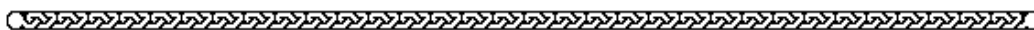


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Земля Святых и Ученых

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное

**"Земля Святых и Учёных"**

Beatha agus slainte agus bas in-Eireann!

Земля Святых и Учёных (The Land of Saints & Scholars) - одно из поэтических названий Ирландии

432 год... В языческую Ирландию возвращается святой Патрик, чтобы исполнить свою миссию и утвердить христианство на Зелёном острове. Есть у него сторонники, есть и противники. Что будет дальше? Время покажет...

Игра представляет собой попытку моделирования системы социокультурных явлений и взаимоотношений, сложившихся на момент начала христианизации Ирландии.

"Земля Святых и Учёных" - игра для тех, кто знает, что сила убеждения, и магия слова являются лучшим аргументом в споре, нежели острый меч.

Приглашаем на нашу игру всех, кто готов отправиться в путешествие по древней Ирландии, и берёт с собой в путь оружие только для самозащиты, кто верит в чудеса и умеет веселиться.

Мастерская группа планирует очень серьёзно вести отбор игроков. Мы заявили игру больше, чем за год, чтобы иметь возможность пообщаться с каждым игроком лично на основе полученной от него заявки. Принимаются также и командные заявки (будем знакомиться) Три кита, на которых базируется наша игра, это - умение вести беседу и убеждать оппонента, хороший отыгрыш и антураж.

I. Общая Информация.

Время проведения: с 22 по 25 августа 2002 года.

Место проведения: Московская Область.

Тип игры: социально-обрядовая.

Взнос: 3-5 у.е.

Связь с мастерами:

Хельга Эн-Кенти (Григорьева Алла) – мастер по сюжету.

Тел. 137-50-74, e-mail: dannial@pisem.net

ВиКи Эн-Кенти (Мамонтова Наталия) – мастер по антуражу

Тел. 180-86-13 e-mail: vickie@mailru.com

Бланфия (Копылова Елена) – мастер страны мёртвых

Тел. 368-06-27

Майк (Дидковский Михаил) – мастер по религии

Тел. 180-86-13, e-mail: demonoid@mailru.com

Дженнифер (Кулева Евгения) – мастер по экономике

e-mail: kuljova@mailru.com

Дара (Горяйнова Варвара) – мастер по лекарству

Тел. 951-63-80, e-mail: daradara@mail.ru

Мастера-игротехники (посредники):

Иэрнэ (Пирогова Ирина) – мастер-игротехник Волшебной Страны

Тема (Торчинский Артем) – мастер по полигону и информационной поддержке.

Мелифаро (Зорина Мария) мастер-посредник команды христиан
Желающие стать мастерами-игротехниками приглашаются к сотрудничеству.
Мастера с благодарностью прислушаются к вашим советам и пожеланиям!

II. Информационное письмо мастеров игрокам.

Сразу хотим признаться, что этот проект дорог нашему сердцу, и очень хотелось, чтобы он стал дорог и вам. Мы не стремимся к жесткому моделированию сознания человека V столетия и не будем требовать этого от игроков, поскольку это чрезмерная психологическая нагрузка, зачастую не приносящая удовольствия. Наша цель – воссоздать мир Ирландии 5 века, но не столько достоверно-исторический, сколько дошедший до нас в сказаниях, обрядах, верованиях.

Таким образом, на нашей игре будет ограничено ведение боевых действий (простите нас великодушно, господа воины). Мы верим, что словом и делом можно доказать свою правоту лучше, чем мечом и огнём. Тем более, что Ирландия – единственная страна, где христианство мирным путем пришло на смену языческой религии. Что касается правил ведения боевых действий и создания системы укреплений, они вряд ли будут сложны и непривычны.

Основную часть Игры, по нашему замыслу, будет занимать отыгрыш традиционного уклада жизни ирландцев, постепенно нарушаемого проникновением новой религии. Насколько острым станет конфликт между христианами и язычниками? Кто победит и что значит "победа"? Это решать вам, уважаемые игроки.

Не хлебом единым, как говорится, но куда же без него? Экономика в упомянутый уже не раз период была развита настолько, что игнорировать ее невозможно. Экономическая система на игре будет. Ее успешное функционирование и гармоничное существование зависит как от мастеров, так и от игроков.

Корни кельтского календаря с его праздниками и обрядами уходят в религиозное мировоззрение народа, сформировавшееся задолго до V века новой эры, и потому одна из сторон игровой деятельности – моделирование всевозможных праздников, крупных и мелких, с костюмами, музыкой, песнями, танцами, традиционными играми и т. п. Мастера надеются, что вы подойдете к данному вопросу со всей серьезностью. Подробности будут прописаны в Правилах.

III. Количество игроков.

Игра рассчитана примерно на 150 участников, которые распределяются следующим образом:

Люди (120 человек)

Миде – 25 человек

а) Тара (верховный король Ирландии Логайре, его сын Лугайд, его дочь Аверн, его личный друид, невеста короля Астрильд, приближенные, оллам)

б) Уснех (верховный друид Ирландии, друиды).

Коннахт – 20 человек (король Коннахта, его семья, свита, а также друиды, филиды и другие носители знания).

Ульстер – 20 человек (король Ульстера, его гвардия, свита, друид).

Лейнстер – 20 человек (король Лейнстера, его семья, свита, друид, купцы).

Мунстер – 15 человек (король Мунстера, его дочь Айлин, свита, друид, многочисленные арфисты, барды и прочие деятели искусства).

Монастырь – 10 человек (Св.Патрик и его приближенные).

Одиночные персонажи – 10 человек (отшельник Коллен, старуха-гадалка, бродячие менестрели, купцы).

Сиды (30 человек)

Волшебная страна – 15 человек (Король сидов, его дочь, собственно сиды).

Одиночные персонажи-сиды – 10 человек. (возможно, бродячие).

Полумастерские персонажи (игроки, чьи действия на полигоне диктуются волей мастера):

Королевство духов – 5 человек. Приписаны к Мертвятику. (Король мёртвых со свитой)

Команда Бруйдена (кабака)

Заявки

Заявки на игру принимаются как индивидуальные, так и командные. Личное знакомство с мастерами, равно как и личное приглашение, полученное от мастерской группы, не освобождает от написания заявки. Срок окончания приёма заявок – 15 Июля 2002 года. Мастерская группа имеет полное право не рассматривать заявки, полученные позднее указанного срока. Приём заявок на основные и крупные роли заканчивается 15 июня 2002 года. Чем раньше будет подана Ваша заявка, чем продолжительнее и плодотворнее будет Ваше доигровое общение с мастерской группой, тем, поверьте, интереснее сложится Ваша игра и судьба Вашего персонажа.

Чтобы подать индивидуальную заявку, необходимо до 15 июля 2002 года сообщить мастерской группе о своём

намерении приехать на игру, отправив на один из указанных почтовых адресов (или передав лично) следующие данные:

Фамилия Имя Отчество
Nick name (по желанию)

Город

Способ связи

Контактный телефон (с кодом города) для экстренных случаев на полигоне

Хронические заболевания, медицинские противопоказания и иные состояния (например, беременность).

Цель вашего приезда на игру.

Имя и возраст персонажа

Место обитания Вашего персонажа на момент начала игры

Краткое жизнеописание персонажа, его основные черты характера, умения и занятия, жизненные принципы, вероисповедание (может быть оформлено в качестве саги, рассказа, поэмы, дневника)

Жизненная цель вашего персонажа (То есть, к чему будет стремиться ваш персонаж на игре)

Гейсы, Альгейсы

Чтобы подать командную заявку, необходимо до 15 июля 2002 года сообщить мастерской группе о своём намерении приехать на игру, отправив на один из указанных почтовых адресов (или передав лично) следующие данные:

Фамилия Имя Отчество капитана команды

Список команды

Город (города)

Связь с командой

Название команды или клуба (если таковые имеются)

Название поселения

Кто предводитель

Список персонажей

Вероисповедание

Командная легенда

Внимание: подача командной заявки не освобождает от подачи индивидуальной.

Общая историческая вводная.

На момент начала игры (432 г. н. э.) Ирландия разделена на пять королевств: Миде в центре (столица – Тара), Ульстер на севере (столица –), Коннахт на западе (столица – Круахан), Мунстер на юге (столица – Кашел) и Лейнстер на востоке (столица – Кармун). Номинально главой Ирландии считается верховный король Логайре, собирающий дань с остальных четырех пятин Ирландии. Самым верным вассалом Тары является Лейнстер, традиционно ассоциируемый с экономическим процветанием и гостеприимством. В последнее время, правда, лейнстерцев беспокоят не в меру расшалившиеся сиды. Мунстер, также имеющий экономическую независимость, издавна предъявлял права на верховную власть в Таре и потому не стремится обременять себя уплатой дани. В Мунстере сосредоточено большинство людей искусства. В Коннахте – олицетворении мудрости, знания, красноречия – находятся школа друидов и школа филидов. Это, однако, не мешает коннахтцам испытывать неприязнь к соседнему Ульстеру – история с похищением быка и печальными последствиями оной еще свежа в памяти. Чувства гордого и воинственного Ульстера к Коннахту взаимны; кроме того, не похоже, чтобы северное королевство пылало любовью и верностью к Миде.

Одно из пророчеств друидов Уснеха, сакрального центра Ирландии, гласит, что на Изумрудный Остров прибудет священник белого бога, который перевернет весь традиционный уклад жизни и порядок в королевствах. И вот совсем недавно по Ирландии прошел слух, что некие христиане приплыли к берегам Мунстера...

Блок: Религия



Религия на игре

1. Отыгрыш обрядов.

Все обряды, отыгрываемые на игре, не должны быть точной копией обрядов, проводившихся в истории, следовательно, реальной силы иметь не должны.

Точных сведений о друидических обрядах не сохранилось, поэтому они моделируются согласно фантазии игроков и, как понятно, реальной силы своих прототипов не имеют.

Для того чтобы христианский обряд имел реальную силу, его должен проводить священник по жизни. Люди, облеченные священным саном, не могут быть допущены к отыгрышу священников на игре, поэтому христианские обряды тоже иметь силы не будут.

2. Общая информация.

Религиозный конфликт – противостояние друидического жречества и христианских миссионеров, возглавляемых Патриком – является одной из главных движущих сил сюжета игры. Игра моделирует 5-й век нашей эры, из чего вытекают следующие правила:

Каждый персонаж в заявке должен обозначить свою религиозную принадлежность, атеистов в то время в Ирландии не было.

Христианство в 5-м веке еще едино, не было раскола на католиков и православных, самого понятия "католик" еще нет. Тем более нет разнообразных вариаций протестантизма. Нет еще догмата о непогрешимости римского папы. Следовательно, указание вероисповедания "христианин" в заявке однозначно определяет отношение персонажа к религии. Желающие поиграть отступников, раскольников и еретиков должны в своей заявке четко обосновать свою богословскую позицию и тот факт, что человек-носитель такого мировоззрения оказался в Ирландии. Задача почти невозможная.

Вера персонажа прописывается в игровой паспорт, смена веры происходит только по желанию игрока (нет сертификатов на обращение) не чаще чем раз в 12 часов – никаких прыжков по принципу "сейчас мне теплее верить в это". Смена веры тоже прописывается в игровом паспорте.

3. Христиане на игре.

Христиане проникали в Ирландию и до прихода туда Патрика, но это единицы, не играющие сколько-нибудь заметной роли в обществе. Соответственно, все персонажи, подающие заявки как христиане на начало игры, однозначно находятся в команде Патрика. Каждый персонаж, приходящий на игру христианином, должен знать молитву "Отче наш" на русском языке (можно старославянский вариант), если игрок заявляется священником, то он должен знать символ веры и представлять себе суть христианских таинств, производимых при посредстве священника.

Чудеса, которые могут быть явлены по молитвам христиан (не обязательно священников), имеют основной направленностью "белые" воздействия, то есть христиане стремятся нести добро ближним своим. Человек, принимающий на себя воздействие чуда, должен быть христианином, в крайнем случае, уверовать непосредственно при принятии воздействия. Проклятия же действуют на всех.

На игре будут отыгрываться христианские таинства. Желательно, чтобы каждый игрок, заявляющийся на игру христианином, имел представления о сути таинств, к которым он имеет непосредственное отношение (крещение, причастие, исповедь...). Заявляющиеся священниками должны знать суть всех семи таинств – возможно, все эти таинства будут отыграны.

Христианин должен как минимум раз в день исповедаться у священника и получить причастие, о чем делается запись в игровой паспорт. Недопущение к причастию или неотпущение грехов – одно из тяжелейших наказаний для христианина. Если христианин по собственной вине не исповедался или не причастился – это тяжкий грех. Неприятные последствия для таких христиан гарантированы. Перед смертью христианин должен исповедоваться (если такое возможно) – лучше приходить к вратам св. Петра (в нашем случае – в страну мертвых) без грехов на душе.

Для новообращенных следует проводить обряд крещения, о чем опять-таки производится отметка в игровом паспорте. Некрещеный не может считаться христианином. Исключение может быть сделано для принимающих Христа в экстремальных обстоятельствах – но и они должны как можно быстрее пройти обряд крещения.

Язычники на игре

Язычников изначально подавляющее большинство. Вера и знание ирландского народа хранится сообществом друидов, которые выполняют не только жреческие, но и политические функции, обучают всех, желающих приобщиться к знанию. В Ирландии ни одно мало-мальски значимое событие не обходится без участия друидов. Все крупные дела начинаются с жертвоприношений. Самое страшное наказание – отлучение от культа, от жертвоприношений. Язычники Ирландии верят в бессмертие души, в существование "иного мира", где души продолжают жить после смерти.

В отличие от христиан, магические воздействия (чудеса) могут быть получены не любым язычником, а только друидами. Воздействия могут быть как "белыми", в пользу друзей, так и "черными", во вред врагам, дисбаланса в какую бы то ни было сторону, в язычестве нет. Чудо, как "черное", так и "белое", может подействовать на любого человека вне зависимости от его вероисповедания.

Персонаж, заявляющийся язычником, должен хотя бы в общих чертах представлять себе суть учения друидов, персонажи, заявляющиеся друидами, должны знать основные положения учения и суть обрядов, которые они будут проводить на игре.

Никаких абсолютно достоверных сведений о том, как проводились друидические обряды, не сохранилось. Поэтому

никаких жестких правил проведения языческих обрядов на игре не будет. Все обряды игрокам следует продумать самим, возможно, при помощи мастерской группы. Основное требование к постановке обрядов – антуражность. Чем большее впечатление обряд произведет на мастеров – тем больший эффект будет достигнут. И, естественно, все обряды должны быть построены в "кельтском" ключе – включение инородных элементов (древнеегипетские культы, буддизм, ислам, культы индейцев центральной Америки...) повлечет за собой неприятные последствия.

Обряды на Игре.

Какая же игра без праздника? Тем более, если она декларируется как социально-обрядовая, то есть у вас есть возможность повеселиться как на праздниках вашего поселения, так и там, куда вас пригласят. Каждая команда отыгрывает один из крупных праздников (Лугнасад, Бельтан и т. д. или что-нибудь еще, несколько менее известное, но оригинальное).

На празднике могут присутствовать представители других команд, если они будут приглашены по игре, что весьма желательно, ибо ирландцы испокон веков славились своим гостеприимством.

В период подготовки к празднику команде желательно поставить в известность мастерскую группу о сути и времени проведения торжеств для координирования сюжета.

Мастерская группа может помочь в разработке сценария праздников и предоставить имеющиеся у нее материалы по данной теме. Разумеется, хорошо бы полагаться не только на мастеров, но и на себя, любимых.

На ваш праздник, скорее всего, придет мастер, причём в качестве играющего персонажа. Примите к сведению, что специфика Игры предполагает прямую взаимосвязь организации и проведения праздников командой с ее экономическим процветанием и дальнейшей игровой деятельностью.

Время проведения праздников согласно кельтскому календарю и в применении к Игре таково:

Самайн - начало кельтского года - 1 ноября (на полигоне это вечер, время сумерек, примерно с 19.00);

Имболк - зимний праздник - 1 февраля (утро, с 9.00. до 11.00);

Бельтан - начало лета - 1 мая (день, 12.00. - 15.00);

Лугнасад - праздник урожая - 1 августа (15.00 - 18.00).

Назначение празднования Имболка на утро диктуется тем, что в темное время суток (игровая зима) плохо видно игроков и их обрядовые действия, а приглашенным отнюдь не удобно будет бродить со свечками или без них и подворачивать ноги в темноте. На праздники, особенно проводимые в первой половине дня, рекомендуется приглашать заранее, например, накануне, чтобы гости имели возможность скорректировать свои игровые планы.

Согласно ирландской традиции, всяческие вооруженные и другие конфликты на время празднеств прекращались. Применительно к Игре это означает временное прекращение вооруженного конфликта (буде таковой имеется) с тем поселением, которое отмечает праздник.

Существуют, безусловно, такие торжества и обряды, которые являются сугубо внутренним делом игрового поселения или игровой группы, и закон о перемирии на них не распространяется. Соответственно, и гостей может прийти поменьше, если их вообще пригласят. Хотя вряд ли злые враги налетят на тех, кто играет свадьбу или хоронит усопших, или празднует очередную годовщину братания.

Надо сказать, что кельтская традиция предусматривает огромное количество празднеств, самые торжественные из них мы хотим кратко охарактеризовать. Разумеется, нижеприведённых данных будет недостаточно для проведения праздника. Но мы надеемся, что краткое описание торжества и его смысла поможет игрокам решить, какой, собственно, праздник они желают представить на игре и далее самостоятельно (или с помощью мастеров) работать в выбранном направлении.

Самайн.

1 ноября. Кельтский Новый год. Начало зимы.

"Рыба, пиво, орехи, колбаса - вот, что положено в Самайн - огонь в весёлом стане на Холме, - сбитое молоко, хлеб и свежее масло." (К. Мейер, 49)

Это был самый важный праздник в году, который начинался с воспоминаний о лете и проводов лета, знаменуя собой начало зимнего шестимесячного периода (до Бельтана).

Празднество длилось семь дней, отмечавшихся играми, обильными пиршествами и королевским пиром, на котором отведывали мяса откормленных за год свиней. В этот праздник сюзеру платили подать и приносили дары.

Особое значение праздника Самайн состояло в собраниях королей, вождей и народа.

"Всякий человек из уладов, не пришедший в Эмайн, в ночь Самайна терял рассудок: на следующее утро ему делали курган, готовили могилу и могильный камень." (К. Мейер)

В ту же самую ночь друиды возжигали огонь, что сопровождалось запретом, под страхом смерти, зажигать какой-либо другой огонь прежде огня короля (Тот же самый обычай существовал и на Бельтан). Но главным образом устраивались весёлые пиры, и всеобщее опьянение в Самайн является распространённым мотивом в эпических текстах. (Мастерская группа надеется, что игроки отнесутся к этому факту с должным чувством меры и не

переусердствуют, следуя древней традиции)

Такие торжества с обильными возлияниями иногда заканчивались очень печально.

Самайн знаменит в особенности тем, что является в точности тем моментом, когда открывается сид, и "всё сверхъестественное устремляется наружу, готовое поглотить людской мир" (M.-L. Sjoestedt, op. cit., 71) Бессмертные приходят в мир людей, а герои получают доступ в сид: в этот краткий миг происходят сраженья, браки с обитателями сида, уплата всевозможных долгов. Боги и герои умирают в Самайн. Всякий праздник, а особенно Самайн являлся итогом, был самодостаточен; он образовывал полный цикл, замкнутый временной период, приравняемый к вечности мира богов с той же лёгкостью, что и к краткой человеческой жизни. Один день и один год имели одно и то же временное значение.

Имболк.

Очистительный праздник (префикс "imb-" и "folk" , "ливень"), справлявшийся 1-го февраля и почти совпадавший со Сретеньем, Имболк был рано поглощён днём святой Бригиты, и является наименее изученным из всех Ирландских церемоний. Его можно сопоставить с некоторыми римскими празднествами, справлявшимися в феврале, после тягот и скверны, после того, как зима достигла своего апогея: "Отведать всякой пищи по порядку, - вот, что следует делать в Имболк; - омыть руки, ноги, голову, - так я говорю" (K. Meyer, Hibernica Minora, 49)

Бельтан.

Весьма важный праздник (1 мая), открывал собой наступление летнего периода, светлого времени года, и предписания относительно него были просты:

"Я говорю вам, особенный праздник, - богатства Бельтана - это пиво, капуста, сладкое молоко - и молоко, створоженное на огне" (K. Meyer, Hibernica Minora, 49)

Согласно "Книге Захватов" первая мифологическая раса высадилась на зелёном острове именно на Бельтан. Также на Бельтан прибыли на остров и Туата де Дананн. (Во время этого праздника тоже открываются сиды - см. Самайн) Друиды должны были отслеживать, в точности ли соблюдается солярный символизм праздника, поскольку это обеспечивало могущество верховной королевской власти.

Лугнасад.

Этот праздник носил также название "свадьба Луга", справлялся 1 августа. Праздник урожая.

"Поведайте, что положено в Лугнасад - во все времена: - отведать всякого достославного плода, - пища из овощей в Лугнасад". (K. Meyer, op cit., 49)

Некоторые религиозные обряды, совершавшиеся в это празднество, были запрещены христианством.

По случаю Лугнасада часто устраивалась ярмарка, во время которой организовывались лошадиные бега, а иногда даже женщины соревновались между собой в беге.

Жители Лейнстера справляли праздник Карман, который выпадал в день Лугнасада. Считалось, что празднование этого праздника обеспечивало обилие хлебов и молока, поскольку Карман покровительствовал плодородию, а также брал всех участников празднества под свою защиту, охраняя от набегов из других провинций.

Праздник поклонения священным источникам.

Это торжество достаточно ярко выраженного религиозного содержания, связанное с верованием в исцеляющую силу источника. На Игре праздник может проводиться в любое время (желательно, конечно, не во тьме.).

В Таре во время Самайна отмечали Праздник Тары.

Праздник быка в Таре проводился для определения будущего короля Ирландии.

Проведение свадебных, погребальных обрядов и обрядов инициации также всецело приветствуется на Игре.

Блок: Сопутствующие материалы



Письменность древних кельтов. Огам.

Группы (или "семьи") из пяти знаков составляют основу тайного алфавита древней Ирландии, называемого "огам". По преданию, его изобрел бог Огме. Огамический алфавит состоял из набора прямых и наклонных черточек и точек, расположенных поперек прямой линии, которая называлась "ветвью". Всего в нем было 20 основных и 5 дополнительных "букв", каждая из которых носила название определенного дерева.

Первые три "семьи" (группы символов) передают различные согласные звуки, а четвертая – гласные. Пятая группа представляет собой дополнительную семью и, согласно средневековым трактатам, обозначает дифтонги.

Это письмо применялось главным образом в надписях на надгробных и подобных памятниках (приблизительно так же, как в северной Европе руны) чаще всего в южной Ирландии и на противоположном английском побережье. В древнеирландских текстах есть упоминания о том, что огам служил друидам для передачи тайных посланий, а также для гадания. При этом обыкновенно использовались четыре круглые палочки или одна палочка с четырьмя гранями. Пять добавочных знаков в огамическом алфавите (fordega) считаются последующим вторичным дополнением. Даже по внешнему виду знаки пятой "семьи" отличались от знаков исконных семей. (стр. 214-215, НК) Древнейшими памятниками ирландского языка считаются огамические надписи 5—6 веков до н. э. В 5 и 6 веках н. э. в Ирландии уже распространилось христианство, и ирландские монастыри в известном отношении взяли на себя задачу старых друидских "школ". Устная традиция, сохранившаяся благодаря ученым поэтам, наследникам друидов, превратилась в письменную трудами монахов после крещения Ирландии: именно монахи записали и обработали сказания, которые таким образом дошли до нас. Однако огам использовался для записи заклинаний и вообще как тайнопись, даже после распространения латиницы.

Письменность на Игре.

До распространения христианства письменности в Ирландии не существовало. Практически весь народ от простого крестьянина до короля был неграмотным в современном смысле этого слова. Лишь друиды и их ученики могли обмениваться тайными посланиями с помощью огама, недоступного простым смертным. Естественно, прибывшие в страну монахи во главе со святым Патриком читали, писали и говорили на латыни. Таким образом, если вы хотите освоить чтение и письмо в течение Игры, вам следует либо стать учеником друида, либо завязать хорошие отношения с христианским священником и научиться от него искусству нанесения и восприятия специально закодированной информации. Для людей Ирландии сказанное слово имело, куда большее значение, чем письменное (об этом говорится в статье об устной традиции рассказывания повестей), так что не стесняйтесь посылать гонцов или передавать вести с оказией.

Блок: Боевка



Боевая система.

А. Оружие

Клинковое оружие.

Это мечи и ножи. Ножей было много и очень разных, основной материал 5 века – бронза, реже железо, кость, почти НЕТ стали. Наиболее известный вариант боевых ножей – скармасакс.

Мечи встречались много реже, основная масса оружия была позаимствована у римлян, соответственно это гладиусы (редко), спаты (как правило). Некоторое количество клинков характерных для Европы, часты клинки скандинавского региона. Основные материалы – бронза, железо, стали – почти НЕТ.

Пробивная способность – 1 хит, ножи не пробивают кольчуги, не отрубают конечности. Особенности – двуручное оружие встречалось ОЧЕНЬ редко.

Топоры.

Это в основном топоры для рубки деревьев и чеканы. Топор для рубки деревьев представляют все, чекан (он же клевец) это топор малой массы с узким лезвием, обеспечивающий большую силу удара на малую площадь, что ведёт к пробое даже очень прочных материалов.

Пробивная способность – 1 хит. Особенности – метательных секир в игре НЕТ.

Древковое оружие.

Это копья, сулицы, бродаксы, колы. Копьё, как правило, - широкий листовидный наконечник, сделанный из бронзы, железа, реже - кости, ещё реже – стали. Размеры копий были самые разные.

Сулица – это маленькое копьё (дротик) для метания, позволяет работать так же и в строю, материалы наконечника см. выше.

Бродакс – широколезвийный топор, насаженный на длинное древко, применялся для работы из-за спины воина со щитом, хотя бродакс не теряет своей актуальности и в бою без прикрытия.

Пробивная способность – 1 хит, копья не отрубают конечности. Особенности – копья, сулицы, и уж тем более бродаксы на игре НЕ МЕТАЮТ!

Стрелковое оружие.

Сюда относится классический простой, равноплечий лук – т.е. палка с верёвкой из жил.

Пробивная способность – 1 хит, конечности естественно не рубят и не отрывают.
Особенности – арбалеты даже не привозите, НЕ БЫЛО их!

Ударно-дробящее оружие.

Дубина. Просто дубина. No comments.

Пробивная способность – 1 хит, конечности не рубят. Особенности – не пробивает доспехи вообще.

Б. Защитное снаряжение.

Торс.

Кожа – сюда относят любые элементы доспехов, сделанные из кожи, возможно, с нашивками из кости, часто был проварен в воске для увеличения броневых качеств. Хорошо защищали от оружия тех времён.

Защитная способность – 1 хит (хороший кожаный набор даст вам 2 хита).

Металл – сюда относятся кожаные доспехи с металлическими (бронза, железо) элементами, кольчуги.

Защитная способность – 2 хита (если кольчуг будет много – то 1 хит).

Наручи/поножи.

Защищают ваши конечности от отрубания. Хитов не дают. Хороший наруч защитит и от переломов.

Шлем.

Шлем являлся достаточно большой редкостью, использовался только профессионалами, т.к. приобрести его было сложно. Шлем из кожи при хорошем исполнении отлично защищал от оружия тех времён. Шлем из металла имел максимальную защиту для тех времён.

Защитная способность – 1 хит (шлем должен выдерживать реальный удар, иначе хитов не даёт).

Защита кистей/стоп.

Кисти защищали варежкой, более ничем. Чаще всего оружие держали голой рукой.

Стопы не защищали, только та защита, которую давала обувь.

Щит.

Просто щит, как правило, круглый или овальный, реже имеющий углы, без ловушек, часто с умбоном. Размер – так, чтобы носить. Хитов не даёт. Ломается по жизни.

В. Ведение боевых действий.

Ночная боёвка запрещена (только по договорённости, результат не влияет на игру).

Оглушения нет.

Применение оружия разрешено, не ограничено, исключения составляют дети до 16 лет, участие в боевом столкновении которые должно быть обговорено с мастером по боёвке.

Поражаемая зона – полная, исключая ГОЛОВУ, КИСТИ РУК, СТОПЫ, ПАХ.

Целенаправленное нанесение ударов в запрещённую зону ведёт к различным мастерским санкциям, разборке с нарушителем по жизни (с игроком, по которому нанесён удар).

Запрещена активная работа щитом (удары плоскостью или кромкой по человеку). Разрешены удары щитом в щит (плоскость в плоскость), разрешено бить ногой в щит (не ломайте руки друг другу!).

Оружие должно быть безопасным, и понятным (т.е. не копье, которое принимаешь за дубину, или меч, который на неё похож). Как уже стало традиционным – всё оружие пройдет проверку у мастера по боёвке.

Блок: Медицина, лекари



Лекарство на Игре.

Лечат у нас лекари, друиды и сиды. Сиды людей лечат только в исключительных случаях. Лекари и друиды - весьма ценные, их мало. Берегите их! Все лекари должны иметь при себе кубик, так как периодически придется оценивать вероятность выживания пациента. На начало игры лекари имеют некоторый запас ресурсов, которые нужно обновлять. Ищите лекарственные травы, составляйте рецепты или покупайте их.

Ранения.

Оказать раненому первую помощь может любой, но потом рану должен осмотреть лекарь. Если этого не произошло, то с вероятностью 23 рана гноится и не заживает. Если у вас нет при себе перевязочного материала, рвите рубашку на бинты, иначе раненый истечет кровью.

Перед лечением раненый должен снять доспех. Может сделать это сам. Повязка, наложенная на доспех или одежду, считается недействительной. Лучше повесьте руку на перевязь или хромайте, поубедительней.

Легкое ранение.

Ранение в конечность. У пострадавшего глубокая рана, но кости не повреждены и заражения нет. Если рану не перевязать, через 10 минут она переходит в разряд тяжелой, еще через 15 начинается заражение крови.

Тяжелое ранение.

Это ранение в корпус или в уже поврежденную конечность. Повреждена кость, перерублены сухожилия, рана гноится. В этом случае пациент может и не выжить (если выкинет 1), а может остаться ломота (выкинуть 1, 2, 3).

Раны нужно промывать и перевязывать. Если знаете, заговоры - прекрасно, это помогает. Легкое ранение излечивается за 1,5 часа, тяжелое - за три. Для лечения тяжелого ранения применение лекарственных трав обязательно.

Болезни.

Заболеть на игре можно в наказание за неигровые действия и разговоры, или в результате колдовства, или просто так (а то вы все такие хорошие, здоровые, а лекарям скучно...). Заболевшему вручается заражалка, на которой указаны симптомы болезни - кашель, лихорадка и т.д., игровой эффект - сколько хитов теряется за единицу времени, возможность/невозможность сражаться, и мастерский код, никому, кроме мастера, не нужный. Симптомы следует по мере сил отыгрывать. Лекарь осматривает пациента, может прочесть заражалку, ставит диагноз и приступает к лечению. Диагноз нужно сообщить пациенту и написать на заражалке. Заражалка остается у лекаря, а тот потом отдает ее посреднику или мастеру по лекарству.

Есть еще такие пакостные болезни, которые либо совсем не излечиваются обычными лекарями (таких мало), либо не проходят бесследно. Вот тут-то вам и потребуется кубик.

Чем и как болеем?

Болезни могут быть заразными и незаразными.

Особо хочется сказать такую вещь: лекарь сам заразится, конечно, может. Но только при ОЧЕНЬ плохом отыгрыше. Приготовление лекарств необходимо отыгрывать. Большая просьба: не заставляйте своих больных глотать ваши микстуры "по жизни" и не обмазывайте их с головы до ног чем-нибудь страшнее детского крема. Достаточно сделать вид, что вы поите/мажете несчастного.

Сиды не заболевают, если на заражалке нет метки "С". В случае если к вам пришла такая заражалка, отдайте ее посреднику.

Болезнь	Симптомы	Время оказания помощи	Лечение	Кто лечит	Причина болезни	Вероятность излечения
Отравление	Каждые 15 минут больной топают в кусты, где сидит 5 мин. (понос, рвота)	1 час-состояние легкораненого, 2-тяжелораненого, если в течение 10 мин. не оказана помощь, умирает.	см. рецепты, рекомендуется строгая диета	лекари, друиды	бардак в лагере, хранение продуктов как попало	100%
Ломота	Под вечер и перед дождем начинают болеть старые раны, "крутит" кости. Больной в состоянии	не ограничено	см. рецепты+массаж, согревание.	лекари, друиды	рана плохо залечена, поздно перевязана, не была осмотрена лекарем,	100%

	легкораненого, не сражается.				пакости сидов	
Головная боль	Больной постоянно в состоянии легкораненого, соображает плохо.	Через 1,5 часа начинается безумие, излечить кот. может только друид.	см. рецепты	лекари, друиды	поражает тех, кто не бережет лес - рубит зеленку, разводит мусор и т. д., колдовство	5/6
Зубная боль	Страдает, пока не вылечат или не вырвут зуб. Все время в состоянии легкораненого.	не ограничено	см. рецепты или рвите зуб	лекари, друиды	если кто слишком много говорит не по делу или матерится	100%
Чесотка	Бедняга чешется, через 2 часа сходит с ума Больной заразен при контакте.	2 часа	см. рецепты. Необходима дезинфекция личных вещей	лекари, друиды. Сумасшествие лечат только друиды.	беспорядок в лагере, опять же, сиды	5/6
Воспаление легких	Больной кашляет, на второй час болезни - лежит, на 3-впадает в беспамятство.	3 часа	см. рецепты+тепло, обильное питье.	лекари, друиды, повторное заболевание - только друиды+магия.	хождение без игровой одежды.	1/3, при повторном заболевании в течении 6 часов - 1/2
Лихорадка	Жар, озноб, больной не может есть, не может ничего делать	1 час - легкораненый, 2-тяжелораненый, еще через 10 мин - смерть	см. рецепты	лекари, друиды		5/6
Сумасшествие	по вводной	до излечения или по вводной	рекомендуется насильственная изоляция больного	друиды, священники	может быть результатом общения с дивным народцем	по вводной
Сотрясение мозга	Больной ходит, шатаясь, испытывает головокружение, тошноту, может быть рвота, слабеет зрение.	2 часа	полный покой, уход	лекарь	Что-то на голову упало (например, мастер)	100%
Педикулез	Активно чешемся, по голове и телу ползают мерзкие насекомые	неограничен	соблюдение мер личной гигиены	тут придется постараться самому и отыграть баню	чаще всего это происки сидов, либо мастерская кара за злостное несоответствие прикида роли	100%
Тоска	Тоскуем	2 часа	исповедь	лекарь, друид,	мерзкие	50%

				священник, сиды	происки сидов, для них самих - по вводной	
Чума	Красные пятна на груди и шее больного. Заразна при общении	1 час	не лечится без помощи магии	лекарь, друид, священник	Ну совсем злостный бардак и неигровое поведение	1/6
Проказа	Язвы и омертвление тканей. Заразна. Прокаженный обязан ходить с колокольчиком или трещоткой.	3 часа	не лечится без помощи магии	друид, сиды, молитва св.отца	см. чуму; может быть наслана сидами, но для этого их надо сильно обидеть	1/6
Паралич	Невозможность двигаться	без ограничений	см. рецепты	лекарь, друид	происки сидов, результат травмы	2/6
Бесплодие	Здесь вроде все ясно	без ограничений	см. рецепты, молитесь	лекарь, друид, сиды	колдовство	2/6
Слепота	ничего не вижу	без ограничений	см. рецепты	лекарь, друид	результат травмы, колдовство	2/6
Глухота	ничего не слышу	без ограничений	см. рецепты	лекарь, друид	травма, колдовство	2/6
Немота	никому ничего не скажу	без ограничений	см. рецепты	лекарь, друид	травма, колдовство	2/6

При желании можно отыграть роды. Очень не хочется обзывать их "болезнью". Вмешательство лекаря/друида необходимо только при патологических родах, о которых сообщают мастера. Нормальные роды может принять любая женщина (чаще всего родственница роженицы).

Если ваш организм ослаблен голодом и холодом, шансы помереть от любой болезни (но не от раны!), кроме вшивости, бесплодия, слепоты, глухоты, немоты вырастают до 100%. А вот если вы кушали вкусно и регулярно, да еще и спали в тепле, выздороветь можно вдвое быстрее. Помните об этом, ухаживая за ранеными.

Практически любой больной требует тщательного ухода, осуществить который может любой милосердный. Никто не требует от вас близкого общения с прокаженными, но оставлять им еду на окраине селения весьма рекомендуется, это вам зачтется.

Блок: Страна мертвых



Правила Страны Мертвых.

Иной Мир в представлении кельтов.

Согласно учению друидов, душа человека вечна, и существует другая жизнь в Ином Мире, поэтому смерть – не конец пути, а лишь середина долгой жизни. Потусторонняя жизнь по кельтской концепции – это продолжение земного существования, но в другой части Земли, которая лежит далеко за морем. Иной мир кельтов – это тихая гавань мира, неги и наслаждений, а смерть не является освобождением от страданий или наказанием за дурные поступки.

Иной Мир в представлении христиан. В отличие от языческого Иного Мира, Загробный Мир христиан является переходом на качественно новый уровень бытия. Смерть не продолжение земной жизни, а ее финал, момент подведения итогов.

В загробном мире, проходя Чистилище, человек принимает ответственность за совершенное в жизни: и праведник отправится в Рай, а грешник в Ад. Вопрос лишь в том, кто скорее получит прощение: воин, призванный убивать, но искренне верующий и честно исполняющий свой долг, или монах, ведущий, казалось бы, праведную жизнь, но

предавшийся греховным мыслям и не чувствующий раскаяния.

Концепция Иного Мира на Игре.

"Счастлив тот, кто носит в себе свой рай, но все пути закрыты для него, ибо, зачем пути слепому?

Дорога – она для тех, кто готов пройти через собственный ад, ибо дорога есть удел зрячего и сильного" (А. Бессонов, Маска власти)

Страна Мертвых на игре будет являться игровой территорией, и представлять собой некую проекцию воззрений ирландцев и христиан на Иной Мир. Поэтому игра персонажа не заканчивается сразу после его смерти, а продолжается в Стране Мертвых, где каждый будет встречен согласно его религиозным убеждениям.

В Ином Мире существуют свои Обитатели, которые с позиций этого Мира являются Живыми: недаром в кельтской ирландской традиции загробный мир назывался Страной Живых.

Попав в Иной Мир, человек сталкивается не только с его Обитателями, но и с Силами, движущими этим Миром. Именно от того, как персонаж поведет себя при взаимодействии с этими Силами, будет зависеть его дальнейшая судьба: персонаж может, как остаться в Ином Мире, так и вернуться в мир живых.

Если Вам уготовано продолжить свое существование в Мире Мертвых, то персонаж проходит через полное переосмысление ценностей и принимает качественно иные правила жизни в Ином Мире.

Чтобы вернуться в свой привычный мир, человеку необходимо преодолеть этапы перерождения, а в редких случаях возрождения. Главное в беседе с Жителями Иного Мира - доказать им, что в мире живых у Вас осталась цель и смысл существования. Но все же Силы, управляющие Иным Миром, могут заставить Вас подчиниться и закрыть перед Вами обратную дорогу.

Персонаж остается в Стране Мертвых ровно до того времени, пока не закончится процесс перерождения или возрождения.

Смерть персонажа.

1. Естественная смерть: смерть наступает в тот момент, когда Вы встречаете Ангела Смерти;
2. Смерть от болезни: (см. правила по целительству);
3. Убийство: у ирландцев считалось актом милосердия: добить искалеченного собрата, ибо уродство или увечие приравнивались к смерти; во всех остальных случаях (о них в правилах по боевке) убийца должен нести наказание за содеянное.
4. Самоубийство: насколько нам известно, ни у язычников, ни у ранних христиан сей способ перехода в Иной Мир не практиковался.
5. Смерть от горя: разрыв сердца; встречается среди язычников, как у мужчин, так и у женщин.
6. Смерть по собственному желанию: если Вы считаете, что жизнь Вашего персонажа подошла к логическому концу, Вы можете прийти к переправе в Иной Мир и призвать Ангела Смерти.

Если Ваш персонаж умер, то:

1. некоторое время Вы остаетесь на месте смерти;
2. сообщаете через игротехника Мастеру мертвятника о своей смерти;
3. если рядом находятся живые члены Вашей команды, они проводят погребальный обряд;
4. Вы отправляетесь в мертвятник, зажав в зубах белый платок, где Вами займется один из Мастеров.

Примечание: воздать последние почести покойному – обязанность любого находящегося поблизости персонажа.

Блок: Магия



Магия на Игре.

В этом разделе правил содержатся общие сведения по магии для всех игроков. Цель раздела - вкратце ознакомить игроков с существующей моделью магии на игре, так как любой персонаж может стать объектом того или иного магического воздействия.

Персонажи, владеющие магией, получают от мастера по магии индивидуальный комплект правил, где будут прописаны их персональные способности.

Специфика нашей игры предполагает разнообразие магических воздействий, различающихся, прежде всего по силе одного.

Все заклинания и магические воздействия подлежат сертификации. Существуют воздействия так называемого белого и красного списка (визуально отличающиеся цветом сертификата).

Есть персонажи, на которых заклинания белого списка не действуют. Заклинания красного списка действуют абсолютно на всех персонажей, присутствующих на игре.

Заклинание отыгрывается тематическим четверостишием. Если чтение заклинания (четверостишия) начато, убежать от последствий уже нельзя. Любой персонаж, прочитав заклинание, обязан предъявить сертификат тем, на кого данное заклинание направлено, и на глазах у всех уничтожить сертификат (сжечь или разорвать на кусочки). Если хотя бы одно из этих условий не выполнено, магическое воздействие можно с чистой совестью игнорировать.

Магические сертификаты на игре одноразовые.

Также есть сертификаты, чье действие ограничено по времени. Просьба обращать на это внимание.

Теперь что касается персонажей, которые в той или иной степени обладают магическими способностями. Прежде всего, это сиды, существа по сути своей магические.

Из людей способности к магии проявились очень у немногих, а конкретно, у тех, кого в народе называют ведьмами и колдунами. Каждый колдун/ведьма должны иметь вполне реального (присутствующего на игре) "учителя" из сидов, то есть того, кто когда-то помог человеку приобщиться к магическим таинствам. В отсутствие такового, появление колдуна/ведьмы не состоялось бы. Так что, ведьмы и колдуны, желающие заявиться на игру, озаботьтесь этим заранее. Известно, что некоторые сиды способны инициировать колдуна или ведьму прямо на игре.

Повысить уровень своих магических способностей на игре нельзя.

Персонаж, прочитавший заклинание красного списка, но не имеющий к тому способностей, сходит с ума. Такое безумие лечению не подлежит. Заклинание, прочитанное ранее, разумеется, не действует.

Существует ещё так называемая клирическая магия. Ей обладают друиды, филиды и священники. Чем выше статус (или сан) клирика, тем больше святых деяний он может совершить.

Другой вариант клирической магии - обрядовая. Хорошо отыгранный обряд может тем или иным способом повлиять на судьбу мира

В любом случае, магия должна быть АНТУРАЖНОЙ!!! Если Вы произносите заклинание, сделайте это так, чтобы Вам поверили. Господа халявщики могут основательно прочувствовать на собственной шкуре последствия небрежно прочитанного заклинания.

2.0.0.3