались крепкими мальчиками:

нежными девочками, которые быстро забудут свой народ и речь родителей, видели красивых женщин сильных мужчин — он будет верно служить господину, у них не будет выбора. И еще над привалом витала мечта о наслаждении властью, пусть кратковременной, зато безграничной властью победителя в час, когда противник сломлен и все позволено сильнейшему. Для этого стоит одолеть тяготы дорог и скитаний, рискнуть свое жизнью. Упание желаний. Откованных обычно, никогда не удовлетворенных, и вдруг выпущенных на волю, как звери из клеток. ».

Жили хазары в приазовских степях, на Кубани и дальше сторону Каспийского моря. Образ жизни вели кочевой. Занимались скотоводством, выделкой шкур, изготовлением шерстных тканей и войлока. Хазары были язычниками. Верховным среди богов почитали Тенгри - вечное небо. Язычниками они оставались до начала VIII века. Главным их заработком были набеги на соседей.

Хазары использовали кривые сабли, круглые щиты, низкие округлые шлемы, отороченные мехом. В одежде они любили яркие ткани. Одевались просто - штаны, рубахи, халаты.

Государственный строй был родоплеменным. Во главе рода стоял наследный хакан (хан по-нашему). Он решал все вопросы правления в племени. Каганата тогда еще не существовало. Племена были сами по себе, хотя могли и объединяться в военные союзы для совместных набегов.

Славяне.

В VI век начали зарождаться первые славянские племенные союзы: поляне, древляне, дреговичи, северяне, уличи, иверпы, вятичи, радимичи, кривичи, словене (ильменские), олыняне-дулебы, белые хорваты. Названия же отдельных племен сохранились мало. Россичи - одни из немногих.

В книге Валентина Иванова как раз описан процесс образования одного из таких союзов - полян.

В рамках союза отдельное племя сохраняло собственное самоуправление. Славяне были язычниками и жили одноплеменным укладом. Славянские роды проживали в градах : под властью выборных князей. Каждый в роду подчинялся воле князя и старших. Стариков славяне почитали и слушались. А кому обычаи эти были в тягость - уходили из родов и селились в лесу. Звались они извергами. Над ними никто не стоял, но и от врага они сами оборонялись.

Хоть и уживались славяне мирно между собой, бывали и стычки меж племенами, даже до крупных кровопролитий доходило.

На игре наряду с полянскими племенами очень желательно присутствие тиверцев и

дреговичей. Эти племенные союзы жили по соседству с Византией, а точнее с ее провинцией Фракией. Византийцы доставляли массу хлопот славянам своими набегами.

Византия.

В VI веке Византия достигла невиданной доселе военной мощи и уверенно восстанавливала территориальные пределы бывшего великого Рима. Под пяту Константинополя вернулась Северная Африка, Италия и другие регионы. Владения Второго Рима» располагались также в Крыму (Корсунь), Абхазии, Армении, Сирии, Египте и Испании. Государственный строй - рабовладельческий (до VII века). Государством управлял итератор, звался он базилевс автократор (автократор (греч.) - самодержец). В 530 году Византией правил Юстиниан Благочестивый со своей женой Феодорой.

Византия располагала большой армией из собственных граждан и наемных варваров.

Господствующий язык империи - греческий.

Официальной религией являлся кафолицизм (православие). Бедные слои населения предпочитали монофизитство. Государственная власть и правящая церковь жестоко боролись с схизматиками (еретиками схизма (греч.) - раскол), в первую очередь монофизитами. Да и простой христианский люд враждовал по религиозному принципу.

Прочие народы.

Германцы. Большинство германских племен (готы, герулы, лепиды и др.) к тому времени стало христианами-арианами. императоры Византии часто пользовались услугами германских [ае]мников. Были в те времена и германцы-язычники: лангобарды, иглы, саксы, бавары. Не успели к 530 году принять христианство и франки. Но всем выше перечисленным язычникам в причерноморский регион было немного не по пути. Хотя отдельные представители или небольшие отряды могли и приبلудиться в данный район.

Кочевники северного Причерноморья. Приазовские степи [аселя]ли болгары и апаны. Болгары исповедовали ту же религию, что и хазары, и вели сходный образ жизни. Народы, не могущие присутствовать на игре. К таким народам относятся все дальневосточные народы: китайцы, японцы и т.п. Не было там татар, турков и монголов. Их тогда совсем не было.

Скандинавские народы в VI веке были слишком слабы и малочисленны для того, чтобы совать свой нос к соседям, а тем более плыть в такую даль к Понту Евксинскому. Не водились в том районе гэлы: скоты и ирландцы. Если у вас кроме ирландского агата нет костюма, привозите. Одного ирландца на всю игру пропустим, остальные могут играть женщин. Ну а если у кого-то есть настоящий скотский килт, пропустим одного скота. Всех и не перечислишь, кого там не было и быть не могло.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ, ДИСЦИПЛИНА НА ПОЛИГОНЕ.

Честность игроков. Еще раз напоминаем, вся игра строится на честности игроков и, особенно, игротехников. Это означает, что в первую очередь вы сами, а потом мастер и другие игроки, считаете свои хиты, сколько и каких чипов пищи вы съели за цикл и т.д. Игротехнику гораздо сложнее, больше власть - больше ответственность. Кроме того, что он следит за собой, он следит за игрой своей команды и других игроков. Не думайте, что никто не смотри за вашей игрой. Игроки, уличенные в обмане, будут наказываться мастерами.

Сертификаты. Все возможности игрока отражены в сертификате. Заявления, не подтвержденные сертификатом, могут оказаться ложными. Игрок обязан предъявлять личный сертификат только по требованию мастеров или игротехников, а также убитого им игрока. Если вы не потребовали сертификат и приняли действие противника, как свершившийся факт, кто вам доктор.

Временная потеря памяти. На время игры все игроки забывают паспортные данные, свое социальное положение, а также паспортные данные других игроков. Лицо, замеченное в употреблении реальных имен и в неигровом обращении с окружающими, будет иметь возможность пообщаться с мастером Страны мертвых.

Отыгрывание ролей на игре считается обязательным. Если судьба распорядилась так, что к вам простому солдату, обращается византийский император с приказом, то надо исполнить приказание немедленно, а не говорить: «Сейчас, только сигаретку докурю» или «Иди делай сам». Плохое отыгрывание ролей будет наказываться мастерским произволом. Тоже относится и к костюмам. Человек в дерюге не может рассчитывать получить роль знатного человека.

Костюмы. Так как игра историческая к костюмам буду предъявляться особо строгие требования. Джинсы, кроссовки и футболка костюмом не являются. Человек полностью лишенный костюма на игру не допускается. Игроку имеющему хороший историчный костюм будут предоставляться льготы, например, он может выйти из СМ той же национальности, какой был до смерти.

Звери костюмы придумывают сами, но желательно, чтобы человека можно было отличить от зверя.

Команды. На игру желательно приезжать готовыми командам во главе с капитаном команды. Но можно сформировать команду;

на игре или присоединиться к готовой команде. Команды, как и отдельные игроки, присылают заявки заранее. В этих заявка:

указывается: количество и состав участников; капитан команды; предполагаемая дата и время приезда (можно по телефону), чтобы вас встретили; контактный адрес (телефон). Желательно в этой же заявке указать кем вы хотите быть на игре.

Отдельным членам команд не обязательно лично решать ВСЕ вопросы с мастерами. Выразителем интересов команды будет командный игротехник (капитан команды).

Мастера оставляют за собой право разбивать очень большие команды (более 20 человек) на несколько и соединять слишком маленькие команды (менее 5 человек).

Претензии, разногласия и информирование мастеров

Напоминаем, игру устраивают мастера, и именно мастера на ней распоряжаются. Распоряжение мастера обязательно к исполнению и обжалованию не подлежит. Если мастер все-таки ошибся и это впоследствии выяснилось, время назад не откручивается, события не объявляются не бывшими, мертвецы не оживают, реки не теку вспять и т.п. Последствия могут быть компенсированы в данный момент времени, если мастер сочтет нужным.

Точно также в случаях какого-либо разногласия при толковании действия заклинания, зелья прав всегда колдун (ведун, врач). Конечно, колдун не имеет права ни на что, если при нем не-его артефактов или его толкование действия заклинания прямо противоречит

описанию в сертификате. Но если ситуация допускает двусмысленность, то пострадавший НЕ ИМЕЕТ ПРАВА начать на месте неигровую дискуссию или брать с собой колдуна в неигровой поход к мастеру на разборку. По поводу разборок. Если мастер застаёт игроков за выяснением отношений, спорами по поводу снятых хитов, пеняйте на себя - скорее всего обе стороны отправятся в СМ. Если человек чувствует себя обманутым, он не должен устраивать разборки, он может найти мастера, описать ситуацию и попросить в ней разобраться. Если же вы признали какое-то действия свершившимся фактом, то оно свершилось и никакие возражений типа: «А я не знал!» не принимаются.

Любой игрок, замеченный мастером или другим игроком, в нетрезвом виде отбывает в стране мертвых двойной срок (12 часов, для отрезвления и осознания) без права выхода на

эпизодические роли. Если выпил - сиди в палатке и не высовывайся.

Игроки, замеченные в употреблении наркотиков, а также игроки, устраивающие драки, будут НЕМЕДЛЕННО удаляться с полигона.

Мастерская команда:

Мастер координатор - Черный Георгий.

Мастер экономики - Андреев Константин (Этьен).

Мастер боевых действий - Черный Константин (Сволочь).

Мастер обрядов - Долгалева Вероника. Мастер страны мертвых - Нагорныш Стае.

Правила составил: Черный Георгий, при участии Овчаренко Максима, Андреева Константина, Горнова Константина.

Возможны дополнения.

МЕДИЦИНА

Каждая команда обязательно при себе должна иметь аптечку. Ниже указан примерный список симптомов и средств борьбы с ними.

1. **Травмы:** перекись водорода; йод; бинт; ватно-марлевая повязка; жгут для остановки крови; антисептический пластырь! (для мелких повреждений).
2. **Боль:** анальгин (таблетки, инъекции); промедол в шприц-тюбиках при травмах (по возможности); но-шпа, бесалол, белалгин, «Фестал», силибор (при болях в желудке, расстройстве поджелудочной железы).
3. **Температура:** аспирин; парацетомол; цитрамон; антитриппин.
4. **Кашель:** бромгексин; кодтерпин (по возможности) антибиотики в таблетках (ампицилин и т.д.).
5. **Расстройство желудка:** левомецитин; полимексин; фталазол.
6. **Запор:** активированный уголь; бисакодил; сенадексин; касторовое масло.
7. **Успокаивающие:** экстракт валерианы; любые успокаивающие капли (в том числе и сердечные); транквилизаторы (по возможности).
8. **Аллергия** - любые противоаллергические препараты (димедрол желателен в ампулах).
9. **Судороги:** реланиум в ампулах (по возможности); магний сульфат в ампулах; транквилизаторы (по возможности).
10. **Противопаразитные:** бензилбензоат 20% (эмульсия или крем) «Нитифор».
11. **Обязательно:** шприцы (1, 2, 5, 10-кубовые); 0,5 л спирта;

любые поливитамины (при температуре, кашле, аллергии, утомлении); презервативы; любые гигиенические прокладки и тампоны; предметы личной гигиены.

Блок: Религия



РЕЛИГИЯ

Все народы молись своим богам, к чужим относились с недоверием или совсем враждебно. Несколько слов о религии сказано в описании народов. Подробнее о богах избранных вами народов можно узнать в литературе или на игре у мастера обрядов.

Каждому народу хорошо бы иметь хотя бы одного жреца и одно капище (храм). Если народ отвернулся от своих богов, то этому народу не позавидуешь. Это же относится и к отдельным персонажам. Надо молиться, приносить богам жертвы, то есть вести полноценную жизнь того времени.

Ритуалы есть поклонения (моления) своим богам с целью получения всевозможных выгод, избавления от напастей, воздаяние благодарности за посланную богами удачу, праздничные молитвы и т.п. Ритуал должен быть правильно адресован по форме и содержанию. Все молитвы и ритуалы должны быть художественно и со вкусом оформлены.

Обряды. Большинство причерноморских народов были привязаны к священным местам (храмам, капищам), так что совершайте свои обряды там. Хотя обращались к богам и по месту требования их помощи, лишь бы мастер услышал. Но не думайте, что если вы помолись богу и мастер вас услышал, то сразу деньги с неба посылались, боги не всегда слышат молитвы. Возможно обратиться к богам при помощи гадания, а также при помощи толкования знамений. Форма знамения - на усмотрение мастера.

Как стать жрецом? Стать жрецом, священником также просто, как ведуну и лекарем. Тот же мастер обрядов примет у вас экзамен и выпишет сертификат. Обучение происходит аналогичным способом.

Жрецу необходимо знать своих богов, ритуалы и молитвы этим богам, знать как изображались эти боги. Христианские жрецы должны, ну хоть немножечко, различать различные ветви христианства (кафолицизм, арианство, монофизитство и прочие). Представители этих ветвей жестоко боролись с оппонентами-еретиками. Еретические учеты назывались схизмами.

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Любой игрок, претендующий на роль воина, должен сдать экзамен, подтверждающий его подготовку и безопасность для окружающих в боевых условиях. Игрок, не сдавший экзамен, может пользоваться только кинжалом, ножом и коротким копьем. Игрок, уличенный в нарушении этого правила, подвергается игровым и неигровым санкциям (вплоть до удаления с полигона).

Девушки, не имеющие доспехов, к боевым действиям не допускаются! Если нет защиты груди, живота и паха (спина и то, что ниже - ваше дело), разрешается пользоваться ножом для самозащиты. Квалификация ударов: 1. удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия; 2. удар копьём должен быть только колющий; 3. удары древком копья, обухом топора, плашмя мечом и топором и т.д. как поражающие не засчитываются (при определенных обстоятельствах могут быть засчитаны как оглушающие); 4. кулуарное убийство осуществляется ножом или кинжалом по незащищенной шее. Спасает от кулуарки только кольчужное оголовье или бармица, реально защищающая шею. Ночью боевые действия запрещаются. Передвижения по полигону в одиночку запрещены. Покойнички по жизни нам не нужны. Посольства, различные игровые обряды, поджоги и прочее разрешаются.

Зона поражения и хитовка

Зоной поражения считается вся поверхность человеческого тела, за исключением паха, кистей рук, ступней ног и головы. За нанесение ударов в запрещенную зону (голову и пах) у игрока нанесшего удар считается 2 хита. За частое нанесение калечащих ударов игрок будет лишен права владеть оружием. Каждый человек имеет свои кровные два хита. Квалификация ударов по поражающему действию: 1. удар по корпусу снимает 2 хита; 2. удар по конечностям снимает 1 хит; 3. использование приемов рукопашного боя запрещено. Допускаются только перехваты руки за предплечье (ниже локтя, но выше запястья). Удары ногой в щит запрещены.

Если у вас остались ваши два хита, значит, ваш доспех изрублен в клочья. Восстановить его (а значит, и хиты) можно у кузнеца или оружейника. Для восстановления потребуются чипы железа, чип на один хит.

Доспехи

Доспехи должны отвечать требованиям историчности.

Легкий доспех +2 хита. Доспех из кожи, войлока, цветных металлов и жести с суммарной толщиной металла менее 1,5 мм. Защищает торс, плечи. Доспехи из фанеры, и ДВП не принимаются.

Средний доспех +3 хита. Короткая кольчуга, байдана (из стальной проволоки), обязательно с подкольчужником. Можно чешуйчатый и пластинчатый доспех при суммарной толщине металла более 1,5 мм.

Тяжелый доспех +4 хита. Реальный боевой доспех из стали, защищающий владельца от поражения боевым оружием, обязательно в комплекте с наручами и поножами. Длинная кольчуга считается тяжелым доспехом (по весу).

Зерцало +1 хит. Зерцало обязательно металлическое.

Наручи и поножи хитов не прибавляют, но уменьшают поражаемую зону, исключая из нее защищенные места. Отражать удары наручами запрещено.

Легкий шлем +1 хит. Шлемы из пластмассы, легких металлов и жести. Пожарные, военные, монтажные и альпинистские каски не принимаются, разве, что приведенные в соответствующий истории вид (например, обтянутые тканью или кожей). Желательна защита лица.

Средний шлем +2 хита. Реальный шлем из железа, выдерживающий удар дубины (настоящей).

Тяжелый шлем +3 хита. Реальный, историчный боевой шлем из железа защищающий

владельца от поражения боевым оружием. Обязательна защита лица.

Кольчужное оголовье (хауберг) +1 хит.

ПРИМЕЧАНИЕ. Шлемы более поздних эпох котируются на порядок ниже (не было тогда саладов, горшечных шлемов и т.д.). Армэ и другие навороченные рыцарские шлемы, как впрочем и навороченные рыцарские доспехи вовсе не принимаются.

Мастер оружия назначает тяжесть доспеха по собственным соображениям, с ним лучше не спорить.

Оружие

Прутики с крышками от банок вместо гарды, кистени из носков и топоры из тапочек не принимаются. Можно на игру привести катаны, дву- и полутороручные мечи, шпаги и рапиры. Но их придется спрятать в палатках и никому не показывать, дабы все это не смущало игроков и не приводило мастеров в ярость. Все выше сказанное означает, что оружие будет проходить жесткий исторический и эстетический отбор.

Поражающая способность оружия представлена в виде коэффициента снимаемости хитов. При дробном количестве хитов они округляются в большую сторону. Например, секира с корпуса снимает 3 хита, с конечности 2.

Нож. Снимает 1 хит в независимости от места поражения, длина не больше локтя, без гарды. Доспехов не пробивает.

Кинжал -1 хит. Должен иметь гарду. Тяжелый доспех не пробивает.

Меч x1. Допускаются только историчные мечи и такие, чтобы не калечили.

Топор x1. Длина топорща не более длины руки владельца. Длина рабочей части не более ширины двух ладоней. Метать запрещено.

Секира (двуручный топор) x1.5. Длина топорща не более роста владельца до подбородка. Длина рабочей части не более трех ширин ладони. Одной рукой работать нельзя.

Копье x!.. Длина не более роста владельца с поднятой рукой. Бьет только один рабочий конец (необходимо тщательно смягчить рабочий конец). Метать запрещено.

Дротик x 1.. Длина не более чем от плеча до кончиков пальцев противоположной руки владельца. Предназначен только для тетания. Имеет только один рабочий конец (тщательно смягченный). Должен быть легким.

Кистень x 1. При работе кистенём засчитываются саморанения.

Дубина (палица) x 1 - x2. Должна иметь хорошее обмягчение. Поражающая способность зависит от размеров.

Лук x 1,5. Длина хорды не менее 90 см. Сила натяжения от 6 до 10кг.

Оружие, доспехи и щиты, опасные для здоровья и сломанные, удаляются с полигона.

ВНИМАНИЕ! Все оружие испытывается на владельце. Все оружие и доспехи должны иметь соответствующее количество чипов железа. Ниже приведена таблица потребного на оружие и доспехи количества чипов железа. Количество чипов на осадные орудия узнается у мастера.

Доспех	Чипы	Оружие	Чипы
Легкий доспех	2	Меч.	2
Средний доспех	3	Кинжал.	1

Тяжелый доспех	4	Топор	2
Легкий шлем	1	Секира	3
Средний шлем	2	Копье	1
Тяжелый шлем	3	Кистень	1
		Дубина	0-2

Блок: Фортификация



Укрепления

Строится только передняя стена (длина не менее 5 м) с воротами (ширина не менее 1,5 м), которые и штурмуются, стальные стены обозначаются. Можно построить донжон надвратную башню со штурмовым коридором. Есть вариант моделирования стен «конвертами» из жердей высотой не менее 150 и. Все бойницы в стенах требуется четко обозначать. Если стены из «конвертов», то штурмуются только ворота.

Перед воротами и штурмовой стеной можно обозначить ров неглубокая канава шириной не менее 1м). В мирной жизни обязателен мост достаточной ширины, по которому и осуществляется связь с внешним миром. На время боевых действий мост может убираться.

Подземный ход обозначается чисто условно (копать необязательно, но желательно).

Палатка является неигровой зоной. Хранить в палатке оружие, игровые ценности и артефакты запрещено. Исключение - плохие погодные условия. Игроков в палатке трогать запрещено. При бое в крепости игроку дается возможность выйти из палатки, после чего: либо сражается, либо сдается.

Блок: Штурмы, Осады



Метательные машины сохраняют принцип действия оригинала. Снаряды - мешочки с мягким мусором.

Осадные камни и бревна - мешки с водой или мягким эсером, диаметр 25 - 30 см, сбрасываются со стены двумя одами. При попадании в щит последний считается разбитым. Убивают человека на повал. При осаде можно использовать кипящую смолу» - вода (попала смола - смертельно ранен).

Если лагерь не окружен стеной, в него можно проникнуть минуя штурмовую стену. Ворота должны открываться выбиваются они по жизни, тараном (бревно 20 см в диаметре и 2 длиной или связка бревен тех же габаритов).

Ров форсируется с помощью фашин и перекидных мостков.

Хождение сквозь СТЕНЫ или через РОВ смертельно!

Блок: Плен



Плен и оглушение

Взятие в плен отыгрывается связыванием или оглушением.

Оглушение производится: 1. при отсутствии среднего или тяжелого шлема - ударом рукоятки меча, топора, дубиной между лопаток 2. при наличии шлема - удар производится рукояткой или плашмя лезвием или частью дубины рабочей по голове.

При оглушении удар производится со словами «оглушен». Оглушение продолжается 1 минуту (человек в шлеме) или 2 минуты (без шлема). Оглушенный ведет себя как человек находящийся без сознания.

Пленник имеет право бежать и сопротивляться (в пределах разумного).

Пленник имеет право не отвечать на вопросы и не выполнять требований пленителей, но в таком случае придется подвергнуться пыткам. Пыткой может быть все, что угодно, не наносящее травм и одобренное мастером.

Блок: Медицина, лекари



МЕДИЦИНА

Традиционная медицина. Основными христианскими врачами были наследники Гиппократы. Византийская медицина унаследовала медицину античности и мало, что добавила своего, науки в то время были в упадке. Лечение происходило теми же травами и отварами, что и ведунов, только без заклинаний.

(Смотри Магию, почти все правила одинаковые)

Блок: Ранения



Ранения:

Игрок, у которого сняты все хиты, смертельно ранен, транспортировать такого раненого можно только на носилках. Если он попытается ходить сам или его потащат за руки и за ноги - немедленная смерть. При отсутствии квалифицированной медицинской или знахарской помощи - мучительная смерть через 10 минут; если остался один хит - вы ранены сильно, но не смертельно. Через 2 часа восстанавливается один хит. Можно полечиться у врачей или волшебников, это будет в несколько раз быстрее. Если вам перерезали горло, то это смертельно. Кричать при этом нельзя, можно очень тихо

хрипеть, но недолго.

Блок: Демография, евгеника



ИНТИМНЫЕ ОТНОШЕНИЯ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ

Для половых отношений брак если не обязателен, то очень желателен. Например, христианство строго следило за этим. Брак осуществляется по обычаям своей страны.

Интим отыгрывается кормлением друг друга сгущенкой или игрой в ладушки. Основная тяжесть отслеживания половых отношений ложится на командного игротехника. За неимением такового можно обратиться к мастеру СМ.

Дети рождаются только после полового акта между мужчиной и женщиной, другие варианты к беременности не приводят. Беременность продолжается в течение 1 часа. По прошествии срока беременности мать или командный игротехник получают ребенка в СМ. При получении ребенка мать или игротехник должны сдать чип молока, иначе ребенок умрет от голода. Ребенок на протяжении первых 30 минут жизни остается младенцем, т.е. не может говорить, работать, сражаться, обучаться, иметь детей. Младенца можно украсть, увести в другую страну и воспитать там.

В течение следующего часа ребенок является подростком. Подросток ничего делать не умеет и должен пройти обучение (крестьянское, ремесленное, рудному делу, воинское и т.п.). Человек, не прошедший обучение, не может заниматься никакой трудовой деятельностью, разве что побираться.

Старость. Срок жизни на этой игре будет конечным. Жизнь человеческая продолжается 5 циклов (30 часов) с момента рождения или выхода из СМ. За 2 часа до окончания срока жизни к человеку приходит старость. В течение первого часа старости человек не может сражаться, работать в поле, копать шахты и размножаться. Передвижение старика затруднено, бегать он не может, но ходит нормально. Последний час жизни человек становится дряхлым старцем, ходит он с трудом, разговаривает в полголоса (кричать совсем не может). Вооружайтесь, дряхлые вы посохами да клюками и ковыляйте. Наступает ли старческий маразм или нет решает мастер.

Не думайте, что с наступлением старости жизнь теряет свой смысл. К примеру, славяне предпочитали избирать главу рода (князя) из людей пожилого возраста, умудренных жизненным опытом (если человек на игре дожил до старости - значит в голове что-то есть). Старость - лишь повод оставить тупую маньячку и заняться, наконец, политикой.

Блок: Страна мертвых



СТРАНА МЕРТВЫХ

После смерти и погребения душа погибшего одевает белый хайратник и отправляется в Страну Мертвых (СМ). Эта душа полностью лишена связи с миром живых, то есть по пути в СМ ей категорически запрещено общаться с живыми (абсолютно молчать). Используемый белый хайратник не по назначению считается самоубийцей!

В те далекие времена погребение тел умерших, даже врагов, считалось обязательным. Труп, оставшийся без погребального обряда (хотя бы ветками закидайте), должен оставаться лежать на месте смерти не менее 5 минут. Неприкаянные души будут определенным мастером срок слоняться в районе смерти и мешать нормальному существованию живых. Команды, пренебрегающие похоронами, могут «случайно» подвергнуться различным неприятным явлениям и стихийным бедствиям. Трупы хоронят в соответствии с обычаями своего народа, если сами не знаете, спросите у мастеров.

Срок пребывания в СМ - полный цикл (6 час). Душам умерших в СМ будет не сладко. Мастер решает сколько времени человек проводит в СМ и какими санкциями будет сопровождаться его пребывание там (общественно полезный труд, отдых, эпизодические роли). Выйти из СМ можно либо по окончании срока, либо ребенком. За примерное поведение срок может быть уменьшен (как в тюрьме).

ВНИМАНИЕ! По прибытию в СМ игрок обязан сдать мастеру свой именной сертификат, все игровое имущество (чипы, артефакты находящиеся при нем), сообщить о ценностях, спрятанных на полигоне, назвать игровое имя, и сообщить, при каких обстоятельствах он погиб. По выходу из Страны мертвых игрок будет получать игровые ценности по усмотрению мастера. Не думайте, что умирать приятно!

ПРЕДУПРЕЖДАЕМ! Любители нарушать правила и общественный порядок будут направлены в СМ и там наказаны. К таким наказаниям относятся двойной срок, тяжелые и продолжительные общественно-полезные работы и многое другое. Для особо неподдающихся воспитательному процессу вводятся дополнительные наказания (в том числе удаление с полигона).

Блок: Магия



КОЛДОВСТВО

Все магические действия подразделяется на два больших типа: религиозные обряды и «индивидуальная трудовая деятельность». Религиозные обряды рассмотрены в разделе религия. «Индивидуальная трудовая деятельность» в свою очередь подразделяется на три вида: колдовство, ведовство (знахарство) и традиционная медицина.

Колдовство - магическое действие, направленное во вред человеку. Все колдуны и ведьмы начинают действовать с наступлением темноты и до предраассветного часа. К их способностям относятся различные зелья, действующие на память и чувства людей (приворотные, лишаящие памяти и пр.). Они могут быть оборотнями и иметь гипнотические способности, лишаящие человека воли.

Ведовство (знахарство). Ведуны были подобнее колдунов. Основной их задачей было лечение с помощью трав и заклинаний, а также гадания. Но и ведунам не были чужды различные зелья и заклинания на пользу своим и во вред врагу.

По всем колдовским и лекарским вопросам обращаться к Мастеру обрядов. Он оценивает

заклинания и лечебные методики, принимает экзамены у колдунов и врачей, выписывает соответствующие сертификаты.

Все желающие на начало игры состоять колдуном, ведуном или врачом должны перед началом игры пройти собеседование с мастером обрядов. Желающий играть подобную роль должен иметь тексты самостоятельно составленных заклинаний (колдуны, ведуны), рецепты отваров и зельев.

Уровни мастерства. Деления на уровни в этой игре не будет. Каждый занимающийся «индивидуальной трудовой деятельностью», получает при вступлении в должность ряд навыков, которые он смог защитить на экзамене пред мастером. Дальше он развивается по мере своих сил и желания мастера обрядов.

Обучение. Реальное. Для того, чтобы стать колдуном, ведуном, врачом или повысить уровень, нужно найти учителя и ОТЫГРЫВАТЬ обучение - задавать вопросы, ассистировать в работе, выполнять задания и т.д. Если учитель посчитает ученика готовым - экзамен у мастера. Мастер определяет способности, которые ученик получит после посвящения.

Можно заставить кого-нибудь вас обучать. Например, пленного лекаря.

Что нужно знать? Во-первых, травы. Как можно больше. Обязательно уметь отличить ядовитые растения, произрастающие в условиях полигона. Не помешает знание анатомии, биологии и т.д. И конечно историю и религию своего народа (того за который вы играете).

Лечение ранений. Раненый при лечении должен снять доспех. Может сделать это сам. Зараза заразой, но за каждым больным уход нужен. Хоть какую-нибудь сиделку, хоть женщину неразумную, но обеспечьте. Очень желательно.

Болезни. Возникают по природным причинам (плохое поведение на игре, грязь и беспорядок в лагерях и т.п.). Кроме того возможна "порча", которую тоже насылают колдуны. Порчу могут обнаруживать и лечить только ведуны. О болезнях и порче люди узнают из специального сертификата, который находят, или его вручает мастер. В сертификате содержится информация о болезни или ее симптомы. Порча насыщается таким же образом, но сертификат подписанный мастером, передает колдун, насылающий порчу, или его слуга.

Артефакты могут быть христианские - мощи святых, кресты, знамена и прочее. Также они могут быть и языческими - статуи богов, обереги, различный инвентарь колдунов и ведунов. О действии артефакта можно узнать из сертификата. Сертифицировать артефакты будет мастер обрядов и мастер координатор.

Блок: Магические существа



НЕЧИСТАЯ СИЛА

Нечистая сила на игре присутствовать будет, но в очень малом количестве (драконов, Змеев Горынычей и Сатаны не будет). Этот мир был бы скучен и слишком прост для его обитателей, если не было русалок, леших, домовых, оборотней, мелких христианских

бесов, хазарских демонов и прочих разноплеменных безобразников. Действуют эти сущности исключительно по ночам. Днем спят или превращаются в обычных людей. Все нечестивцы будут соответствовать верованиям местных народов. Деятельность будут вести тихую и скрытную (разве, что покричат ночью или уволочут кого), а то их ведь на самом деле не было.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА

Экономика данного региона была очень многообразна. Славянские народы занимались преимущественно сельским хозяйством и практиковали натуральный обмен. Византийцы занимались добычей соли, металлов, ремеслами. Торговцами были в основном они. Хазары ничего не выращивали и не добывали, жили скотоводством и набегами на соседей.

Основой экономики на этой игре является необходимость всех живых существ питаться. Два раза в цикл мастер экономики с подручными будет обходить команды, и требовать с игротехников или отдельных игроков один чип хлеба, один чип мяса и один чип соли. Не имеющий пищи слабеет, заболевает и умирает. Неправильное питание (отсутствие одного или двух компонентов) тоже приводит к слабости и болезням.

Торговые и военные походы должны быть подкреплены дополнительным комплектом съестных припасов на каждого участника похода.

Ниже перечислены плоды экономической деятельности.

Сельскохозяйственные продукты - хлеб, мясо, молоко. Добываются эти продукты традиционным путем (поля, скот, огороды, сады). На продукты выдаются чипы, один раз в цикл, командным игротехником или мастером экономики.

Соль. Без соли невозможно существование человека. Основа торговли между Византией и славянами состояла в обмене византийской соли на славянскую пшеницу. Соль добывали только византийцы.

Металлы: железо, серебро, золото, медь, свинец, олово. Металлы добывали на всей территории, захваченной игрой. Обязательна чиповка оружия, доспехов и прочих металлических изделий (например, осадных орудий) железом.

Драгоценные камни, как и металлы, добываются в шахтах.

На начало игры каждый получает несколько чипов железа (но не полный комплект). В зависимости от рода деятельности игрок может получить дополнительные материальные средства.

Заработать средства к существованию можно разными способами. Можно стать торговцем, крестьянином, ремесленником, рудокопом, воином, кузнецом, податься в ученики к целителям, колдунам. Можно стать животным - домашним или диким.

Господа правители, князья, племенные вожди и, особенно господа византийские чиновники, помните: государственные zakroma пополняются за счет собственного хозяйства, угнетения своего народа и соседних (если здоровья хватит).

Торговцы (если такие будут), будут привозить или не привозить продовольствие, соль, металлы, драгоценные камни и т.д. Торговцы покупают в "дальних странах" (у мастеров) или у игроков продукты и металлы. Купцы не являются мастерскими персонажами, эту тяжелую обязанность может взять на себя каждый, желающий разбогатеть, был бы начальный капитал. Но помните: охранять вы должны себя сами (или нанять охрану).

Рабом становятся при жизни, и после смерти. Рабом можно сделать пленника, продав его в рабство или оставив себе. Все оружие (в том числе и кулуарки) пленника, ставшего рабом, продается в кабак. Это оружие из кабака может быть либо выкуплено хозяином оружия, либо получено им после его смерти. Становиться рабами на определенный срок, с последующей продажей на невольничьем рынке, будут и клиенты СМ. Рабы пригодятся для создания и ведения хозяйства (поля, скот, шахты). Раб, выпущенный из СМ, становится опять рабом, если он убит раньше срока естественной смерти, указанной в сертификате. Раб может получить вольную (выкупиться). Раб может бежать, если он не закован в кандалы. Самостоятельно снять кандалы раб не может, для этого нужен кузнец. В кандалах можно бежать только при посторонней помощи. Например, раба могут отбить свои и выпустить. Бежавший раб безоружен, и любой может запросто сделать его рабом опять.

Кузнецом быть весьма выгодно (см. раздел «Боевые действия»). Наковывать чипы металла на оружие может только кузнец.

Домашние животные. На этой игре не обязательно изготавливать коров, коз и другую скотину из подсобного материала. Их можно купить в СМ или у торговцев. Играть таких животных будут игроки, попавшие в СМ.

ВНИМАНИЕ! Человек не может переносить по полигону более 15 чипов одновременно. Для транспортировки большого количества чипов потребуются вьючные животные (лошади, быки, ослы). Господа торговцы и военные, обратите на это особое внимание!

Блок: Кабаки



КАБАК

Кабак на игре будет самый обыкновенный. В нем будут продаваться за игровую валюту продукты питания и предметы первой необходимости. Кабак в оплату за свои услуги кроме денег будет принимать золото, серебро, драгоценные камни, ремесленные товары, чипы железа и продовольствия. В кабаке можно будет продать свои изделия (кольчуги, мечи и т.д.) за настоящие деньги, по принципу комиссионной торговли.

Кабак подразделяется на две части: игровую и неигровую. В неигровой части готовится пища, хранятся запасы продовольствия, личные вещи персонала, вещи выставленные на продажу (за настоящие деньги). Эта часть кабака священна и неприкосновенна.

ЗАПРЕЩАЕТСЯ!!! Брать без спроса неигровые вещи, продовольствие.

На территории игровой части кабака разрешаются боевые действия, вынос приготовленной пищи (той, что стоит на столах перед посетителями), а также игровые

ценности посетителей.

Кабатчика в кабаке убить невозможно. За пределами - пожалуйста.

Кабатчик будет покупать и продавать чипы железа, продовольствия, соли и т.д.

2.0.0.3