

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

Название игры: Арканар (2)

Список блоков:[Общие правила, разное](#)
[Религия](#)
[Сопутствующие материалы](#)
[Боевка](#)
[Фортификация](#)
[Штурмы, Осады](#)
[Пожары, поджоги](#)
[Обыск](#)
[Пытки](#)
[Медицина, лекари](#)
[Ранения](#)
[Яды](#)
[Страна мертвых](#)
[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное



АРКАНАР.
по мотивам повести А. Б. Стругацких «Трудно быть богом».

Дата приведения: 20 – 22 августа 2004г.
Место проведения: пригород Владивостока
Расчетная длительность игры: 10 –12 часов.
Расписание игры: 20 августа (пятница) – заезд участников
21 августа (суббота) – игровой день,
22 августа (воскресенье) – обсуждение игры, выезд участников
Игровой взнос: 100 рублей

Мастерская группа: «Абрис» (Ланселот, Лю, Пес)

По всем вопросам обращаться:

e-mail lancevl@mail.ru

odintsova_l@mail.ru

mainok@mail.ru

Для личной встречи нас можно найти:

Гоголя 39а ВГУЭС, «Зимний сад»

среда, пятница с 19:00 до 20:30

КРИ «Отражения»

Заявка: Всем желающим принять участие в игре следует учесть, что роли будут распределяться мастерами в соответствии со способностями и предпочтениями конкретных игроков. Поэтому вам следует:

подать заявку, в которой необходимо указать:

ваше клубное имя**принадлежность к клубу****ваш координаты для связи (адрес, телефон и/или e-mail address)****предпочитаемые вами роли и род игровой деятельности****какую, из предложенного в правилах списка, роль вы бы хотели отыграть****ваши предложения и пожелания, касающиеся вашей роли.****Заполнить, прилагающуюся к правилам, анкету****Сдать игровой взнос**

Не забывайте, что количество именованных и, следовательно, наиболее насыщенных и интересных ролей ограничено. Но, возможно, благодаря вашим заявкам их количество увеличится.

Раздел 1. «Вводная, описание мира и основные знания о нем».

третий месяц лета года Луны 89 цикла от основания Империи.

Арканар, столица Арканарского королевства.

... Дрожат на сухих манускриптах и тисненой коже книжных окладов неверные блики от оплывающей свечи. До утра далеко, а ты не спишь –

не можешь спать, так и тянет отворить переплеты, словно двери в тайные обиталища знаний, и жадным взглядом проникнуть в самое сокровенное. Вот они – свидетели прошедших дней, проклятые серым режимом дон Рэбы и сумевшие выжить: бумажные и пергаментные бунтовщики.

Шелестят сухие страницы...

"Выдумают, надо же!.. Мир круглый! По мне хоть квадратный, а умов не мути!..", "От грамоты, от грамоты все идет, братья! Не в деньгах, мол, счастье, мужик, мол, тоже человек, дальше - больше, оскорбительные стишки, а там и бунт...", "Всех их на кол, братья!.. Я бы делал что? Я бы прямо спрашивал: грамотный? На кол тебя! Стишки пишешь? На кол! Таблицы знаешь? На кол, слишком много знаешь!", "Бина, пышка, еще три кружечки и порцию тушеного кролика!" А по бульжной мостовой - грррум, грррум, грррум – стучат коваными сапогами коренастые, красномордые парни в серых рубахах, с тяжелыми топорами на правом плече. "Братья! Вот они, защитники! Разве эти допустят? Да ни в жисть! А мой-то, мой-то... На правом фланге! Вчера еще его порол! Да, братья, это вам не смутное время! Прочность престола, благосостояние, незыблемое спокойствие и справедливость. Ура, серые роты! Ура, дон Рэба! Слава королю нашему! Эх, братья, жизнь-то какая пошла чудесная!.."

Это было всего лишь год назад. И тогда бы ты не сидел вот так, у себя за столом, а, скорее всего, исходил бы криком, подвешенный за ребро в подземельях Веселой Башни.... Всего-то за то, что хранил у себя столько книг.... Уповая разве что на Господа...

"Создатель, я не знаю твоих планов, может быть, ты и не собираешься делать людей добрыми и счастливыми. Захоти этого! Так просто этого достигнуть! Дай людям волю хлеба, мяса и вина, дай им кров и одежду. Пусть исчезнут голод и нужда, а вместе с тем и все, что разделяет людей".

"Не пойдет это на пользу людям. Ибо сильные вашего мира отберут у слабых то, что я дал им, и слабые по-прежнему останутся нищими".

"Тогда сделай так, чтобы больше всего люди любили труд и знание, чтобы труд и знание стали единственным смыслом их жизни!"

"Я мог бы сделать и это, но стоит ли лишать человечество его истории? Стоит ли подменять одно человечество другим? Не будет ли это то же самое, что стереть это человечество с лица земли и создать на его месте новое?"

"Тогда, Господи, сотри нас с лица земли и создай заново более совершенными... или еще лучше, оставь нас и дай нам идти своей дорогой".

"Сердце мое полно жалости. Я не могу этого сделать".

Зато слуги Господа, да простит Он мне, если богохульствую, не знают жалости. А потом – помнишь? – была страшная ночь перед божьим праздником. И серые штурмовики пошли в расход, им только и остается теперь, что прятаться, кто еще жив, да трястись, чтобы не припомнили вдруг, во имя Господа, как год назад, в ночь Святого Мики, грохот сапог, ставших вдруг неудобными для своего создателя, Рэбы, захлебнулся в шуршании подошв ряс...

.... Из следующей книги выпадает листок, исписанный летящим почерком, ...

««...В конце года Воды центробежные процессы в древней Империи стали значимыми. Воспользовавшись этим, Святой Орден, представляющий, по сути, интересы наиболее реакционных групп феодального общества, которые любыми средствами стремились приостановить диссипацию...» А как пахли горящие трупы на столбах, вы знаете? А вы видели когда-нибудь голую женщину со вспоротым животом, лежащую в уличной пыли? А вы видели города, в которых люди молчат и кричат только вороны?!»

Что-то там еще, вспоминается, было вокруг имени Руматы Эсторского, дворянина из Метрополии, который, по слухам, благоволил всем, для кого книги были истинной ценностью. Якобы именно он и убил Рэбу. А еще позже появилась вот эта книга, первая изданная за весь прошедший год, чьи страницы сейчас разворачиваются перед тобой:

“..."

1. И извел диавол благородного дон Румату из Эстора.

2. И принял обличье Руматино.

3. И приехал в Арканар, под видом Руматы, и поступил на службу королевскую, дом купил, слуг нанял и начал присматриваться”.

7. И шел диавол в обличье Руматы по городу, и горели глаза его, а мечи в руках, словно адовым пламенем светились.

8. И бросал он молнии вокруг себя и назад, а стрелы отскакивали от его груди, раскалываясь, и копыта ломались о его спину...

11. И ужасен был крик его Рэба, епископ арканарский, где ты?!

12. И пришел диавол в королевский дворец, но вышел ему навстречу Рэба и сказал уходи, ибо прошло твоё время.

13. Я сильнее тебя, ибо со мной Бог.

14. Ты же – падешь.

15. Но бросился диавол на Рэбу, и начали они сражаться...

17. Опустил тогда Рэба меч свой и сказал бей меня, нечистый, не боюсь тебя!

18. Не жаль жизнь свою положить на поражение твоё!

19. Взревел страшно диавол и отсек Рэбе голову.

10.

1. В тот миг упал на город сон великий, и сам господь спустился на землю, и забрал их с собой.

2. И возвел Господь Рэбу на престол советника своего в царствии своем небесном, для праведников.

...”

... уже брезжит в мутнеющем небе ранее утро, вяло поскрипывают вторые петухи, гремят по бульжнику сапоги ночных караулов, и шуршит, шуршит, то ли ветер в пыльной листве, то ли черные рясы вездесущих монахов, мелко семенящих по своим странным делам по спящим улицам.

Эй, добрый человек, что это тебе не спится под низкими закопченными потолками недорогих и гостеприимных комнатусек Серой Радости? Любопытство есть порок, питаемый дьявольскими наущениями знать больше, чем тебе положено. Закрой ставни, нечего глазеть попусту. Вот загремят первые ведра в квартальных колодцах, начнутся вялые ранние перебранки прислуги в очередях за водой, тогда и пристанет порядочному гражданину королевства или благонадежному его гостю, вылезти из-под худого одеяла, натянуть штаны и, выглянув в окно, подставить лицо утреннему солнцу и обонять зловоние уличных канав. «Во имя Господа, Именем Его».

И вот город просыпается, потягивается и принимается за привычную работу. Или заканчивает ее. Обычному горожанину ведь – что, есть дело до того, кто там над ним посажен? Главное, чтобы порядок был, да налогами не зажимали. И что сейчас? Порядок – вот, железный. Налоги, ну... бывало и хуже. А так.... Слухи о подробностях страшных и загадочных событий почти уже годичной давности все тише и скудней, есть новые, более интересные и насыщенные. Вот узнать бы, например, что такое удумают монахи в честь дня Святого Мики да еще в годовщину смерти Рэбы-мученика, вот про что самые интересные слухи ходят.

А после сытного завтрака, путник, добро пожаловать на узкие улочки Арканара, петляющие между домов к площадям и от них, от Замковой площади и Веселой башни, через Кварталы аристократов, в Рабочие слободки до Портового конца, только будь внимателен, у нас здесь строго...

Раздел 2. Краткая историческая справка.

Политическая ситуация на текущий момент.

Хроники Имперской Метрополии

Том 2.

Расширение границ

Войны с прибрежными племенами

Создания малых вассальных королевств

В лето года Воды 38 цикла от основания Империи Император наш Кром не сумел более терпеть бесчинства, творимые меднокожими варварами на границах Империи. Воспечалился Император, и рек так: «Глупы и злы, есть варвары, словно звери дикие, лютые, не понимают, что сотни лет уж живут на землях сугубо Империи принадлежащих» И кинул он клич, и собрались великие воители. И сказал Император наш Кром: «Братья и други мои! Пойдите силой в края приморские, побейте меднокожих варваров, утопите их в море, сбросьте в глубокие ущелья! Железной метлой выметите окрестности, и верните Империи ее исконные земли и границы!» И стало – пошли в поход три воителя: маршал Тоц, брат королевский, Железным прозванный, маршал Синда, известный людям прозванием Длинноволосый и маршал Пип, прозвания не имевший.

И разошлись их дороги на южной границе: ближе к закату направил свои войска маршал Тоц, точно на юг следовали воины маршала Синды и на восход ушли отважные последователи маршала Пипа.

В лютых боях маршал Тоц выбил меднокожих варваров в горные предместья, сломил их сопротивление и ушли варвары на перевал, оставив свои земли имперским воителям. Возрадовался Император, и даровал ему титул королевский, именной орденом с пятьюстами алмазами и права наследной королевской династии, и основал маршал Тоц в бухте город, и объявил его столицей своего королевства, и назвал его Арканар, и принес маршал вассальную присягу Императору, и стал Пицем I, королем Арканара.

Обманом и хитростью заманил в ловушку всех варварских вождей и их лучшие войска маршал Синда и разграбил оставшиеся поселения, объявив эти края имперскими. Выбрал маршал Синда самое красивое место в тех землях и воздвиг там замок из местного белого камня ирука, и был этот замок прекрасен как в легендах. Оценил Император старания маршала Синда прославить империю в веках и среди людей, и пригласил он его ко двору, и принял у него вассальную присягу, и даровал добытые земли во владения вместе с королевским титулом, священной чашей для укрепления веры, и правами наследной королевской династии. И назвали город, основанный маршалом Синдой Ируканом, и стал править в нем Гонта I, король Ируканский.

После долгих и трудных переходов привел к неизвестным границам лишь половину своего войска маршал Пип, разбили они лагерь для отдыха, и пришли к ним послы из Соана, и стали предлагать выкуп за свои земли и заверения в своей вечной дружбе и покорности. Молод был маршал Пип, малы и слабы, стали его войска после похода, и согласился он на дань, и принял заверения Соанских послов, с чем по прошествии некоторого времени и вернулся ко двору, и служил Императору верой и правдой всю свою недолгую жизнь.

Хроники Имперской Метрополии

Том 5.

Краткие сведения о Торговой Республике Соан.

...Удивительна и необъяснима история Торговой Республики Соан. Сколько могучих войск разбивалось о его границы, как волны о скалистые северные берега, сколько кораблей и товаров было утеряно ее торговцами в бурном море при содействии пиратов, а на процветании страны это никак не сказывалось. И всегда Соан стремился дружить и торговать со своими соседями, а придти по крыло Императорской власти не захотел....

Хроники Имперской Метрополии

Том 7.

Времена смут.

... И снова доходят до слуха Императора Крома вести о неблагонадежности Ируканского королевства, как провинции Империи, снова приносят сведения специальные люди, что дружба Ирукана с Соаном, уже и не дружба, а долговая яма, и с завистью глядит Ирукан на серебряные рудники Арканара, и снова полнится беспокойством сердце Императора...

Хроники Имперской Метрополии

Том 10.

Пресечение правящей династии Пицов королей Арканарских

...Много испытаний послал Творец Пицу VII, королю Арканарскому, тяжкие болезни и невзгоды подточили некогда могучий организм короля. Бесчисленные лекари пытались врачевать его, много было среди них шарлатанов и подосланных убийц, но зорко охранял своего короля министр Охраны Короны дон Рэба. Когда же здоровье Арканарского властителя совсем ухудшилось, нашелся знаменитый доктор

Будах, известный всем своими чудесными исцелениями безнадежных больных, и, радея о здоровье своего короля, допустил дон Рэба презренного Будаха к королевскому столу. Подл и злобен, оказался бывший лекарь, по своему ли умыслу, или по чужому наущению - следствию выяснить так и не удалось - поднес он Пицу VII, королю Арканарскому во время обеда вместо лекарства смертельный яд. Принял король свою смерть из рук предателя и умер со словами всепрощения на устах мгновенной и мучительной смертью.

После смерти Пица VII, случились в столице Арканара беспорядки. Неудачная попытка дворцового переворота была пресечена, но к величайшему горю правящего двора Империи, малолетний наследник Арканарской династии исчез при загадочных и страшных обстоятельствах. По прошествии года мальчик так и не был найден, и по всей Империи был объявлен траур по наследнику Арканарскому. Так рукой подлых предателей была обворвана древняя и славная династия королей Арканарских Пицев, основанная еще легендарным завоевателем маршалом Тоцем Железным...

Раздел 3. Времяисчисление и календарь.

Отсчет времени в королевстве Арканар, ведется по общему Имперскому календарю, который составлен на основе еще более древнего календаря варварских племен живших ранее на месте создания Имперской Метрополии.

- 1. Время в календаре исчисляется с момента основания Имперской Метрополии.
- 2. Отсчет времени в нем идет циклами.
- 3. В каждом цикле по четыре года:
 - Год Луны – год спада, упадка
 - Год Земли – год стабилизации, прекращения спада
 - Год Солнца – год повышенной активности, роста
 - Год Воды – год успокоения, отдыха.
- 4. Каждый год делится на четыре сезона:
- 5. Каждый сезон состоит из трех месяцев (месяцы личных названий не имеют).
- 6. В каждом месяце 30 дней.

Исходя из этого, дата создания королевства Арканар будет звучать так – **Лето, года Воды, 38 цикла, от создания Империи**. Дата прихода в Арканарское королевство Святого Ордена – **1 месяц Осени, года Воды, 88 цикла, от создания Империи**, а дата на момент начала игры – **3 месяц Лета, года Луны, 89 цикла, от создания Империи**.

Раздел 4. «Блоки, организации и роли – общая информация, описание и структура».

1. Святой Орден.

Древняя организация, существующая в Империи от создания, а то и раньше. На данный момент является одним из орденов, проповедующих религию ведущей конфессии, естественно, имея при этом свой особенный взгляд на постулаты веры. Специфика толкования Писания превращает Орден в воинствующую организацию, при этом проповедуются внешнее смирение.

Как и любое религиозное образование подобного масштаба, Орден постоянно находится в противостоянии со светской властью в Империи. Некоторое время назад было принято решение о необходимости расширения орденских земель. Путем интриг и с помощью изнутри, Орден сумел-таки укрепиться в Арканарском королевстве, и в данный момент продолжает укреплять позиции, стремясь обратить владения прервавшейся, похоже, династии Пицев, в земли Ордена. На сегодняшний день Орден занимается поддержанием порядка в городе и иногда – расследованием преступлений. Какие еще, надежно укрытые от посторонних ушей, процессы и планы кипят в сердце Ордена, можно только догадываться.

Роль	Характер	Легенда	Умения	Семейное положение
Епископ Арканарский	Фанатично предан делу Ордена. Степенный, рассудительный, организатор по натуре	Пришел в Орден сложившимся человеком, показал себя хорошим администратором, за это получил данный пост, и ценим в Ордене за свои организаторские способности.		Обет безбрачия
Секретарь Арканарской епископии (АЕ)	Педант, рачителен, вьедлив	Предан епископу, как человеку и руководителю.		Обет безбрачия
Палладин Святого Ордена	Старый служака, амбициозен, не знает слов любви, силен в вере	Бывший наемник. В одной из битв, не чая остаться живым, поклялся посвятить свой меч Господу, если выживет. В живых остался, в Ордене был принят на должность боевого монаха, показал себя как отличный боец и командир, за что и был за выслугой лет произведен в Палладины.		Обет безбрачия
Старший Инквизитор АЕ	Хитер, мнителен, интриган, неудовлетворен своим положением, фанатик веры, требователен к себе, аскетичен, жесток	Вырос в монастыре с суровым уставом, к окружающим относится очень жестко, заслужил свой пост тяжким трудом, беспрестанно радея за дело Веры, во имя Веры готов пойти на все, делит весь мир на верующих, коим не прощает слабости, неверующих, коих нужно обратить, а также пособников Дьявола, коих нужно искоренить каленым железом, считает, что для достижения высшей цели все средства хороши.		Обет безбрачия
Дьяк при инквизиции	Характер стойкий нордический, умен, изворотлив	Обычный служака, ведущий конспекты допросов, крючкотвор и бумагомаратель		Обет безбрачия
Инквизитор			Один из них может провести обследование трупа	Обет безбрачия
Боевые				Обет

монахи				безбрачия
Дьяк при секретариате				Обет безбрачия

2. Королевский двор и прочая аристократия.

А если точнее – то, что от двора на сегодняшний день осталось. Год назад началась смута, и началась она с того, что Пица VII, тогдашнего короля, отравил, по слухам, доктор Будах. Потом неприятности посыпались как из ведра, пришли монахи, и очень много достойных аристократов куда-то скорострительно пропали.

Оставшиеся являют собой классический образ средневекового аристократа, иными словами – спесивы, чванны, капризны, и презируют всех, кто стоит ниже них, но иногда среди них встречаются исключениями.

Роль	Характер	Легенда	Семейное положение
Баронесса дона Бау	Умна, образована	Деловая женщина, очень любит своего пропавшего мужа	Замужем, имеет сына
Баронет дон Бау	Милый добрый мальчик	Любит папу, побаивается маму, любит собак	Сирота
Внучатый племянник барона Гаты дон Рида	Молод, романтичен, наивен, вспыльчив, самолюбив	Поставил себе целью разбогатеть, добиться положения в обществе, сопровождает баронессу в поисках мужа.	Холост
Аристократ из Метрополии Оста дон Ибра	Среднего возраста, авантюрист	Скушающий аристократ из Метрополии, ищет развлечений.	Холост
Баронесса дона Ката	Набожная, фанатичная в вере,	Дух доны Оканы снизошел к ней во сне и благословил ее на духовный подвиг - создание монастыря имени св. доны Оканы	Не замужем
Дона Пифа	Красавица и блондинка	Дон Пифа наконец-то умер от апоплексического удара во время очередного возлияния эсторским, засыпав окружающих пряжками и бантиками. Все состояние его досталось доне Пифе, и она считает себя первой невестой в королевстве.	Вдова
Герцогиня	Желчная, склочная, надменная.	Вернулась из паломничества по святым местам в Империи.	Вдова
Юный граф	Молодой задиристый	Был сослан за дуэли в предместья	Холост
Старый герцог	Хорошо поживший старичок - ловелас	Знаток старых времен и старых анекдотов	вдов
Провинциальный аристократ	Склочный, озлобленный, ушлый, авторитарный	Приехал в Арканар по семейным делам	Холост
Провинциальная дона	Вздорная, легкомысленная кокетливая особа	Семейная пара - небогатые аристократы, проживают в доме родственника дона Пифы, теперь - у молодой вдовы.	Замужем
Провинциальный дон	Стремится постичь все тонкости столичной жизни	Семейная пара - небогатые аристократы, проживают в доме родственника дона Пифы, теперь - у молодой вдовы.	Женат
Фрейлина двора (сестра капитана королевской гвардии)	Романтичная, возвышенная, витающая в облаках	Мужа-гвардейца убили в ночь Св. Микки, очень тяжело переживала все события, сейчас траур кончился, надо устраивать свою жизнь	Вдова
Безденежный дон	Ярый монархист. Тщеславен, вредный, занудный	Дальний отпрыск разорившего рода, ищет средства к проживанию путем паразитизма	Вдов

3. Королевская Прокуратура Арканара.

Так же, несколько подрастерявшая за год сил и авторитета организация, тем не менее – именно они являются официальным органом правосудия в городе и окрестностях. Все жалобы, толкование законов и вынесение приговоров ложится именно на Прокуратуру.

Роль	Характер	Легенда	Умения	Семейное положение
Королевский Прокурор	Ровный	Старый служака в третьем поколении, свое дело делает с тщанием. Был прокурором до, во время и после серого режима	Знание законов, правил их применения	Вдовец
Приставы	Расторопный, неприметный.	Верные королевские служаки.	Один из них может провести обследование трупа	Холосты

4. Королевская Гвардия.

Набиралась из молодых дворян, так что имеет некоторое отношение к королевскому двору как блоку. Вообще же имела в функциях охрану дворца, поддержание порядка в городе и пригороде, как то: подавление бунтов, конвоирование особо опасных преступников, эскорт важных персон и т. д. Ресурсами Королевской Гвардии чаще всего усиливали операции Королевской Прокуратуры.

Не смотря на то, что в Арканаре смута, Гвардия пока не роняет своей чести, и продолжает выполнять все задачи насколько возможно поредевшим за год составом, не пополняющимся из-за отсутствия нормальной власти.

Роль	Характер	Легенда	Умения	Семейное положение
Капитан КГ	Профессиональный военный, старый служака, верен трону, своему титулу и званию Храбр, честен и порядочен (в меру)	Больше всего хочет тишины, покоя и порядка в королевстве	Военный	Холост, имеет любимую младшую сестру
Гвардейцы	Бравые ребята, выпивающие при каждом удобном случае, считая это лучшим способом привлечь женское внимание	Братеры и ловеласы, повесы и дебоширы. Гвардейцы короля и аристократы куртуазны до мозга костей	Военный	Холосты

5. Горожане.

Город населен простыми людьми, среди которых есть кузнецы, булочники, виноделы, аптекари и прочие тому подобные. Всем надо жить, в базарные часы чем-то торговать, так что у всех есть свое дело, свои семейные дразги, свои страхи и грешки. Где-то там же могут скрываться остатки Серых Рот, те, кому посчастливилось живыми уйти от монахов в ночь св. Мики. Ну и наверняка – Ночное Братство. Конечно, многие говорили, что, мол, Вагу-Колесо, легендарного «Ночного Короля Арканарского» все в ту же ночь св. Мики убил в порту по старому счету Арата Горбатый... Но ведь Вагу уже столько раз убивали, а он каждый раз снова выныривал, как ни в чем не бывало! А кто видел того Арату? Никто, правильно, может его, и в городе-то тогда не было.

Роль	Характер	Легенда	Умения	Семейное положение
Антиквар	Тщеславен, педантичен.	Главный принцип - все продается, все покупается. Бабник, но шлюх не любит - денег жалко.	Оценщик редкостей	Холост
Аптекарь	Увлечен своим ремеслом	Торгует всякого рода лекарствами и притираниями, в принципе даже может дать рекомендацию по лечению	Составлять рецепты, изготавливать лекарства, яды, противоядия	Женат, имеет сына
Булочник	Хитер, подозрителен, злопамятен	Имеет любимую и ненаглядную дочь на выданье с зелеными глазами и медными вол осами, которую всячески опекает.	Сухари его изготовления известны по всему королевству	Сестра, дочь
Вечный школяр	Бесшабашный и неприкаянный прожигатель жизни	Типичный школяр, учился на факультете живописи в университете Метрополии, откуда героически ушел, не согласившись с точкой зрения преподавателя пять лет назад, после чего до сегодняшнего дня, не пропуская ни одного кабака на пути пробирался в просвещенный Арканар.	Немного - рисовать, немного - философствовать	Холост
Городской архивариус	Педант, рачителен, въедлив	Собирает все возможные сведения о произошедшем в городе и записывает, а так же выдает информацию по запросу из архива	Архивирование	Холост
Гур - сочинитель		Бывший писатель, ныне горький пьяница, иногда сочиняющий хвалебные оды существующему режиму	Писатель	Холост
Дочка булочника	Вздорная, кокетливая, избалованная	Единственная и неповторимая дочь в семье. Считается красавицей. Известна вздорностью характера	Флирт	Не замужем
Жена аптекаря	Набожна	Подруга жены кузнеца Кикуса		Замужем
Жена кузнеца	Сварливый	Смысл жизни - сплетни		Замужем
Сестра	Стервозный	Торговка хлебом		Не

булочника				замужем
Кузнец Кикус	Порнырлив, склочен, не любим соседями и женой, чем и гордится, считая себя лучше окружающих.	Городской кузнец, живет тем, что накует и постоянно лезет в чужие дела, за что бывает бит всеми.	Кузнечное дело	Женат, имеет сына
Лекарь	Альтруист, романтик и мечтатель	Один из немногих уцелевших лекарей. Имеет обширную практику, но не имеет диплома.	Лекарь	Холост
Палач Веселой Башни	Ответственный человек, к. все и всегда доводит до конца	Потерял жену много лет назад при первых родах, от горя подался в ученики палача, чтобы заглушить воспоминания, достигнув определенных успехов, нашел в своем деле определенную красоту и стал стремиться к оптимизации процесса пыток и допросов, доводя их до совершенства.	Пытать, казнить	Вдов
Переписчик	Истерический	Сын ростовщика, заядлый картежник, в ночь Св. Мики потерял всех близких и родственников. На данный момент зарабатывает на хлеб переписчиком.		Вдов
Кожевенник	Туп, глуп, необразован	Балансирует на грани разорения, должен всем в округе.		Холост
Подмастерье кузнеца	Туп, глуп, необразован	Подмастерье кузнеца Кикуса		Холост
Помошник стеклодува	Глуповат	Помошник стеклодува		Холост
Разорившийся трактирщик	Бунтарский	Разорился в прошлом году в ночь св. Мики, когда сожгли его трактир. На ноги вторично уже не встал, и сейчас перебивается подработкой помощником в кабаках города.	Организатор	Вдов
Содержатель винной лавки	Спокойный, меланхоличный	Торгует вином с собственного виноградника	Торговля	Холост
Стекольных дел мастер	Скрытный, угрюмый, подозрительный, мания преследования	Стекольник, выдувает и продает бутылки, кувшины и прочую посуду ажурного стекла	Стекольное дело	Холост
Сын кузнеца Кикуса	Недоволен своим происхождением и образом жизни соседей и родителей, хочет красивой жизни и славы в своем понимании.	Изредка, когда хочет стрясти с папы денег, помогает в кузне, но больше ошивается в портовом районе с неблагоденственными элементами.		Холост
Хозяйка шоколадницы	Умна, хитра, амбициозна	Хозяйка шоколадницы и гостиницы		Вдова
Ювелир	Сноб, замкнут, любит приврать	Ювелир, приехал недавно, поселился в одном из опустевших домов, теперь живет своим ремеслом	Оценка ювелирных изделий	Холост

6. Приезжие.

Куда без них? Город, что проходной двор, одни приезжают, другие уезжают, только по белым браслета Св. Ордена и отличишь их от коренных горожан.

Роль	Характер	Легенда	Умения	Семейное положение
Охранник каравана соанского купца	Душа компании, контактен, весел	Охранник каравана Соанского купца		Женат
Спутник каравана соанского Купца	Обаятельный, приятный и внимательный собеседник	Родственник и поделщик Соанского купца		Женат
Проповедник	Добрый, всепрощающий всепонимающий фанатик	Бродячий проповедник, пришедший в Арканар недавно. Проповедует всепрощение и доброту к ближнему	Проповедовать	Холост
Проповедник		Бродячий проповедник, пришедший в Арканар недавно. Проповедует		

Блок: Религия

**Раздел 18. Религия и верования.****Из «Священного писания»:**

«В начале было ничто, и был Бог
 И сотворил Бог мир
 И создал Бог твердь земную, выси небесные и глубины морские
 И создал Бог Солнце для дня и Луну для ночи
 И засеял Бог твердь земную травами и деревьями
 И пустил Бог по высям небесным облака и звезды
 И создал Бог приливы и отливы
 И заселил Бог мир тварями земными, гадами морскими и птахами небесными.
 И сотворил Бог Ангелов, дабы наблюдали за миром
 И сотворил Бог Архангелов, дабы управляли они Ангелами
 И была в мире гармония, и радовался Бог
 Но задумался Бог и увидел что нет души в мире
 И увидел Бог, что нет без души совершенства
 И создал Бог род людской по образу и подобию своему
 И наградил людей даром творения.
 И сказал Бог Архангелам и Ангелам – «Идите и живите меж ними»
 И будьте им пастырями и учителями: учите и оберегайте их
 Ибо слаб пока род людской, но будут править он в мире»
 И возроптали тогда Архангелы, и вторили им Ангелы
 И вопрошали они – «Зачем дал ты роду столь слабому дело столь великое»
 И ответил им Бог – «Создал я людей по образу и подобию своему и даровал дар творения им»
 И вышел тогда вперед один из Архангелов, ибо гнев и гордыня переполняли его
 И сказал он Богу – «Ты предал нас, я отрекаюсь от тебя»
 И стал гнев мечом его, что поднял он на Господа
 И назвали Архангела мятежного Дьяволом
 И встали за ним Ангелы мятежные и назвали их демонами
 И сказал Дьявол – «Я отрицаю Бога и все творение его да будет уничтожено»
 И была битва великая
 И бились Ангелы с Демонами
 И рушилось мироздание,
 И плавилась твердь земная
 И вскипали моря и реки
 И небо стало черным от пепла.
 И мир погряз в огне
 И плакал Бог, ибо рушился мир и ликовал Дьявол
 И полно стало сердце Бога болью и горечью
 И разделил Бог Сущее на три части: верхнюю, среднюю и нижнюю
 И поместил в верхнюю часть мира верных ему ангелов и архангелов
 И назвал ее раем
 И поместил в среднюю часть землю с людьми и тварями,
 И закрыл вход туда иным своим творениям
 И оставил он в опаленном Сущем Дьявола с его демонами
 И назвал его Гееной огненной или Адом.
 И возгневался тогда Дьявол на творца своего
 И возмечтал отомстить ему за поражение
 И сказал тогда Дьявол: твои возлюбленные создания станут орудием моим
 И стал Дьявол смущать умы людские соблазнами и лживыми обещаниями
 И сказал Бог людям – «Живите праведно, и обретет душа ваша в раю жизнь вечную» -
 И появились меж людей праведники.
 И сказал Дьявол людям – «Служите мне, и власть дарована вам будет» -
 И появились меж людей грешники
»

Из рассуждений отца Диамы:

...К великому прискорбию, каждый смертный понимает Священное писание по своему разумению в силу скудости ума, и толкует его по-своему. Потому следует людям Божьим ходить в народ и просвещать его верным токованием святой книги, дабы уберечь умы людские от сомнений, а души от Дьявола, эти сомнения насылающего...
 ...Орден же есть Войско Господне на земле, и борьба их с Дьяволом за души людские страшна и беспощадна...
 ...Всем ведомо о колдовстве: дьявол не наделен даром творения, однако у него вполне достаёт силы, которую он и вручает своим приспешникам на земле. Не способный ничего сотворить, дьявол может лишь перемещать и изменять сущности, однако и это великая сила. Получивший ее

в пользование человек незаметно совращается легким путем, ведущим к краю, и душа его попадает в когти нечистого...

...Всем ведомо, что колдун продает душу дьяволу, за что последний делится с ним силой.

В древности многие пытались овладеть дьявольской силой, и отдавались в служение дьяволу. Учеников они при этом не брали, и после них остались какие-то рукописи, так как постижение хитростей пользования любой силой требует упорядочивания знаний...

Из рассказов отца Хы, смотрителя кладбища и часовни великомученицы Паты с незапамятных времен, за долгожительство, праведничество и набожность, святым при жизни, названным:

...Вот вы, дети мои, говорите: городское кладбище – жуткое место, а по мне так, портовый район вечером хуже любого кладбища. Выйдешь, бывало, после вечерней из часовни великомученицы Паты: солнышко садится, птахи дневные угомняются, покидают дорогие сердцу могилы печальные родные и домочадцы, тишина, покой и благостность снисходят на погост. Гуляешь себе по дорожкам, любуешься: красивыми надгробьями – в «квартале» для аристократов, трогательными надписями – на могилах простых горожан, да буйной вольной зеленью в дальнем углу для всякого отребья, да...

...Конечно, по старому обычаю на ночь перед погребением в этой часовне оставляют всех умерших, к. суждено покоиться на кладбище Паты-стоицы, и что ж с того? Что грешник, что праведник, все равны пред лицом Господа и смерти. Всем уже не до земных сует на вечном пороге, чего их бояться?

Бояться надо тех, кого дьявол науськивает ночью по пустому кладбищу шариться, да могилы раскапывать. Ладно, когда просто из знатной могилы, какие камни-побрякушки покрадут, а то ведь иногда, глядь, а покойничка-то и нет, для своих сатанинских служб утащили, беднягу. И благо если родственники тут же розыск нечестивцев предпримут, а в/м Пате свечек поставят и богатое пожертвование сделают, душу покойника от греха уберегая. А то в последние года грешливее стали людишки, все больше о своем кармане думают, а не о душе и ее спасении от козлен дьявольских, да...

Раньше вот бывало: и службу красивую долгую закажут, а то и всенощную, и на жертвоприношения не скупились, свечей накупят – в часовне зимой жара, как в погожий летний день, да... А уж за могилой ухаживали – и цветы, и свечи, и лампадки, и памятник получше, и ходили на могилы не так, как сейчас – два раза в год, а каждую неделю, за то, говорят, и видения были родственникам, святая правда! То, бывало, явится Ангел белоснежный, да утешит домочадцев, мол, все хорошо с вашим почившим, все ему зачлось и простилося, в раю он, и вам того же желает. А то и усопший шепнет на ушко любимому кровнику, где денежки свои припрятал, или там еще что полезное. Несклько раз молодым бездетным вдовам сама Пата являлась, направляла на путь истинный, к Господу, одна такая вдовушка-баронесса, эх, красавица была, не чета нынешним вертихвосткам, матерью-настоятельницей стала в монастыре св. Даны, да...

А сейчас все не то, одна надежда на Св. Орден, может, вернут они в людей веру в Господа нашего и царство Его на небесах для душ праведных....

Блок: Сопутствующие материалы



Фрагмент №1.

Раздел 19. Законы королевства Арканар.

**Из уложения «О преступлении и наказании»,
утвержденного Министерством Охраны Короны
23 дня, 3 месяца Осени, года Земли, 87 цикла, от создания Империи:**

Преступления следует делить на три класса:

1. Первыми будут преступления против устоев государственных, и наказание за них самое тяжкое будет, так как несут в основе своей цель подрыва устоев государства, что приведет в свою очередь к анархии и хаосу в оном. Тут карать надо не только закон преступивших, но и тех, кто знал, или мог знать, но бездействием своим попустительствовал преступникам. Казнь следует проводить публично, дабы другим неповадно было.
2. Вторые же - преступления тяжкие, кои карать казнью смертной либо членовредительством или каторгой, а так же тюремным заключением.
3. Третьим же быть преступлениями легкими, кои караются тюремными заключениями, штрафами, вирами или работами в пользу пострадавшего.

Преступления против устоев государственных и наказания за оные:

1. За учинение зла государю - всех прав и состояния лишить и карать смертью через повешенье без разбора дворянин то или простолюдин, равно как и всех их соучастников. Тех же, кто знал об умышлении, но не препятствовал, буде в ходе следствия таковые сыщутся, публично языка и ушей лишить, дабы остальные, впредь помнили что, слышав такое, следует довести. А семьи злоумышленников в «Веселую башню» доставить надлежит незамедлительно, чтобы разъяснили там им всю вину и позор на семью их павший.

2. За умышления против государя – состояния лишить и карать смертью положенной в соответствии со статусом и званием, равно как и всех их соучастников. А семьи злоумышленников надлежит незамедлительно доставить в «Веселую башню», чтобы разъяснили там им всю вину и позор на семью их павший. Тех же, кто сообщил о заговоре наградить надобно, а коли сам он в заговоре был, простить вину и отпустить с миром.
3. За участие в бунте – карать простых бунтарей смертью через повешение без разбора – дворянин то или простолюдин. Главарей же всех прав и состояния лишить и, чтоб осознали всю глубину заблуждений своих, пытке лютой подвергнуть на глазах родных и домочадцев. Семьи главарей надлежит в «Веселую башню» доставить незамедлительно, чтобы выявить, не был ли кто из них к подготовке бунта причастен, и разъяснить им всю вину и позор на семью их павший. Казни проводить в тайне, дабы не смущать умы народа, и лишь опосля смерти отрубленные головы на главной площади на всеобщее обозрение выставить в назидание и для устрашения.
4. За подстрекательство к бунту – пытать люто, дабы осознал всю глубину заблуждений своих, и лишь потом казни в соответствии со статусом и званием положенной подвергнуть. Семьи же подстрекателей в «Веселую башню» надлежит доставить незамедлительно, чтобы разъяснили там им всю вину и позор на семью их павший. Тех же, кто сообщил о заговоре наградить надо.
5. За шпионство – в тюрьму посадить и вести дознание, дабы установить, что целью было: сбор сведений, поднятие смуты, или еще что, и казнь определять шпиону исходя из этого. А кто помогал шпиону должен быть казнен, но семья его, если замешана не была, наказанию подвергнута быть не может.

Преступления тяжкие и наказания за оные:

1. За вольнодумие, под коим понимается несогласие с законами и порядками в государстве заведенными, а также оспаривание оных – установить в первую очередь следует: было ли в основе вольнодумия бунтарство, или же происходит оно от убогости ума и непонимания, а установив, и наказание определять, исходя из причины. Коли было оно от непонимания, то тут следует разъяснить, в чем неправ был, 100 плетей выдать и в тюрьму посадить, чтобы было время поразмыслить. Но если он и после этого не одумается и упорствовать в своем заблуждении будет, то значит это что, в основе заблуждений его бунтарство лежит, и требуется тогда с ним как с подстрекателем к бунту поступить.
2. За поношение короля и ближайших родственников – сказавший бранное слово должен быть лишен языка, клеймен и привязан к позорному столбу на один день.
3. За казнокрадство – преступника надобно публично плетями бить, у позорного столба держать, а потом на каторгу сослать. Украденное же изъять, а коле потрачено было – возместить за счет имущества казнокрады.
4. За убийство - убийцу должно карать смертью, а родственникам убитого выплачивается вира, коя изымается из состояния убийцы. Но в случае если будет установлено, что убийство было неизбежно, или бой был спровоцирован самим убитым, или то дуэль была, то убийца должен быть помилован.
5. За нанесение тяжелых травм и увечий – преступник должен быть посажен в тюрьму, до тех пор, пока не станет ясно: выживет ли пострадавший. В случае, если пострадавший умрет от полученных ран, то с нанесшим их должно поступать как с убийцей. Если же пострадавший выживет, то преступник должен быть лишен руки и принужден к выплате виры в размере 15 золотых сверх суммы потраченной пострадавшим на лечение. Но в случае, если будет установлено, что ранение было неизбежно, или бой был спровоцирован самим пострадавшим, или то дуэль была, то наказания быть не должно.
6. За навет ложный, казнь за собой поведший – по данному навету пострадавшему или семье его выплачивается вира в размере 15 золотых из денег преступника, А самого же злодея - языка публично лишить и подвергнуть казни публичной коей невинный по его милости подвергнут был.
7. За навет ложный, целью которого подведение под казнь было, преступника плетями бить, язык усечь, и принудить к выплате виры оклеветанному в размере 10 золотых.
8. За разбой – разбойников плетями бить и клеймить железом. А коли банда была, или промышлял разбойник много и люто, то наказывать надо публично, а опосля на каторгу сослать.
9. За фальшивомонетничество – следует плетями пороть, железом клеймить и в узилище запирать, а так же все состояние в пользу казны изымать.
10. За подделку документов – следует дознание вести: с какими целями изготавливал, плетями пороть, железом клеймить и в тюрьму сажать. Потребно так же узнать, кому документы фальшивые делал.
11. За колдовство – колдуна, как поклонника темных сил, надобно сперва пытке подвергнуть, дабы очистить тело его. А потом огню предать, дабы очистить душу его. Жилище же его также огню очистительному предать.

Преступления легкие и наказания за оные:

1. За кражу – преступника плетями бить и в тюрьму сажать на срок до 2 лет, краденое добро хозяину вернуть, а коле растрчено было, то изъять стоимость из денег вору принадлежащих. А кроме того, обязать уплатить штраф в размере 10 золотых в государственную казну. А ежели вор не первый раз за кражу наказывается, то его клеймить железом, а срок заключения удвоить.
2. За поджог – поджигателя принудить ущерб возместить, плетей для острастки выдать, и в тюрьму посадить, а по истечении срока выставить ему штраф в размере 20 золотых за нанесение ущерба городу. Если же в ходе поджога погиб кто-то, то поджигателя наказывать аки убийцу.
3. За клевету – клеветник должен выплатить виру в 5 золотых им оклеветанному.

4. За беспорядки коими являются драки и потасовки, особливо в местах людных, а так же прочие нарушение порядка и покоя в городе – всех участников в тюрьму посадить, до выяснения причин беспорядков и зачинщиков. А как сыщутся таковые, с остальных надобно штраф взять в размере 5 золотых и отпустить, ежели конечно на ком другой какой вины не сыщется. А с зачинщиками дознание провести, выявить сторону правую и неправую. И наказание в случае необходимости назначить, сообразно степени повинности, а так же штраф брать в двойном размере. А если же в ходе беспорядков какое имущество порчено было, то и его стоимость следует взыскать с зачинщиков.

5. За прелюбодеяние – неверную жену на центральной площади прилюдно высечь розгами и к позорному столбу поставить.

Из «Наставлений о чести и бесчестии»:

1. Дуэль есть древнейшая из привилегий дворянина, ибо когда задета честь, негоже дворянину, подобно простолюдину, просить защиты у сильных мира сего. Меч суть защитник и покровитель его, ибо плата за оскорбление – кровь.

2. Но дабы не превратилась дуэль из поединка честного и благородного, целью коего является искупление вины и творение возмездия, в драку и поножовщину обычную, коя есть удел черни в мелочных спорах и разногласиях их, следует помнить, что:

3. Дуэль есть привилегия аристократии.

4. Вызвать на дуэль человека кровей неблагородных значит унижить себя.

5. Дуэль следует проводить при секундантах, дабы следили они за поединком и были свидетелями ему.

6. Бой вести следует с честью, ибо уловки и хитрости разные недостойны звания дворянина.

7. Ранивший, или убивший на дуэли безвинен перед лицом закона.

Фрагмент №2.

Раздел 20. Тестовая анкета.

Приведенная на следующей странице анкета является обязательной к заполнению всеми желающими принять участие в данной игре. Она является своего рода тестом который, на ряду с вашими пожеланиями, высказанными в заявке, призван помочь нам подобрать вам наиболее подходящую и интересную для вас роль и гармонично ввести ее в игровой мир. Огромная просьба отнестись к этому момент максимально серьезно.

Анкета к игре «Арканар»:

Внимание!

Заполнение анкеты не освобождает Вас от необходимости заблаговременной подачи заявки.

Имя участника: _____

Принадлежность к клубу: _____

Возраст: _____ Пол: _____

1. Ознакомились ли Вы с правилами?

☐ да ☐ нет

2. Читали ли Вы первоисточник («Трудно быть богом» А. Б. Стругацкие)?

☐ да ☐ нет

3. Сколько в правилах глав?

4. Разобрались ли Вы правилах?

☐ да ☐ нет

5. Что Вас больше всего интересует в игре этого типа?

☐ коммерция ☐ информационная часть ☐ религия ☐ политика ☐ боевка ☐ другое (укажите, что именно) _____

6. Как Вы относитесь к присутствию в игре магии?

☐ положительно ☐ нейтрально ☐ отрицательно

7. Играть персонажей с какими чертами характера Вы предпочитаете?

(в этом вопросе можно и нужно пометить несколько вариантов)

☐ возвышенный ☐ добрый ☐ загадочный ☐ суровый или мрачный ☐ флегматичный ☐ жестокий ☐ прямолинейный ☐ властный ☐ стержневой, справедливый, отважный, благородный, смиренный ☐ циничный ☐ бесхитростный ☐ рационалистичный ☐ злой, куртуазный, добропорядочный

8. Что Вы предпочитаете?

☐ демократия ☐ монархия ☐ диктатура ☐ военная диктатура ☐ анархия ☐ капитализм

9. Суеверны ли Вы?

☐ да ☐ нет ☐ не знаю

10. Какой вы видите эпоху раннего средневековья?

Суровая, мрачная и жестокая эпоха, Религиозная эпоха, Неповторимый и своеобразный период

человеческой истории, Эпоха любви, красоты и чести, Мир силы, Да хрен его знает как они там жили, Время трубадуров, рыцарей и прекрасных дам, Заря современной культуры человечества

10. Ваш уровень владения оружием?

высокий, средний, низкий

11. К какому сословию вы предпочитаете принадлежать?

аристократ, простолюдин, буржуазия, рабовладелец, ремесленник, духовное лицо

12. Каким оружием вы владеете?

13. Какое оружие вы предпочитаете?

14. Наличие вспомогательных талантов

15. Вы хотели бы?

☐ править ☐ подчиняться ☐ быть самим по себе ☐ делать вид, что подчиняет

Блок: Боевка

↑

Раздел 7. Боевые правила.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Поражаемая зона – корпус от основания шеи до паха, руки от плечевого сустава до запястья, ноги от бедра до щиколотки. Голова, шея, пах, кисти рук, и стопы в поражаемую зону не входят.

Запрещены – удары в непоражаемую зону. Удары по локтевым и коленным суставам также нежелательны.

Запрещены – броски, подсечки, болевые и удушающие захваты, удары руками и ногами.

Запрещены – удары небоевой частью оружия.

Запрещены – захваты (блокирование) голой рукой лезвия оружия противника.

Запрещены – удары щитом.

Разрешены – захваты рукой лезвия оружия противника при наличии латной перчатки с защищенной ладонью.

Разрешены – захваты рукой руки или небоевой части оружия противника.

Разрешены – удары в шит любой частью тела или оружия.

ПРАВИЛА НАНЕСЕНИЯ УДАРОВ.

Колющие – не должны быть скользящими, нанесенными на излете. Колющие удары клинковым оружием наносятся только одной рукой.

Режущие – имитируются протяжкой не менее 1/3 лезвия по телу противника.

Рубящие – удары должны наносится с замахом, не должны быть скользящими и нанесенными на излете. Траектория ударов не должна быть ломанной.

Кроме того, все удары должны быть контролируемыми, максимально безопасными и как можно менее болезненными для противника.

ХИТЫ.

- 1. Каждый игрок имеет 1 жизненный хит и 1 нулевой хит.
- 2. Доспехи добавляют хиты.
- 3. Все оружие снимает 1 хит
- 4. Перерезание горла (кулуарка) снимает все хиты, вплоть до нулевого. Имитируется проведением лезвием ножа по груди от плеча до плеча жертвы. Возможно только в не боевой ситуации.
- 5. Наличие доспешной защиты шеи спасает от кулуарок.

Раздел 8. Оружейные стандарты.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

- 1. Все оружие в основе своей формы должно иметь реально существовавшие аналоги.
- 2. Рабочая часть оружия не должна иметь зазубрин и заусенец.
- 3. Запрещено использование оружия с волнообразной формой лезвия (фламберги, крисы и т.д.)
- 4. Запрещено использование оружия с ятаганной формой лезвия.
- 5. Деревянные части оружия не должны щепиться.
- 6. Оружие не должно иметь шипов, выполненных иначе, чем из резины.
- 7. Клинковое оружие, изготовленное из трубок, должно иметь заглушку на конце лезвия.
- 8. Древки копий, алебард и т.п. должны быть прямыми.
- 9. Запрещается использовать в рабочей части оружия резину со стальным армированием.
- 10. Края щитов не должны быть зазубрены или расщеплены.

КЛИНКОВОЕ.

- 1. **Короткое клинковое (ножи, кинжалы и т.п.).**
- Максимальная общая длина – 30 см.

- Поражает колющими, режущими и рубящими ударами.
- Минимальная толщина рубящей кромки клинка – 5 мм.
- Радиус скругления острия – 2 см.
- **Изготавливается** из дерева или пластика.
- 2. Одноручное (мечи сабли и т.п.).**
- Максимальная длина клинка – до середины бедра владельца.
- Поражает колющими, режущими и рубящими ударами.
- Удары наносятся как одной, так и двумя руками.
- Минимальный вес – 8 г/см.
- Минимальная толщина рубящей кромки – 5 мм.
- Радиус скругления острия – 2 см
- **Изготавливается** из алюминия, дюраля или пластика, возможно использование тонкостенных металлических трубок.
- 3. Полутораручное (мечи, сабли).**
- Максимальная длина клинка – до талии владельца.
- Поражает режущими и рубящими ударами.
- Удары наносятся как одной, так и двумя руками.
- Минимальный вес – 9 г/см.
- Минимальная толщина рубящей кромки – 5 мм.
- Радиус скругления острия – 2 см.
- **Изготавливается** из алюминия, дюраля или пластика, возможно использование тонкостенных металлических трубок.
- 4. Двуручное (мечи).**
- Максимальная длина клинка – до середины корпуса владельца.
- Поражает режущими и рубящими ударами.
- Удары наносятся двумя руками.
- Минимальный вес – 10 г/см.
- Минимальная толщина рубящей кромки – 5 мм.
- Радиус скругления острия – 2 см.
- **Изготавливается** из алюминия, дюраля или пластика, возможно использование тонкостенных металлических трубок.
- 5. Колющее (кончары, рапиры).**
- Максимальная длина клинка – до талии владельца.
- Поражает колющими ударами
- Удары наносятся одной рукой.
- Радиус скругления острия – 15 мм.
- **Изготавливается:**
- клинок – из тонкостенных металлических трубок
- колющий наконечник – из мягкой резины

РУБЯЩЕЕ.

- 1. Одноручное (топоры, секиры).**
- Максимальная длина – до середины бедра владельца.
- Поражает рубящими, а при наличии колющего наконечника, и колющими ударами.
- Удары наносятся как одной, так и двумя руками.
- Минимальный вес – 8 г/см.
- Минимальная толщина рубящей кромки – 5 мм.
- **Изготавливается:**
- лезвие – из резины
- рукоять – из дерева или металлической трубки.
- 2. Двуручное (топоры, секиры).**
- Максимальная длина в рост владельца.
- Поражает рубящими, а при наличии колющего наконечника, и колющими ударами.
- Удары наносятся двумя руками.
- Минимальный вес – 9 г/см.
- Минимальная толщина рубящей кромки – 5 мм.
- **Изготавливается:**
- лезвие – из резины
- рукоять – из дерева или металлических трубок.

УДАРНО-ДРОБЯЩЕЕ.

- 1. Одноручное (булавы, молоты и т.п.).**
- Максимальная длина – до середины бедра владельца.
- Поражает дробящими, а при наличии колющего наконечника, и колющими ударами.
- Удары наносятся как одной, так и двумя руками.
- Минимальный вес – 8 г/см.
- **Изготавливается:**
- ударная часть – из резины или другого мягкого материала.
- рукоять – из дерева или металлических трубок.
- 2. Двуручное (булавы, молоты и т.п.).**
- Максимальная длина в рост владельца.

- Поражает дробящими, а при наличии колющего наконечника, и колющими ударами.
- Удары наносятся двумя руками.
- Минимальный вес – 8 г/см.
- **Изготавливается:**
- ударная часть – из резины или другого мягкого материала.
- рукоять – из дерева или металлических трубок.
- 3. Оружие с гибким элементом (кистени, цепи и т.п.).**
- Максимальная длина рукояти – по плечо владельца.
- Минимальный размер ударного части – 5 см.
- Поражает дробящими, а при наличии колющего наконечника, и колющими ударами.
- **Изготавливается:**
- ударная часть – из резины или другого мягкого материала.
- гибкий элемент – из веревки или кожи.
- рукоять – из дерева или металлических трубок.

ДРЕВКОВОЕ.

1. Колющее (копья).

- Минимальная длина – по локоть владельца.
- Поражает колющими ударами.
- Удары наносятся как одной, так и двумя руками.
- Минимальная длина колющего наконечника – 10 см.
- Минимальная ширина колющего наконечника – 5 см.

- Изготавливается:

- колющий наконечник – из мягкой резины
- древко – из дерева.

2. Колюще-рубящее (алебарды, протазаны и т.п.).

- Минимальная длина – по плечо владельца.
- Поражает колющими, рубящими, а некоторые виды и режущими ударами.

- Удары наносятся:

- колющие – как одной, так и двумя руками.
- рубящие – двумя руками с широким замахом.
- Минимальная длина колющего наконечника – 10 см.
- Минимальная ширина колющего наконечника – 5 см.

- Изготавливается:

- лезвие (колющее и рубящее) – из мягкой резины
- древко – из дерева.

СТРЕЛКОВОЕ.

1. Луки.

- Минимальная длина тетивы – 1 м.
- **Изготавливается:**
- лук – из дерева, пластика или метала.
- древко стрелы – из дерева или пластика.
- наконечник стрелы – из резины или другого мягкого протектора.

2. Арбалеты.

- Минимальная длина тетивы – 25 см.
- **Изготавливается:**
- лук – из дерева, пластика или метала.
- древко стрелы – из дерева или пластика.
- наконечник стрелы – из резины или другого мягкого протектора.

ЩИТЫ.

- Максимальная высота – до середины бедра владельца.
- Должен обеспечивать реальную защиту от ударов игровым оружием.
- **Изготавливается** из дерева или металла.

Раздел 9. Доспешные стандарты.

ПРАВИЛА БРОНИРОВАНИЯ.

- Поражаемая зона условно делится на 6 частей: 1 – грудь, 2 – спина, 3 – плечи, 4 – предплечья, 5 – бедра, 6 – голени.
- Зона считается защищенной в случае перекрытия доспехом не менее 2/3 ее поверхности.
- Доспех должен обеспечивать реальную защиту владельцу от ударов игрового оружия.
- Шлем увеличивает класс защиты на 1 пункт, но только при наличии доспеха. (**Шлем должен обязательно одеваться на подшлемник** или иметь подвесную систему).

КЛАССЫ ЗАЩИТЫ И ТРЕБОВАНИЯ К ДОСПЕХАМ.

Номер Класса	Металл	Кольчужное плетение	Кожа	Войлок, вата и т.д.
-----------------	--------	------------------------	------	------------------------

	Толщина металла не менее 1 мм.	Толщина проволоки не менее 1,5 мм.	Толщина кожи не менее 5 мм.	Толщина не менее 10 мм.
1	Промежуток между пластинами не более 15 мм.	Диаметр колец более 10 мм.	От 5 до 10 мм. толщины	От 10 мм. толщины
2	Без промежутка между пластинами	Диаметр колец менее 10 мм	Более 10 мм толщины	Такой класс без дополнительного усиления невозможен
3	Доспех с двойным перекрытием (чешуя) или из целых листов металла (кираса)	При стандартном плетении такой класс невозможен	Такой класс без дополнительного усиления невозможен	Такой класс без дополнительного усиления невозможен

ДОПОЛНЕНИЯ.

1. Таблица “Классы защиты и требования к доспехам” дает примерные (ориентировочные) требования по изготовлению доспехов и критерии определения их класса. Поэтому класс защиты будет присуждаться только после рассмотрения всего комплекса защитного вооружения в целом.
2. В определении класса защиты кольчуг кроме диаметра колец будет играть роль толщина проволоки (классы в таблице приведены с учетом использования проволоки 1,5 – 2 мм), поэтому каждый экземпляр будет проверяться отдельно.

Раздел 10. Оглушение.

1. Оглушить человека можно, легонько ударив его рукоятью оружия по спине, примерно между лопаток
2. Оглушенный садится на корточки и в течение 15 минут не передвигается и ни с кем, ни о чем не разговаривает, сообщая о себе только тот факт, что он без сознания.
3. Оглушенного можно привести в чувство, легонько встряхнув за плечо, или по истечении 15 минут, он приходит в сознание сам.
4. Для транспортировки оглушенного необходим один человек, который будет поддерживать оглушенного обхватив за корпус.

Блок: Фортификация

**Раздел 11. Город.**

Местом действия данной игры является средневековый город с королевским замком и площадью перед ним, с богатыми районами, где стоят дома аристократов, торговыми и ремесленными кварталами, трущобами и портовыми улочками, где живет городская беднота.

По этому у каждого жителя города, за редкими отдельно оговоренными случаями, должен быть свой дом, лавка или мастерская.

Каждый горожанин получил от Св. Ордена браслет и орденское благословение, теперь эти украшения разных цветов являются паспортами для проживающих в Арканаре. Всем приезжим, зарегистрированным в Секретариате Арканарского отделения Св. Ордена, выдается такой же браслет, но, в отличие от браслетов горожан, он не окрашен.

Минимальные требования для моделирования дома:

1. Обнесенный веревкой периметр.
2. Наличие дверного проема.
3. Дверь имитируется поперечной жердью установленной в дверном проеме.
4. Табличка с именем хозяина – для дома. И рекламная вывеска для лавки или мастерской.
5. Место «постройки» дома необходимо согласовать с мастерами

Дополнения и пожелания по «постройке» домов:

1. Просим учесть, что высказанные выше требования это необходимый минимум, и мы будем приветствовать вашу инициативу и фантазию в этом вопросе. А также не стоит забывать, что дом аристократа это совсем не то, что дом бедняка, и поэтому выглядеть он должен несколько побогаче.
2. Место «постройки» дома необходимо согласовать с мастерами
3. Материалы для «постройки» дома каждый игрок заводит самостоятельно.
4. Каждый желающий иметь запирающийся дом должен перевезти небольшой навесной замок с комплектом из трех ключей.
5. Помимо всего прочего, просим учесть, что в доме должно быть хотя бы одно окно.

Блок: Штурмы, Осады



Укрепление и безопасность, штурм и поджог домов:

1. Если на внутренней стороне двери дома есть имитация засова, то, когда он закрыт, войти в дом можно, только выбив дверь.
2. Если на двери дома установлен замок, то войти в дом можно, только открыв его или выбив дверь.
3. Дверь выбивается тараном или вырубается с помощью топоров (количество ударов устанавливается мастерами отдельно для каждой двери).

Блок: Пожары, поджоги



4. Поджог дома осуществляется путем повязывания на периметр дома красных 10 ленточек, через десять минут после завязывания последней ленточки дом считается сгоревшим, а все, что было в доме - уничтоженным. Огонь тушится
5. В случае пожара в одном из домов, огонь может перекинуться на соседние (решение принимается мастерами исходя из ряда условий).

Блок: Обыск

**Раздел 12. Обыск.**

На данной игре параллельно будут существовать два способа проведения обыска:

1. **Поверхностный** – при таком обыске обыскиваемый отдает те игровые вещи полного или временного отчуждения, которые находились при нем в указанном обыскивающим предмете или части одежды.
2. **Подробный** – при таком обыске обыскиваемый отдает все имеющиеся него игровые вещи полного или временного отчуждения. Для проведения такого обыска обыскивающий должен находится рядом с обыскиваемым в течении 10 минут.

Блок: пытки

**Раздел 13. Пытки.**

1. Пытками может заниматься только человек, обладающий специальной подготовкой – палач.
 2. Пытки производятся с помощью **пыточной колоды**, в которую входят такие карты:
 - раскололся и ответил на все вопросы (полно и без игры слов).
 - не выдержал и ответил на один вопрос (полно и без игры слов).
 - односложно отвечает на все, правильно поставленные, вопросы, (да, нет, не знаю).
 - потерял сознание.
 - умер под пыткой.
 - держится, молчит.
 - в наглую врет и даже не краснеет.
- Пытаемый вытягивает одну из карт пыточной колоды и, не показывая палачу, читает написанные на ней указания. После пытки пытаемый сам тасует колоду.**
3. Пытать можно не более трех раз в час, но после третьей пытки пытаемый умирает.
 4. Пытки по возможности имитируются.

Блок: Медицина, лекари

**Раздел 14. Болезни.****Болезни бывают трех типов:**

- вирусные инфекции – передаются с мастерским сертификатом, прилагающимся к какому-нибудь предмету или человеку.
- ранения – получают от воздействия оружием.
- отравления ядом – имитируются путем подкладывания жетонов в одежду (отравленный оповещается через мастеров) или в пищу (отравленный оповещается отравителем самостоятельно).

Инфекции:

1. Существуют несколько видов заболеваний отличных друг от друга по сроку болезни.
2. Помощь больному может оказать только человек, обладающий специальными навыками –

лекарь. 3. Если помощь больному оказана не была то, по истечению срока болезни, он умирает, далее смотри пункт «СМЕРТЬ». 4. Существует возможность эпидемии.	
Блок: Ранения	↑
Ранения: 1. Раненым считается человек, у которого, после снятия всех доспешных хитов (если были) и одного личного, остался нулевой хит. 2. В нулевом хите человек садится на корточки и в течение 15 минут не передвигается, но может, негромко, просить помощи у проходящих мимо. 3. Помощь раненому может оказать только человек, обладающий специальными навыками – лекарь. 4. По истечении 15 минутного срока, если помощь не была оказана, раненый умирает, далее смотри пункт «СМЕРТЬ». 5. Для транспортировки раненого необходим один человек, который будет поддерживать раненого, обхватив его за корпус.	
Блок: Яды	↑
Отравление ядом: 1. Яды делятся на быстродействующие (убивают сразу), и медленнодействующие (убивают по прошествии некоторого времени). 2. Излечение от отравления ядом возможно путем принятия противоядия. 3. В связи с воздействием медленнодействующего яда, отравленный на время действия яда в своих действиях ни чем не ограничивается. 4. В случае мгновенного действия яда противоядие должно быть у отравленного на момент сообщения ему об отравлении, а в случае замедленного действия – противоядие должно быть принято до окончания срока действия яда. В противном случае отравленный умирает, далее смотри пункт «СМЕРТЬ».	
Блок: Страна мертвых	↑
Раздел 15. Смерть. 1. Умершим считается человек, потерявший все хиты, вплоть до нулевого. 2. Умерший садится на корточки и в течение 15 минут не передвигается и ни с кем, ни о чем не разговаривает, сообщая о себе только тот факт, что он мертв, но и то только в том случае если к нему обратятся. По истечении этого срока, умерший обязан напрямиком направиться в Страну Мертвых, по пути ни с кем не разговаривая. 3. Человек, имеющий специальную подготовку, может, до истечения 15 минутного срока, произвести экспертизу трупа и выяснить: - каким образом он умер – убили ли его с помощью оружия, отравили ядом, умер он от болезни, или его задрал дикий вепрь Ы. - обстоятельства смерти – умер ли он сразу или еще некоторое время был жив, переносили ли тело и если да то откуда. - причина смерти, каким оружием его убили, каким ядом его отравили, от какой болезни умер. 4. Для транспортировки трупа необходим один человек, который будет поддерживать труп, обхватив его за корпус.	
Раздел 16. Мертвятник. «Страной мертвых» на «Арканаре» является кладбище великомученицы Паты. Мастером «мертвятника» является сама в/м Пата.	
На территории кладбища находятся два игровых объекта: 1. Часовня в/м Паты, где проводятся обряды похорон (отпевание, прощание с телом усопшего, захоронение, воздвижение надгробного камня) на усмотрение родственников и друзей погибшего. Обряд проводит смотритель часовни и кладбища святой Хы за договорную плату. 2. Кладбище с могилами, разбитое на три части посословно. Могилы изолированы и обозначены надгробьями, даже в общей яме для отребья могут быть индивидуальные места, а также игротехническая зона для умерших с Чистилищем и местом для посмертного отдыха. Общее время упокоения – 1,5-2 часа.	

Игрок обязан хранить молчание на все время пребывания мертвым. Общаться он может только с в/м Патой и со св. Хы по их инициативе.

Игрок, являющийся на данный момент умершим, по окончании отыгрыша процесса умирания, ограбления мертвого и пр., надев белый хайратник, в полном молчании, (тем, кто спрашивает, разрешено сообщать о себе только сам факт смерти), отправляется на территорию мертвятника – зону кладбища без могил, где попадает в Чистилище.

В Чистилище в/м Пата выслушивает посмертную исповедь, во время которой святой Хы держит Весы Справедливости, на них взвешиваются деяния умершего при помощи бирок «грех» и «благое деяние». Процесс и результат исповеди фиксируются в «Книге исповедей грешных душ», на основании результата назначается «расписание загробной жизни», состоящее из:

1. Отдыха на территории (с возможностью наблюдать родственников, пришедших поплакать над могилой, и - по усмотрению в/м Паты – возможностью сообщить им некую информацию). (10-30 минут)
2. Обязательной физической работы (колка-сбор дров, сбор камней для надгробий и прочих нужд, рукоделие, собирательство) (20-40 минут.)
3. Мастерские задания.

По завершению «посмертного урока», игрок возвращается в игру после собеседования с в/м Патой, которая выдает следующую «жизненную установку».

Блок: Магия



Раздел 17. МАГИЯ.

Для овладения магическими знаниями необходимо руководство, найдя такую книгу (а лучше - несколько) колдун изучает ее и придумывает необходимые ему заклинания, главное требование к которому – обоснованность с точки зрения изученного труда.

Изобретенное заклинание сертифицируется мастером мертвятника. Придя к мастеру, колдун обосновывает ему с точки зрения своего источника работу заклинания. В случае если обоснование достаточно с точки зрения мастера, колдун наделяется двумя мастерскими сертификатами.

Первый – вечный и не отторгаемый, называемый далее «паспортом заклинания». В нем значится название заклинания и его действие. Паспорт предъявляется объекту заклинания в момент использования. Если объекта нет, то сертификат должен быть у колдуна в момент применения заклинания.

Второй сертификат – активационный. Является одноразовым, и каждый раз выдается после использования заново. Представляет собой запечатанный конверт, в котором значится: получилось заклинание или нет. Вне зависимости от того – благоприятен исход или нет, распечатанный активационный сертификат является недействительным, и после этого заклинание требует повторной «зарядки» активационным сертификатом на кладбище.

2.0.0.3