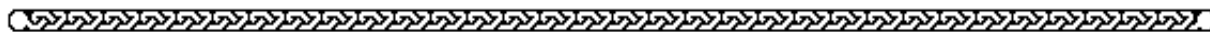


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Меч или Крест

**Список блоков:**[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)

Блок: Общие правила, разное



Ставропольская июльская игра 2003г «Меч или Крест».

Точную дату и место игры еще не определили, но примерно Игра будет, проводится с 18-20 июля 2003 г, на Новомарьевских полянах. Заезд на полигон 17 июля.

Игра ведется круглосуточно: боевые действия разрешены с 10.00 до 20.00.

**Мастера игры.**

Главный Мастер Игры - Император (Степанян Артем).

Мастер Игры – обсуждается.

Матер по оружию - Барон де Шарай (Шарай Евгений).

Мастер Страны Мертвых – обсуждается.

Мастер по мирному населению – обсуждается.

Мыло мастера: vivaimpergia@inbox.ru Тел. 26-23-44 Перед игрой, будет турнир.

**Условия участия в Игре.**

Настоящая игра проводится Военно-Историческим клубом “Империя”. На игру приглашаются все желающие. Для участия в Игре необходимо до 20 июля оформить у Мастеров заявку на участие и уплатить игровые взносы в размере - 30 рублей с человека. Кроме того, для участия в Игре отдельным отрядам к тому же сроку необходимо подать отрядную квенту, соответствующую общей квенте Игры (см ниже).

Отрядная квента должна включать:

- 1.Полный список участников (ФИО, игровое имя, возраст, город прописки).
- 2.Отрядную квенту, отрядную религию.

**Полевые мастера.**

Каждая команда представляет своего Полевого Мастера- человека объективного и

порядочного. После чего Полевой Мастер удаляется для беседы с Главным Мастером Игры и Мастером Игры если данная кандидатура подходит, то она утверждается, если команда не может найти себе Полевого Мастера, то он назначается Главным Мастером Игры со стороны. Полевой мастер на игре будет обладать самыми широкими полномочиями. В случае отсутствия означенного отыгрыша (включая в себя: необоснованной политической, религиозной обстановкой и военных действий), Полевой Мастер имеет право, насылать на отряд эпидемии различных заразных заболеваний. Пререкания с Полевым Мастером могут повлечь за собой дисквалификацию до конца игрового дня или вообще на усмотрение Полевого Мастера. Полевой Мастер может принимать участие в бою, однако после своей смерти он не уходит в мертвятник, а продолжает выполнять свои функции. Полевой Мастер не обязан решать хитовые напряжения, однако, если он вмешался, его решение считается единственным и правильным. Правила поведения на Игре.

Данная Игра проводится по данным Правилам, все кто не согласен может проводить игру в другом месте и в другое время. Мастерский произвол- реалья, с которым вам придется считаться. Данная Игра является командно-ролевой милитари со значительными элементами политики. Каждая команда отыгрывает определенный народ. Все желающие принять участие в Игре должны отчетливо представлять себе необходимость ролевого отыгрыша. При этом капитаны команд несут ответственность за действия всех членов команды. Игра проводится не только днем, но и ночью, боевые действия ночью не ведутся, но продолжается ролевой отыгрыш.

### **Общие положения.**

Игровые жизни - 2 в день.

Лагерь (стоянка)- неигровая зона.

Стоп-таймов на игре не допускается.

Запрещено участие в игре в нетрезвом и наркотическом состоянии.

Запрещается ведение боя, предназначенное для нанесения противнику реального физического вреда и травмирования.

Нарушающие эти положения немедленно удаляются с Игры.

Приезжающие на Игру должны соблюдать следующие правила:

- В день приезда необходимо обеспечить наличие на стоянке мусорной ямы.

- Запрещается рубить деревья, разжигать костры под деревьями, сваливать мусор не в яму.

- В день отъезда необходимо разобрать свои сооружения и зарыть мусорную яму, убрав предварительно территорию своей стоянки.

Нарушившие эти правила удаляются Мастерами с Игры и передаются лесникам для ответственности, предусмотренной действующим законодательством. При «отсутствии виноватых» в нарушении данных правил ответственность будет возлагаться на всю команду, на территории, стоянки которой обнаружены нарушения.

Запрещается использование авто-велотранспорта в игровых целях.

### **Предисловие:**

Действие игры происходит в Европе второй половины 13 века. Крестовые походы сменяли друг друга, в Палестине и Египте полегло не мало людей, за этот период создавались не только Ордена, но и целые королевства. Однако если цели Крестовых походов официально не менялись, то их содержание и реализация всегда была разной. К 13 веку страны Европы прекрасно понимают, что Крестовые походы, это не что иное, как попытка установить власть Папы Римского над европейскими государствами.

Естественно, что это не могло понравиться государям. Власть Церкви была огромна, но не безгранична. Первым кто не только отверг притязания Папы, но и сам стал активно вмешиваться в дела других стран, и самого Папы был Германский император. С этого момента возникает основная интрига игры: борьба Святейшего Престола против Германской Империи. Власть священников или власть государей одержит победу в Европе.

### **Страны:**

1. Рим (Ватикан)
2. Германская империя
3. Имперский сейм
4. Франция
5. Англия
6. Венецианская республика
7. Швейцария
8. Мавры
9. Бургундия

### **1. Рим (Ватикан).**

В вечном городе сидит Его Святейшество, Наместник Бога на земле Папа Римский - Климент IV. В Риме также сидит Святой Совет, состоящий из - 6 кардиналов. Власть Папы огромна, но власть Святого Совета еще больше. Вся Европа утыкана храмами, соборами, церквями, при каждом маломальском сеньоре находится священник, в каждой захудалой деревушке присутствует Церковь, не одно действие не проходит без участия Ватикана. Рим- город, который тысячелетиями обещал мировое господство людям владеющим им. Папа прекрасно понимает что, не имея солдат, только политически можно установить господство, что главное оружие это Библия, что инструменты его власти, это многомиллионная армия христиан, которая является ушами, глазами, языками Церкви. В крайнем случае, можно применить и оружие против врагов Церкви, только оружие будут держать чужие послушные руки. Интердикты, анафемы, папские буллы - это великая сила в умелых руках, надо только уметь ею пользоваться. Только Папа будет короновать монархов вошедших на престол, делая из них помазанников Божьих. Однако должность Папы Римского выборная - его выбирает Совет кардиналов, и следующий Папа может быть либо кто-то из кардиналов, либо кто-то из епископов (в каждой стране представителем Церкви будет Епископ). Поэтому только очень взвешенная и последовательная политика может привести Римскую курию к победе.

**Примечание** - очень не советую Папе швыряться анафемами и буллами направо и налево, чтобы наказать отдельного человека или целую страну нужно доказать вину.

Рим территория: 1 провинция.

### **2. Германская империя.**

Крупнейшее государство центральной Европы. Обладает достаточно централизованной властью. Имея возможность расширяться на Восток, Германская империя быстро окрепла. Вскоре возник спор между Императором и Папой. Император желал, чтобы Епископ Германии назначался местной властью или имперским сеймом, Папа же настаивал, чтобы Епископа назначали из Рима. Империя желала дистанцироваться от Ватикана, и решать свои вопросы и вопросы своих соседей самостоятельно. Когда Император отказался принять участие в очередном Крестовом Походе, противоборство между Империей и Церковью достигло Европейских масштабов, втягивая в это все больше государств и народов. Германский император Фридрих II- должен не только

сохранить свою независимость от Римской курии, оставаясь естественно католическим монархом, в католической стране, но и подрезать «крылья» Ватикану в Европейской политике. Полным успехом будет, если Император посадит своего человека на папский престол.

Германская империя территория: 3 провинции.

### **3. Имперский сейм.**

В эту организацию входят небольшие германские государства: Саксония, Швабия, Бранденбург, Бавария, Шлезвиг - все они католические государства и входят в имперский сейм Германии (своего рода Парламент). Хотя официально они являются вассалами Императора, но на деле каждый преследует свои цели. С одной стороны Германский Сейм заинтересован, чтобы Епископ Германии назначался ими, а не Папой, но Сейм не любит и Императора и откровенно побаивается. Имперский Сейм может собраться либо если большинство сторон за, либо по призыву Императора. Также Сейм, имея реальную поддержку со стороны Великих держав, и со стороны Церкви может избрать нового императора Германии.

Имперский Сейм территория: у каждой страны по одной провинции.

### **4. Франция.**

Страна находится в состоянии феодальной раздробленности, хотя уже вырисовывается централизация власти, но страна до сих пор держится на системе вассалитета. Францией тогда правил ревностный католик Людовик IX. Он дважды организовывал и участвовал с подачи Рима в Крестовых Походах (правда, оба раза неудачно). Обладал природной неприязнью к англичанам, чем пользовался поддержкой населения по этому вопросу. С осторожностью смотрел за Германией и ждал. Ждал случая, случая который приведет страну к централизации и усилению королевского влияния не только во Франции. Дворянство и знать к Папе относились откровенно враждебно особенно после неудач в Крестовых Походах. Какое решение примет король, который должен считаться с интересами феодалов, но и не забывать о своих интересах покажет Игра.

Франция территория: 3 провинции.

### **5. Англия.**

Король Англии Генрих III официально заявил, что больше не будет участвовать в Крестовых Походах, но король еще понимал, что Церковь плохо или хорошо, но все же держит Европу в относительном мире. Имея территории во Франции, Генрих желает их расширить и иметь полное влияние на эту страну. Что далеко не приветствуется в Империи, которая считает что на Западе и так слишком тесно. Как это не парадоксально, но между Английским королевством и Германской империей возникают разногласия.

Англия территория: всего 2 провинции (1 во Франции)

### **6. Венецианская республика.**

Венеция-это крупнейший торговый город западной Европы находится между молотом и наковальней (Римом и Империей). У республики есть небольшая, но очень хорошая армия, но в вооруженные конфликты вмешивается не охотно, пытаются делать деньги на всем даже на войне собственных союзников. Этот Европейский ростовщик понимает, что не только оружием, но политикой и деньгами можно делать великие дела. Во главе республики стоит Дож- должность выборная, на игре его может выбирать весь народ, так что все предвыборные технологии сгодятся от тупой агитации до черного пиара. Республика находится в расцвете и ей не хочется иметь проблемы с Церковью или быть оккупированной германскими войсками. Как выйдет из этой интересной ситуации

Венеция будет интересно всем.  
Республика Венеция территория: 1 провинция.

### **7. Швейцария.**

На игре за эту страну играют только наемники, их число ограничено. Положение о наемниках специально утрировано для увеличения играбельности. Так все наемники будут исключительно копейщиками, желательно хорошо бронированными. У Швейцарии нет своих политических и военных целей, они служат лишь за монету и только строго ограниченное время, не больше 1 игрового дня, после гибели наемник становится свободным и может наниматься снова. Если Швейцария будет захвачена, то наемники могут прийти и отбить свое отечество 1 раз, в случае неудачи они становятся вассалами той страны, которая их захватила.

Швейцария территория: 1 провинция.

### **8. Мавры.**

На территории современной Испании и Португалии, в ту эпоху находилось мавританское королевство. Государство это состоит из многих племен пришедших в Европу из арабских стран через североафриканские территории, ими движет религиозный фанатизм и жажда наживы. Как и любое лоскутное государство, тут постоянно идет борьба за власть между племенами и религиозной элитой. Султан избирается на совете, где присутствуют «старейшины» племен. Цель Султана сделать власть наследственной и укрепить государство, у Имама свои планы в частности сделать государство послушным и управляемым священнослужителями. Мавры без стыда зарятся на Европу, однако Восток дело тонкое и прекрасная дипломатия может сделать больше чем только клинки Ислама. Мавры территория: 2 провинции.

### **9. Бургундия.**

Герцогство достаточно сильное и централизованное имеет старые претензии на французский престол, оттого и соперник не только Франции, но и Англии у которой такие же претензии. Бургундия старается, заручится политической поддержкой (и не только), у большинства стран и у Церкви. Кто знает, станет ли герцог новым христианнейшим королем.

Герцогство Бургундское территория: 1 провинция.

### **Фазы игры.**

Все игровое время делится на 3 фазы. Эти фазы не имеют четких ограниченных рамок. Следующая фаза наступает, после решения задач предыдущей.

#### **Итак, 3 фазы:**

**1. Мирная** – период становления. Ведется с начала игры и длится до завершения всех поставленных задач. Суть мирной фазы - обустройство своей страны, провинции. Конечно, основные крепости и укрепления каждый народ построит себе до игры, однако существуют небольшие укрепления, засады в своих провинциях. Также сюда входит разметка границ, разведка соседних и дальних земель, получение и обработка стратегической информации, налаживание дипломатических отношений и т.п. По итогам каждому народу следует сделать определенные пометки на своей карте, или на карте предложенную мастерами. Экономика будет простой, на ней будет не мало, будет интересного и без излишних и сложных торжищ. По умолчанию у каждой стороны с начала игры будет установлен (выдан) фиксированный денежный доход. А уже для его увеличения и для величия вашего народа, следует заключать дипломатические договоры, контролировать целостность вашей земли и вашего народа и главное готовиться к

“маленькой победоносной войне”. Главные герои этой фазы-дипломаты, разведчики, купцы, религиозные и государственные деятели.

**2.** Во время второй фазы мастера рассчитывают, что эта часть игры, станет временем интриг, кулуарных убийств и территориальных войн (По поводу территориальных войн. Обязательно посмотрите гл. Принцип территориальности). Начинается активное взаимодействие с соседями, тяжба из-за спорных земель, поединки, приграничные стычки и войны за провинции ну и т.д. Допустима миграция жителей городов, дезертирства, казни. Бурную деятельность развивают искатели приключений и игроки с индивидуальными квестами. Любой военный поход должен сопровождаться нормальными приготовлениями, от литургии и благословения до дипломатических действий для объявления войны. Объявить войну (как и другие военно-политические меры: требования ареста или выдачи, оккупация провинции и т.д.) может только официальный посол или государь одной страны, другому послу или государю. В целом - во время второй фазы уже реальные боевые действия, захват пленных, торговля и обмен рабами и т. д.

**3. Последняя фаза** - война на уничтожение. Данная фаза наступает при совершенно особых обстоятельствах. Для этого нужно завладеть Главным Артефактом (святыней своего народа), где будет, он находится, и как его получить вы узнаете на самой игре. Лазутчики и шпионы это работа для вас! Будьте внимательны. Прислушивайтесь к игровым разговорам и божественным знамениям! После обретения Главного Артефакта у народа начинается небывалый рост патриотизма, боевых навыков и умений (хиты, новые возможности оружия и т. д.). Самое главное для народа, получившего Главный Артефакт, исчезают такие глупости как объявление войны и границы, поэтому можно одним ударом завоевать всех!! Каждый народ может использовать только свой Главный Артефакт. Принцип территориальности. Весь игровой полигон делится на территории каждого игрового народа. В свою очередь каждая страна имеет внутреннюю структуру - провинции. Центром страны является столица-крепость. Провинции обязательно укрепляются, но, по желанию команды это может быть - застава, поселок, крепость. В начале игры каждой стране планируется выдать карту местности, на которую вы можете наносить стратегические данные. Чтобы покорить народ нужно завоевать все его провинции. Чтобы завоевать провинцию нужно соответственно вторгнуться в нее. Причем все боевые действия и наступательные и оборонительные проводятся на территории этой провинции. Атакующим нужно не только разбить вражеские войска и захватить укрепление, но и удержать ее в течении 1 часа после этого провинция с ее доходами и укреплениями присоединяется к вашим землям. Нельзя переносить боевые действия на территорию других провинций, если вы их не захватываете, исключением может быть владение Главным Артефактом, тогда границы для вас исчезают. Народ, у которого завоевали все провинции, отдается на милость победителя! Ну а там как договоритесь. После захвата провинции надо обязательно уведомить Полевого Мастера. (Стратеги, генералы и военачальники – вот случай проявить свои способности правильно планировать и вести военные действия.)

На этой игре моделируется мир второй половины 13 века со всеми вытекающими отсюда последствиями. Квенты на игре будут как индивидуальными, так и командными, к тем, кто получит личные квесты «разговор» отдельный, что же касается командной квенте, то это значит, что команда будет отыгрывать обычаи, традиции своего народа. Так как игра историческая то каждый игрок должен знать историю своего народа. Каждый ролевой персонаж после гибели исчезает как персонаж и выходит новым персонажем, у каждого

государства должна быть правящая верхушка; наследники, генералы, знать и так далее. Мирное население - на игре будут присутствовать не только воины, но и цивилы. Мирное население может отыгрывать любой игрок имеющий игровой костюм. Среди них обязательно будут: знахари, мэры городов, священники, причем эти могут быть как боевыми, так и мирными, судьи (интересующиеся поговорите с мастерами) и другие личности занимающиеся исключительно своими делами. Например, на игре обязательно будут невесты, причем самого разного социального положения, так игрок, отыгрывающий монарха или другого дворянина или знатное лицо, должен жениться и только после этого, отсидев в мертвятнике, может выйти из него как свой наследник, в противном случае он выйдет простолюдином. Так что прекрасные дамы держайте политика, и судьба Европы может оказаться в ваших прелестных ручках. Отрядный священник - это не только машинка для восстановления хитов, но, прежде всего - активный защитник и проповедник своей религии, интересы религии для них, прежде всего они внимательно следят, чтобы население и светская власть серьезней, относилась к делам и требованиям Церкви, должны выявлять еретиков и ведьм, отправляя их на костер, предварительно доказав их вину. Народ может «приобрести» еще одного монаха, а который должен пройти платное обучение в Риме, или лекаря который за деньги пройдет обучение в Венеции.

Примечание - мирное население других народов можно угонять в рабство, пытки к мирному населению категорически запрещено применять, также запрещено убивать цивилей. Цивил, попавший в рабство должен приятно проводить время в вашей тюрьме.

Блок: Боевка



### **Боевые правила.**

Поражаемая зона: безусловная - корпус, плечи, бедра, условная - предплечья, голени. При защите условно - поражаемой зоны наручами и поножами удары по ним не засчитываются (исключение двуручное оружие).

Удары в пах и шею запрещены! Удары в голову разрешены только специальным оружием (дубина, кистень).

Приемы рукопашного боя запрещены.

Запрещаются удары небоевой стороной оружия.

Человек, ухвативший рукой оружие за поражающую часть и удерживающий ее в течении 1-2 секунд, считается мертвым.

Разрешен захват оружия за непоражающую часть (кроме кистеня и дубины их хватать можно везде). Также разрешается блокирование ударов наручами и поножами (кроме двуручного).

Поражаемая зона разделяется по количеству снимаемых хитов. При ударе в корпус снимается 2 хита, стрелы-3 хита, болты-4 хита; при ударе или выстреле любым оружием в конечность-1 хит. Если персонаж неправильно считает свои хиты, то разрешается снимать с него хиты так, чтобы он не посчитать не мог (а именно - сильно и больно). Однако нельзя придерживаться подобной позиции сразу и ко всем. Грубое фехтование применимо исключительно к тем, кто жилит, в прочем у них будут проблемы и с мастерами. После того, как с персонажа снят последний хит, он должен либо падать, либо выходить из боя через строй своих соратников.

### **Оружие.**

**Клинковое оружие:**

**Кинжалы** - длина до 50 см. Поражает не защищенную доспехом поражаемую зону, а также игровой костюм и все что к нему приравнивается. Могут использоваться в любом сочетании.

**Мечи одноручные и полторные** - длина 50-130см, вес 800г-1500г. Круглые мечи не принимаются. Могут использоваться в любом сочетании.

**Мечи двуручные** - свыше 130 см, реально безопасные, люди, имеющие такое оружие, будут проходить проверку. Все мечи можно изготовить из дерева, текстолита, дюрала, пластика, плющенных алюминиевых трубок. Все оружие должно быть безопасно и не иметь заостренных или необработанных углов и выступов.

**Древковое оружие:**

**Копья** - длина 180-400см, обязателен мягкий наконечник диаметром не менее 5см. Копья выполняются так, чтобы древко не деформировалось от колющего удара. Вес не более 700г/метр. Засчитывается только колющие удары копьем, (рубящие, режущие удары не считаются). Перехватывать рукой нельзя только сам наконечник. Обязательно обработка поверхности деревянных древков.

**Алебарды** - длина 180-280см обязательно выраженная рубящая грань из мягкого материала (реально гасящим удар!) пробивает наручи и поножи, поражает любым ударом (но только не плашмя). Максимальный вес 700г/метр. Работать только двумя руками.

**Одноручные топоры** - длина 50-75см, вес 700-1200г. Могут использоваться в любом сочетании. Если боевая часть выполнена из легкого материала, то ее рубящий край должен быть мягким и иметь воздушную прослойку между несущей и «гуманизирующей» частями, если топор имеет простую армиацию, то она должна реально гасить удар!!! Обязателен баланс топора на середину.

**Двуручные топоры** - не могут использоваться в любом сочетании с другим оружием. Длина 150-180см, вес 1500-2000г. Пробивает наручи и поножи. Обязательно должен иметь мягкие рубящие грани (см. Одноручные топоры). Все топоры пройдут дополнительную проверку, поэтому желательно дополнительно пообщаться с мастерами.

**Метательное оружие:**

**Лук** - составной, натяжка - 13 кг. Пробиваемость 3 хита в корпус и 1 хит в конечность. Стрела снимает хиты только при прямом попадании, рикошет хитов не снимает. На стрелах обязателен мягкий наконечник диаметром не менее 3см, длина стрелы не более 1м, стрелы должны быть оперены! Каждая стрела должна иметь отмеченное у Мастера клеймо владельца. За использование «ничейных» стрел - дисквал.

**Арбалеты** - длина ложа не менее 40см. Пробиваемость 4 хита в корпус и 1 хит в конечность. Болты снимают хиты только при прямом попадании, рикошет хитов не снимает. На болтах обязателен мягкий наконечник диаметром не менее 3см, длина не менее 30см и не более 50см, болты должны быть оперены! Каждый болт должен иметь отмеченное у Мастера клеймо владельца. За использование «ничейных» болтов - дисквал.

**Оружие с особой зоной поражения:**

**Кулуарка** - проведением по горлу в небоевой обстановке снимает все хиты. Изготавливается из резины, пластика, дерева не более 25 см. Кожаный ошейник, усиленный металлом и т.п. полностью защищает от кулуарок.

**Кистень** - боевая часть из очень мягкого и легкого материала. Кистенем работают только по голове (в лицо старайтесь не попадать). Если на голове нет шлема - смерть наступает после первого удара, в шлеме снимает- 2хита, если под шлемом кольчужный



капюшон- кистень можете выбросить, он бесполезен.

**Дубина** - длина 70см, включая поражающую часть 35см. Вес не более 500г. диаметр поражающей части не менее 15 см, изготавливаются только из поролона. Работает только по голове, колющие удары запрещены. Пробиваемость см. кистень. Дубину и кистень разрешается захватывать рукой за любую часть оружия.

**Щиты** - любые безопасные. Запрещены опасные выступы (определяется мастером) на поверхности щита и на верхней кромке. Один человек может использовать не более одного щита. В щит разрешается наносить удары ногой, разрешен толчок плоскостью щита. Запрещены удары ребром щита.

### **Доспехи.**

Внимание! Человек, не имеющий доспеха и костюма, до игры не допускается. Личные хиты - 1 хит.

**Костюм** – 1-2 хита. Наручи и поножи к доспеху не обязательны, хитов они не прибавляют, но сокращают зону поражения до безусловной. Поверх доспеха разрешается одевать только игровой костюм. Человек, одевший поверх доспехов обычную одежду, считается голым и соответственно имеет 1 хит. Доспехи и костюмы должны соответствовать не только требованиям внешней эстетики, но и отыгрываемому историческому периоду.

**Поддоспешник** - 1-2 хита

**Кожаный доспех** - не менее 2 мм. Полностью прикрывающий корпус-1хит.

**Кольчуги стальные кольца** с маленьким диаметром, прикрывающие бедра и доходящие до середины предплечья-3 хита.

**Кираса**- кираса толщиной 1мм и выше – 1 хит, чешуйчатый доспех, где одна чешуя на треть покрывает другую-2хита, панцирь, где полностью закрыты боковины и составные наплечники не тоньше 1мм- 3хита

**Шлем** - добавляют 1 хит. Допускаются только металлические. Строительные, хоккейные, мотоциклетные и т.п. в чистом виде не допускаются. Расхитовываются только исторические. Все щитоносцы должны иметь шлема.

**Наручи и поножи** - выполняются только из металла. Должны быть жесткими. Пробиваются только двуручным и стрелковым оружием. Примечание: хиты по максимуму будут даваться только за красиво, качественно и исторично сделанные доспехи и костюмы.

## Блок: Фортификация

### **Фортификации.**

На игре несколько видов фортификаций.

Так как игра будет вестись по принципу территориальности, то в каждой провинции должен быть 1 укреп. пункт захват и удержание которого, говорит о захвате этой территории. Осада как вид боевого действия правилами не регламентируется.

### **Виды фортификаций:**

**I. Застава** (самое простое укрепление) - маленькое укрепление без башни, рва, засеки и боевого коридора. Высота стен не менее 180 см., ширина ворот не менее 1м.-2 человека.

**II. Поселок** - периметр поселка обкладывается засекой высотой не выше 2м., можно дополнительно обнести поселок рвом, также в наличие может иметься 1 башня на 2 чел.

Общий гарнизон не должен превышать 10 чел. Ширина ворот не менее 1.5м. Площадка перед воротами 2х3м, на которой не должно быть никаких препятствий (выступы, пни и т.п.) исключением может быть ров (только для поселков).

**III. Крепости** - периметр крепости не регламентируется, высота стен макс. 4м.

Крепости разрешены 2 видов:

1. Крепость с прямым боевым коридором (макс. длина коридора 3м). Максимальный гарнизон 8 чел.

2. Крепость с боевым коридором, имеющим 1 поворот, не острее 90 градусов (максимальная длина коридора 5м). Максимальный гарнизон 6 чел.

Любая крепость имеет 5 таранных хитов Технич. параметры:

- Площадка перед воротами 2х3м., на которой не должно быть никаких препятствий (рвы, пни, выступы и т.п.)

- Бойницы - только в полностью замощенной стене, размером не менее 20х20см. только открытые. В случае закрытия бойницы чем-либо, это что-либо может быть реально выбито. Бойницы обязательно должны иметь жесткий каркас по периметру рамы, который должен выдерживать реальные игровые удары. Если бойницы во время боя "расширились" то это не считается поломкой и бой продолжается, однако после боя бойницу необходимо привести к изначальным размерам. Добавлять или убирать бойницы можно только с согласием Мастера Игры.

- Ворота шириной не менее 2-х метров, могут быть просто обозначены. Если ворота при приеме крепости заявлены как реальные, то они должны быть полностью замощены на всю реальную высоту.

- Боевой коридор за воротами шириной не менее 1.5м. В боевом коридоре запрещены любые преграды (ямы, балки, выступы стен и т.п.). Жерди стен должны быть внутри от столбов.

- Боевой коридор должен быть полностью замощен.

- Во все части крепости должен вести проход с первого этажа.

- Первый этаж крепости должен находиться на земле.

- Веревочные крепости не принимаются, поэтому стены крепости (кроме боевого коридора) нужно указать хотя бы перекрестием жердей. Все проходы внутри крепости должны вынести проверку для реальных стен (т.е. быть очень крепкими и жесткими). Запрещено использование запорных жердей в боевом коридоре, а также ямы в любом виде. Перелезание через стену в боевом коридоре запрещено. Если боевой коридор не выдержал атаки и сломался, штурм может вестись через пролом, однако запрещено целенаправленное разрушение стены. Любые другие дополнительные укрепления в разделе крепостей не нарушающие правил и не приводящие к травмоопасным ситуациям только приветствуются. В крепости восстанавливаются хиты: 3 хита за 1 час (не путать с 1 хит в 20 минут) Любой ров не снимает хитов, но может быть неплохим дополнительным защитным сооружением (требования отсутствие травмоопасных предметов во рву, т.е. во рву ничего не должно лежать или торчать). Все укрепления принимаются и оцениваются мастерами.

Блок: Штурмы, Осады



**Осадные орудия:**

**Катапульта** - размер станины не менее 150х150см, из бревен не менее 10см в диаметре, снаряды безопасные весом 100-500г. Спуск полуавтоматический, из взведенного

состояния, изготавливаться орудия могут без применения скотча, резины и других техногенных материалов. При применении орудия необходим персонал из не менее 2 человек. И снаряды, и орудие принимаются мастерами в обязательном порядке. При попадании в человека, а также в щит и оружие которым он прикрывается, убивает сразу, рикошет снаряда также смертелен. При стрельбе снаружи крепости снаряд сохраняет свои поражающие качества при пролете сквозь стены: боевого коридора, а также 5 метров стены в передней части крепости. Защитится можно лишь реально, замостив все реальные участки стены. Катапульта или другое орудие можно захватить или уничтожить, сорвав с орудия контрольную полосу, вследствие чего орудие не будет применяться весь игровой день. Орудие запрещено размещать непосредственно в боевом коридоре.

**Примечание:** Помимо катапульта и баллист можно применять и другие виды осадных орудий, но без применения техногенных материалов, как говорится, на что инженерной мысли хватит.

**I. Застава.** Штурмуется со всех сторон.

**II. Поселок.** Стены разбираются реально.

**III. Крепости.** Штурм крепости ведется через ворота (в 1 боевом коридоре - 1 ворота!!!).

**Таранный хит** - удар тараном в ворота крепости 1 раз. Таран не менее 3-х метров, диаметром не менее 20 см. Таранная команда не менее 3-х человек. После каждого удара таранной команды необходимо сделать шаг назад.

**Ворота** должны выдерживать реальный удар, но они, и выносятся реально.

Блок: Плен



### **Игровое пленение.**

Сроки нахождения в плену на игре – 1 игровой день. Пленный после захвата должен быть доставлен в один из городов захватчика (поэтому не стоит прятать несчастного в лесу в богом забытом месте). Пленить можно “оглушенного” противника, а также на добровольной основе, если противник сказал “Сдаюсь”.

Оглушение производится в не боевой обстановке, моделируется посредством несильного удара не боевой частью оружия по спине со словами “оглушен”. После чего оглушенный обязан в течении 1 минуты “лежать без сознания” т.е. прекратить всякие действия, включая разговоры. Хиты оглушенный при этом не теряет.

Также пленение производится путем набрасывания веревочной петли (не тоньше 0.5 см.) на руки или корпус или реально спутав сетями (запрещается использование сетей внутри крепости). Если у пленного есть игровой нож или другое режущие оружие, он может разрезать веревку или сети и вырваться.

По прибытии в лагерь (город, поселок) пленного могут заковать в кандалы, и сам он уже освободиться не может.

### **Рабство.**

Учитывая, что игра проводится по второй половине 13века, то вы должны понимать, что страны еще не подписали Швейцарскую конвенцию “О военнопленных”. Отсюда следует, что каждый пленный воин или простой житель считается рабом. Раб (игрок которого взяли в плен)- рабство может продолжаться в течении 1 игрового дня. Раб может убежать, если у него не связаны ноги или в радиусе 5 метров нет охранника, в

противном случае охранник может вернуть раба голосом. Раб может убить себя (если есть оружие, разумеется), если у него не связаны руки, исключением является тюрьма, в тюрьме раб не может ни покончить с собой, ни убежать. Раб выполняет указы своих хозяев (не противоречащих УК РФ и Конституции РФ), но естественно в разумных!! пределах (поправить засеку, принести воды и т.д.). Страна или человек захвативший раба должен установить за него откупную цену. Раба можно продать, купить, освободить или подарить. Раб также может купить себе свободу, например, верно отслужив определенное время в армии страны, которая его захватила, либо сделать своим “хозяевам” такое предложение, от которого они отказаться не смогут. Примечание - избегайте крайностей, помните, что это всего лишь игра! Люди, которые будут злоупотреблять своим положением, будут иметь дело с мастерами.

Блок: пытки



### **Пытки и казни.**

Отдавая дань отыгрываемой эпохи, не можем не упомянуть в правилах и эти пункты. Да время было Великое, хоть и темное. Эти пункты в правилах введены не для издевательств над игроками, а для красивого и ролевого отыгрыша. Ведь пытки и казни в то время были настоящим искусством (таки можете мне поверить).

**Пытки** - цель пыток не истязание несчастного, а банальный допрос с пристрастием. Игрок, подвергающийся пыткам должен выдать всю требуемую информацию правдиво. Для проведения пыток в городе должна быть отдельная территория со всеми инструментами для этой тяжелой и неблагодарной работы.

Примечание - пыткам подвергаются только люди отыгрывающие военные роли, поэтому мирное население подвергать пыткам запрещено. Напоминаю что пытки и казни часть игрового отыгрыша.

**1. Дыба** - моделируется втыканием в землю 4-х кольев и привязывание к ним конечностей несчастного, вместе с несчастным, разумеется. Игрок должен кричать от боли, взывать к Богу, просить пощады и т.д. в том же духе. Пытка дыбой проводится в течении 5 минут. Если игрок признается, то дальше допрос проводится без пристрастия.

**2. Битье кнутом** - моделируется тем, что пленного игрока просят лечь на землю и легкими! едва касающимися ударами по спине (не обязательно оголенной) наносят 10-15 ударов (остал. как в пункте № 1)

**3. Пытка раскаленным железом** - моделируется прикладыванием холодной алюминиевой проволоки к оголенной части тела (руки, ноги). Игрок может “потерять сознание” от боли. Ожог моделируется гримом (шрам). После пыток пленный может жить в течении 1 часа, но, а после....

### **Казни.**

**1. Повешение** - моделируется надеванием веревочной петли на шею игрока под виселицей или деревом (к разбойникам относится). Повешенный в этом случае в течении 15 минут сидит (висит) под виселицей. После этого он идет в Страну Мертвых для отсидки своего срока.

**2. Сожжение** (только к еретикам)- моделируется складыванием хвороста рядом с ногами сжигаемого (на безопасном расстоянии) и сожжением на нем бумаги. Перед этой казнью

рука сжигаемого привязывается к столбу за запястье. После казни сожженный отправляется в приятную прохладу Страны Мертвых.

**3. Отрубание головы** (традиционное)- моделируется сооружением плахи для казни. Перед казнью преступник должен встать на колени и обхватить руками плаху. Приступы мигрени прекращаются после одного взмаха и удара (слегка прикоснувшись) топора или особого меча.

Надеюсь, не стоит объяснять что человек, которого ведут на казнь, должен соответствовать своему положению. Для игроков красиво отыгрывающих эту роль, будут скашивать срок отсидки в мертвятнике. На этой веселой ноте заканчиваем нашу главу - экзекуций. Желаем удачи!!

Блок: Медицина, лекари



### **Болезни.**

Человек, заболевший, по словам Полевого Мастера, обязан отыграть тяжело больного (лежать, говорить слабым голосом, просить священника, жреца или лекаря помочь, просить бумагу и перо (ручку, карандаш) для написания завещания и т.п.). Болезни распространяются с головокружительной быстротой. Для избавления от болезни необходимо обратиться либо всем народом, либо правящей верхушкой и знатью в своем храме и вопрошать Господа Нашего (Полевого Мастера) о причинах немилости. После чего устранить высказанную Богом причину. Если отряд протормозил в борьбе с эпидемией, больные начинают помирать. Полевой Мастер насыляет болезни либо на всю команду, либо на одного человека. Если это чума то эпидемии подвергается весь народ, если это грипп или пневмония, то только один человек удачно скончается. Полевой Мастер насыляет болезни как карательную меру на команду или на игрока, если команда или игрок нарушает правила игры, и заставляют всех напрягаться.

Блок: Страна мертвых



### **Страна Мертвых.**

Статус мертвого Человек, потерявший все хиты (включая жизненные) считается мертвым. После этого он должен немедленно отправиться в мертвятник. Если свежеумерший находится посреди битвы, он должен либо упасть, либо выходить из боя через ряды своего войска, подняв над собой свое оружие за поражающую часть.

В крепостном бою мертвые выходят через калитку для мертвых. В особо экстремальных случаях крепостного боя разрешен выход сквозь стены.

С момента смерти мертвый как бы вообще выбывает из игры и не может, обмениваться с живыми оружием, доспехами и информацией.

Находясь в мертвятнике, мертвый обязан выполнять все распоряжения Мастера Страны Мертвых. Человек считается ожившим либо когда вступит на территорию своего народа, либо через 15 минут после выхода из мертвятника.

Для контроля поведения мертвых на игровом пространстве введена некая территория, на которой они (мертвые) могут появляться (лагерь, неигровая территория), но только с разрешением Мастера Страны Мертвых!!

Срок отсидки в мертвятнике- 2 часа. Появление мертвого в любой другой точке игрового пространства чревато. Будучи замеченными Мастерами игры, мертвый сразу же лишается игровой жизни. Если у него таковой уже нет на этот день, он теряет одну завтрашнюю жизнь. Напоминаю что у игроков всего 2 жизни в день. Игрокам, также исчерпавшим свои жизни, запрещается находиться на игровой территории до конца игрового дня.

За нарушение правил поведения мертвых, Мастер Страны Мертвых имеет право наказывать игроков также как и Полевой Мастер, в том числе удваивать срок отсидки в мертвятнике или дополнительно лишать игровой жизни.

### 2.0.0.3