

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

Название игры: Русское ополчение

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



БРИГ «Русское Ополчение».

Битва за жизнь или жизнь ради битв –
Все в наших руках.

К. Кинчев.

Батальоны просят огня!

Ю. Бондарев.

9-11 мая 1997 года ЦРМ «Искра и «Авалон» (г. Владимир), товарищество «БРИЗ» (г. Москва) и КРИМ «Хранители» (г. Иваново) проводят большую ролевую игру на основе исторических событий эпохи Смутного времени.

Игра состоится на полигоне м. Ломы близ г. Иваново.

В основу сюжета легли реалии 1610 г., имевшие место на территории Верхнего Поволжья.

Дорогой друг!

Мы бы очень хотели видеть Вас и Ваших боевых друзей (подруг) среди участников этого проекта, потому что у нас впервые в истории ролевых игр огнестрельное оружие и по-настоящему трехмерные лошади!!!

Никаких прозрачных стен, никаких виртуальных средств поражения – плюс старая

добрая натуральная экономика.

Тем, в чьем сердце стучит пепел Клааса, и в чьих жилах не остыла кровь Сусанина, обращаем мы свой манифест.

Сегодняшнее время в нашей стране, еще недавно считавшийся великой державой, называют смутным по аналогии с началом XVII века, когда Россия, оказавшись на какой-то момент без традиционной власти, впала в губительное состояние гражданского противоборства и подверглась разорению. Тогда народное ополчение спасло Отечество от гибели, исчезновения как самостоятельного государства. Это отчасти диктует цели и задачи модели, но, как всегда, на все поставленные игрой вопросы, каждый игрок должен найти СВОИ ответы.

Рекомендуемые авторы: Велишевский, Скрынников, Костомаров, Карамзин.

Блок: Религия



Религия — задается в водных.

Блок: Сопутствующие материалы



* * *

В начале XVII века Русское государство вступило в полосу экономического упадка, внутренних раздоров и проигранных войн с соседями. Настало смутное время, ввергшее народ в пучину бедствий.

Жестокие расправы Ивана Грозного не подавили окончательно могущества боярской аристократии, издавна имевшей политический и экономический вес в России. Потомки удельных князей из родов Рюрика и Гедимины, московской знати и крещеных татарских ханов дожидались своего часа в эпоху Смуты, сделав попытку ограничить самодержавие царей и возвысить Боярскую Думу.

В XVI столетии значительно усилилось российское дворянство — мелкие, ранее бесправные феодалы. Развилась поместная система землевладения, открывшая дворянам доступ к богатству. В отличие от боярских вотчин дворянин владел поместьем условно, пока нес государеву службу, что, конечно же, дворян не устраивало. Борьба помещиков за влияние в государстве также влилась в общие события Смуты... С образованием новой системы управления государством — приказов — зародилась влиятельная бюрократия, а также жаждавшая добиться власти и богатства за счет государственных неурядиц.

Тогда дворянство добилось отмены Юрьева дня, лишив тем самым русского крестьянина вековой традиции — возможности покинуть своего землевладельца в поисках лучшей доли. Это было оформление известного крепостного права, что привело в частности к восстаниям тысяч обманутых крестьян, раскачавшим устои государства.

Не было тогда и единого русского народа. Начавшееся в горниле жестокой борьбы с татарским игмом формирование русской нации не было завершено. Жители Верхнего Поволжья, Севера и окрестностей столицы резко отличались и по языку, и по обычаям, и по отношению к государственным порядкам, и даже по религиозным культам от жителей юго-западных и южных областей непрерывно расширявшейся с конца XV века державы.

Многие события Смуты можно объяснить столкновением интересов этих двух частей еще не ставшего единым этноса. Что уж тут говорить о малых народах и многочисленных татарах, башкирах, чувашей и других, населявших просторы России и еще не забывших своей свободы.

Экономика страны была значительно подорвана многолетней Ливонской войной и опричным террором при Иване Грозном. По сравнению с 1550 годом площадь обрабатываемой земли сократилась почти на треть, многие сельские районы обезлюдели. Старинные города переживали упадок торговли и производства. Посадский люд разорялся от непомерных налогов и поборов. Множество дворян, особенно на южных и западных рубежах страны, за неимением крестьян вынуждены были взять в руки плуги вместо сабель и пицалей.

Давно канули в Лету и успехи русского оружия. Плоховооруженные полки полунищей и деморализованной отсутствием патриотической идеи дворянской конницы из-за порядков местничества находились под командой родовитых, но неумелых полководцев. И, как это ни странно, самыми боеспособными частями войска являлись роты иностранных наемников – мушкетеров, но, несмотря на всю их доблесть и навыки, они обладали существенным недостатком, сильно влиявшим на исход многих кампаний эпохи – при перебоях с деньгами или затяжных боях с переменным успехом ландскнехты разбегались или переходили на сторону противника.

Ну, и конечно масло в огонь Смуты подлили алчные соседи России, стремившиеся воспользоваться слабостью государства. Речь Посполитая стремилась поглотить Московское государство и с благословения Папы Римского навязать ему католицизм. Швеция пыталась оторвать от России северные области, Султанская Турция – южные.

Бедствия Смутного времени потрясли ум и душу русских людей. Современники винили во всем проклятых самозванцев, претендентов на царскую корону, на страну. В них видели орудие иноземного вмешательства. Почву для самозванства подготовил глубокий социальный недуг, болезнь формирующейся державы. Внутренние конфликты подорвали изнутри силы огромного государства. Чуждые народу правители оказались бессильны защитить границы от вторжений врага, и разоренная дотла страна стала легкой добычей иноземных завоевателей. Боярское правительство поставило страну на край пропасти.

* * *

Год за годом напасти вырастали, как снежный ком, грозя лавиной, смести государство.

С убийством царевича Дмитрия в Угличе в 1591 году и смертью царя Федора Иоанновича в 1598 пресеклась в России династия правителей из рода Ивана Калиты, овеванная славой и освященная вековой традицией. Ставшие царями Борис Годунов и Василий Шуйский не обладали уже ни авторитетом, ни силой для управления огромной страной в сложных условиях Смуты. Зато появилось множество самозванцев-претендентов на престол.

Первые годы нового XVII столетия принесли России неслыханные стихийные бедствия. Два года подряд крестьяне не собирали урожай. Летом холодные ливни шли день и ночь. Бедствие довершили ранние морозы и снегопады. Голодная мучительная смерть косила народ повсюду, и не только в среде крестьян и ремесленников. Были подорваны остатки веры в царя Бориса.

В 1605 году вторгся в пределы России самозванец Лжедмитрий I с отрядами донских и запорожских казаков и польско-литовской шляхты. Царь Борис умер, а разложившаяся и деморализованная армия перешла на сторону самозванца. Летом он был провозглашен царем и въехал в Москву.

Однако, как говорится, процесс пошел и вышел из-под контроля. Восстали волжские казаки, и, выдвинув другого самозванца, пошли на Москву. В столице князя Шуйские со

товарищи, воспользовавшись возмущением жителей разгулом иностранных панов и планами католиков, подняли мятеж. 17 мая 1606 года Лжедмитрий был убит и царем стал боярин Василий Шуйский.

Тем не менее, страна была ввергнута в пучину войны. Южные и западные пределы были оторваны от Москвы. Тысячи восставших крестьян и мятежных дворян громили царские отряды именем «царя истинного Дмитрия». Бывший холоп князя Телятевского, а ныне казак Иван Болотников, вожди дворян Истома Пашков, братья Захарий и Прокопий Ляпуновы во главе огромных воинств целый год вели настоящую войну с Московским царем. Города не раз переходили из рук в руки, сотни деревень и поместий были разрушены. В движение пришли огромные толпы людей. Поражение повстанцев не привело страну к спокойствию.

Летом 1607 года из Литвы начал движение на Москву новый Лжедмитрий, вошедший в историю как Лжедмитрий II. На его сторону тут же встали почти все города запада и юга страны, помимо польских и литовских панов в его войско влились отряды казаков, татар и толпы беглых холопов и крепостных. Но самый сильный удар для государства заключался в том, что произошел раскол среди правящей на Москве аристократии, и, как следствие, переход под власть самозванца центральных областей России и Северо-Востока.

Одержав ряд побед, войско Лжедмитрия в июне 1608 года подошло к Москве и стало лагерем в Тушине, за его вожаком с тех пор закрепилась кличка «Тушинский Вор». К нему примкнули многие бояре и дворяне, стремившиеся добиться почестей и богатства у нового царя. Здесь были и Трубецкие, и Романовы, и Салтыковы. Отряды алчных литовских панов тучей бросились в центр России. Всюду восставшая беднота приветствовала тушинцев. Псков, Ярославль, Кострома, Вологда, Ростов, Муром, Суздаль, Владимир, Кинешма, Шуя, Астрахань и другие города перешли на сторону Вора. Обездоленные низы ждали «счастливого царства».

Произошел раскол и в церкви. В осажденной Москве остался патриархом Гермоген, а в Тушинском лагере появился свой патриарх Филарет из рода Романовых, в свое время насильно постриженный в монахи царем Борисом. Смута окончательно охватила страну. Страшным был 1609 год. Весной крымские татары, не спеша, сжигая по пути села и забирая в полон население, перешли Оку и двинулись на Москву. Литовский магнат Ян Сапега 16 месяцев осаждал своими полками мощную крепость Троице-Сергиева монастыря. Отряды пана Лисовского и других предводителей разошлись по Верхнему Поволжью, занимаясь разбоем. Но тогда же забрезжили и первые зарницы грядущего рассвета.

Грабежи и зверства интервентов привели к широкому народному восстанию. После жестоких битв и резни городские ополчения совместно с крестьянами очистили Поволжье, в том числе и города Кострому, Кинешму, Шую. Отбитый от Ярославля Лисовский, потрясая саблей, обещал вернуться и залить Волгу кровью.

Московская рать вместе со шведскими наемниками одержала ряд побед и сняла осаду со столицы. Но передышка была не долгой. В апреле 1610 года был отравлен единственный умелый полководец царя – молодой Михайла Скопин-Шуйский, а с запада уже катилась новая волна вторжения.

В сентябре 1609 года коронное войско Речи Посполитой осадило Смоленск. Король Сигизмунд III мечтал стать царем и охватить личной унией короны Швеции, Литвы и России. Его активно поддерживали император и Папа Римский. Уже разоренной стране грозило не только потеря политической самостоятельности, но и утрата идеологической основы православия.

* * *

24 июня 1610 года у деревни Клушино сошлись в решающем бою две армии. Слова команд, брань и проклятия звучали едва ли не на всех европейских языках – на русском, польском, шведском, немецком, литовском, татарском, английском, французском, финском, шотландском. Тяжеловооруженные эскадроны польского гетмана Жолкевского атаковали и быстро обратили в бегство русских. Бездарный командующий, брат царя, князь Дмитрий Шуйский, утопив в болоте коня и сапоги, в одиночку добрался до Можайска. Долго держались на левом фланге полки наемников, поливая свинцом из-за крестьянских плетней, наседавших гусар. Они дрогнули, лишь, когда противник подвез пушки. Французы и шотландцы восстали, увлекли немецких ландскнехтов, и, разграбив казну, перешли на сторону гетмана. Яков Де Ла Гарди бросил рассеявшихся стрельцов, артиллерию и обоз, и спешно отошел с остатками шведского корпуса на север. Поражение было сокрушительным.

Тогда же рухнула надежда и на помощь Крыма. Тумен Кантемир-Мурзы по прозвищу Кровавый Меч миновал Тулу и вышел к Оке. Однако, приняв царские дары, татары разогнали отряд князя Лыкова, и отошли в степи.

С двух сторон к Москве подошли враги – войско Лжедмитрия II и полки гетмана Речи Посполитой Жолкевского. В этих условиях 17 июля 1610 года в Москве произошел переворот. В глазах заговорщиков царь Василий был единственной преградой к установлению порядка и спокойствия в стране. Он был низложен и насильно пострижен в монахи. На гребне волны народного возмущения к власти пришли бояре – вожди семи знатных родов – так называемая Семибоярщина.

По существу к власти пришла боярско-дворянская группировка, сложившаяся при последнем перераспределении сил. К этому времени почти вся знать покинула Тушинского Вора и верховодила на Москве. Наиболее активными среди них были патриарх Филарет, его брат Иван Романов и Михайло Салтыков. Они уже «наворовали» свое и у Лжедмитрия, и у Шуйских, и стремились к власти, но не смогли навязать в цари москвичам своего ставленника – юного Мишу Романова. К ним примыкало высшее боярство Москвы во главе с Василием Голицыным, который так же «не прошел» в цари. Их поддерживали дворянские вожаки – Захарий Ляпунов, князь Черкасский и бывший сподвижник Скопина-Шуйского Валуев с пятитысячным стрелецким войском.

Их объединяли общие цели – прекратить Смуту с помощью польского войска, и с его же помощью оградить свое «наворованное добро» от бунтующей черни. Лучше, говорили они, «государю Владиславу служить, нежели от холопей своих побитыми быти». Бояре договорились с Жолкевским, что признают царем польского королевича Владислава и привели москвичей к присяге, а также разослали гонцов по стране с призывом «целовать крест иноземцу». Фактически боярская клика «продала» Россию не столько ради умиротворения страны, сколько в корыстных интересах, так как знать при дворе Речи Посполитой обладала неизмеримо большими правами. Бояре намеревались преспокойно править при малолетнем королевиче, обратив его в православие, но планам их не суждено было сбыться.

* * *

Король Сигизмунд III из шведской династии Ваза, отец юного Владислава продолжал громить ядрами стены Смоленска. Окрыленный Клушинской победой, и, одновременно, раздосадованный безуспешными атаками города, он уже не хотел, чтобы независимой Россией правил его сын, крещенный в православие, не хотел возвращать уже захваченные земли, не хотел с позором отойти от крепости. Король прислал гетману секретные инструкции: овладеть Москвой, приводить всех русских к присяге ему, королю

Сигизмунду, как царю России, арестовать патриотов, обеспечить деятельность иезуитов, заставить боярское правительство сдать Смоленск.

Вскоре гусары Станислава Жолкевского овладели Кремлем и взяли под контроль окружающие его районы Москвы. Несколько патриотов было повешено, а патриарх Гермоген лишен свиты и взят под арест. Наиболее влиятельных лидеров – патриарха Филарета, князя Голицына и других гетман спровадил в посольство к королю «побыстрее просить королевича на царство». Но ситуация лишь ухудшилась. Слухи о планах поляков и разгул иностранной солдатни вызвали в столице мятежи. Окраины города находились в руках бунтующих низов и разнообразных бродяг. Часть дворян и казаков ушла на северо-восток, но главный казацкий вождь, бывший соратник Болотникова, получивший дворянство от Тушинского Вора, сражавшийся на стороне поляков под Клушином, Иван Заруцкий увел свои отряды в лагерь самозванца. Туда же устремилась и толпа москвичей, не желавших иностранного засилья в государстве.

Отбитый от столицы самозванец продолжал войну. Сам он с казаками, касимовскими татарами и северской гольтибой укрепился в Калуге. Но подлинным бедствием для страны были его наемные капитаны. Уже давно они вышли из-под его контроля и, прикрываясь лишь его именем, грабили и жгли русские села и города. Ян Сапега рыскал вокруг Москвы, Лисовский – на севере. Тогда Лжедмитрий задолжал им за службу около четырех миллионов рублей – огромную сумму, и паны не хотели терять их, что случилось бы при смене хозяина.

На северо-западе окопались шведы, захватив Новгород Великий. Для их генералов врагами были и Сигизмунд, и Владислав, и Вор, и Семибоярщина.

В Рязанской земле уже давно властвовал самостоятельно дворянский вождь Прокопий Ляпунов. За шесть лет Смуты он сменил уже множество лагерей, и все подумывал о том, не послать ли всех к черту и не выбрать ли царя нового от всей Русской Земли, изгнав иноземцев.

Всю Волгу от Астрахани до Казани держали в страхе бродячие атаманы, не служившие вообще никому. Многие сильные мира сего, однако, еще не определились и продолжали отсиживаться по городкам и вотчинам, например, князь Пожарский, говоривший открыто: «...будет на Московском царстве по старому князь Василий, ему и служить, а будет кто иной, тому также служить».

Единственной силой, выступившей против засилья иноземцев и ренегатов-русских, были православные церковники во главе с опальным патриархом Гергемоном. Он и из заключения предавал анафеме продавшихся бояр, иезуитов-католиков, польских разбойников. По всей стране разносили патриоты идущие от него призывы собрать ополчение, изгнать интервентов, созвать Земской Собор для выборов нового царя.

Все шло к тому, что судьбы России будут решаться в самом ее сердце, Верхнем Поволжье, колыбели государства, старинной и наиболее заселенной к тому времени земле. Там Жолкевский и бояре хотели привести всех к присяге на верность иноземцу. Туда самозванец вновь бросил корпус гетмана Лисовского – создать базу для продолжения осады Москвы и покарать прежних мятежников. Там же патриоты надеялись поднять волну народного гнева и сформировать ополчение.

Блок: Боевка



Боевые правила.

Основаны на бесхитовой системе поражения.

1. Поражаемая зона: корпус, плечи, бедра.

Не поражаемая зона: голова, пах, локти, предплечья, кисти, голень, стопы, колени.

При попадании в голову и пах пострадавший может вывести виновного на 10 минут из боя, переводя в статус раненого, но свободно передвигающегося, т.е. он может бежать с поля боя или ждать истечения 10 минут.

Игрок, умышленно нанеший удар, вызвавший травму, удаляется с полигона.

2. Доспех – должен закрывать всю поражаемую зону.**Кольчуга:**

- стальная, d сеч. проволоки $\Rightarrow$ 0.5 мм, d внут. кольца $\leq$ 20 мм;
- дюралевая, d сеч. проволоки $\Rightarrow$ мм, d внут. кольца $\leq$ 20 мм.

Кираса + наплечники + набедренники (или юбка):

- стальная или дюралевая, толщина $\geq$ 0.7 мм;
- кожаная, толщина $\Rightarrow$ 3 мм.

Чешуйчато-пластинчатый доспех:

- стальной, толщина пластин $\Rightarrow$ 0,7 мм, расстояние между пластинами $\leq$ мм;
- дюралевый, толщина пластин $\Rightarrow$ мм, -----«»-----;
- размеры пластин любые.

Наручи, поножи:

- стальные, толщина $\Rightarrow$ 0,7 мм;
- дюралевые, толщина $\Rightarrow$ 0,7 мм;
- кожаные, толщина $\Rightarrow$ 3 мм.

Доспех сокращает поражаемую зону по такому принципу:

- человек без доспеха – полная зона поражения;
- пехотинец в доспехе – исключительно в корпус;
- кавалерист – поражается в спину (только когда он на лошади);

Вооружение.**Огнестрельное** (выдается мастерами).

Подразделяется на Ручное и Станковое (мушкетеры и пушки).

Пуля из мушкета, при попадании в поражаемую зону, убивает любого игрока вне зависимости от наличия доспеха.

Ядро пушки поражает насмерть находящихся рядом в радиусе 3 метров.

Холодное (сертифицируется мастером).

- ножи, кинжалы, стилеты и т.д. – длина лезвия и рукояти не более длины локтя и ладони;
- мечи, сабли, палаши – длина лезвия и рукояти не более 1 метра;
- копье пехотное – длина не более 1,8 м;
- пика кавалерийская – длина не менее 2,4 м, но и не более 3 м;
- топор крестьянский – длина рукояти не более 1 м, ширина резины не менее ширины ладони;
- алебарда, протазан, бердыш – длина древка не более 1,6 м;

На игре **ЗАПРЕЩЕНЫ:** щиты, кистени, луки, арбалеты, дротики, катапульты, баллисты.

Блок: Фортификация



Штурмы и осады.

Укреплением считается реально возведенное сооружение с непрозрачными стенами. Оно может быть атаковано со всех сторон. Каждая стена должна иметь боевую слегу, выдерживающую лестницу и 3-х человек на ней. Сквозь стену не поражают никаким оружием.

Палатки не могут находиться внутри укрепления. Они выносятся в жилой лагерь, который соединяется с укреплением коридором из веревок. Считается, что палатки находятся внутри укрепления и во время осады из жилой зоны можно перемещаться в укрепление. В жилой зоне запрещено вести бои, она не штурмуется.

Блок: Штурмы, Осады



Штурм.

Штурм производится:

- по штурмовым лестницам;
- в выбитые ворота.

Ворота реально выбиваются тараном. Из пушки требуется попасть в ворота с расстояния --- м 3 раза.

Стандарт сбрасывания камня.

Камень – картофельный мешок, набитый травой и шишками. Два человека выводят камень за стену на вытянутых руках и отпускают так, чтобы траектория была вертикальной.

Стоящий на земле не может поразить стоящего на стене холодным оружием, также, как и в обратном случае. С лестницы можно вести бой любым оружием с обеих сторон. **КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ** сталкивать лестницы, если на них стоят люди. Мертвые со штурмовых лестниц должны немедленно спрыгнуть, но не на сзади стоящих людей.

Во время осады разрешено свободное перемещение из жилой зоны в укрепление. Через 5 минут после начала штурма сообщение между укреплением и жилой зоной запрещено. Штурмуется только укрепление.

Начало штурма обозначается:

- первый выстрел из пушки;
- первый удар тарана в ворота;
- штурмовая лестница, прислоненная к стене.

В обороне укрепления участвуют только те осажденные, которые успели за 5 минут перейти в него. Не успевшие остаются в жилой зоне до конца боя и не могут ее покинуть. Если ворота сломаны или открыты раньше, чем через 5 минут после начала штурма, то все сообщение между укреплением и жилой зоной прерываются сразу же. Все оставшиеся в жилой зоне не участвуют в бою и, если укрепление было взято,

автоматически считаются пленными. Убитые, осажденные не ушедшие в Страну Мертвых по распределению, не могут рассеяться и считаются попавшими в плен ранеными.

Если защитники организуют контратаку и выиграют ее, то раненые осаждающих становятся их пленниками.

Штурм прекращается организованно, по сигналу.

Блок: Плен



Пленение и пытки.

Пленным считается человек без оружия с наброшенной на обе руки петель. При пленении **ЗАПРЕЩЕНЫ**: любые удары, захваты головы и шеи, удушающие приемы и любые приемы, приводящие к серьезным физическим повреждениям противника.

Все остальное **РАЗРЕШЕНО** (в том числе подсечки, подножки, вывертывание конечностей и т.д.).

Блок: Пытки



Имеется 3 варианта пыток. **1 и 3 ПРИМЕНЯЕТСЯ ТОЛЬКО С СОГЛАСИЯ ПЫТУЕМОГО.** Второй – во всех остальных случаях.

1) Заточение – человек сажается на пень диаметром не менее 25 см (высота пня любая) и должен просидеть на нем, не двигаясь и не произнося ни слова 3-6 часов. Если он выдерживает, то считается героем и выпускается на свободу с тем, с чем был захвачен.

2) Физические упражнения – подтягивания: цикл из 25 подтягиваний по 5 подходов, состоящий из 5 раз (т.е. всего $5 \times 25 = 125$ раз). Интервал между подходами 1 минута. Человек, сумевший это выдержать, отпускается.

3) Извращение – человек раздевается по пояс, обмазывается кашей или вареньем, а под оставшуюся одежду ему засовывают разнообразных безвредных насекомых, животных, земноводных. Если человек спокойно сидит в течении 30 минут, без звуков и движений, то он считается выдержавшим пытку и отпускается.

Казнь – публичное обезглавливание.

Блок: Медицина, лекари



Болезни.

- бытовые, за грязь в доме, за не отправление религиозных культов, хождение без игровой одежды (простуда, радикулит, хронический радикулит).

- заразные (оспа, чума, холера, проказа).

Блок: Демография, евгеника



Демография.

Выходят из Страны Мертвых в случае:

- Рождение; только при наличии в населенном пункте супружеской пары (количество детей в семье не более 3-4 человек за всю игру);
- Введение в игру в качестве беженцев, подкрепления и т.д.

Игрок не обязательно выходит в свою команду, а, как правило, в другую.

Брак.

Регистрируется у священника и мастера. Мастер выдает сертификат с указанием времени заключения брака. Через 2 часа жена с этим сертификатом может идти в Страну Мертвых и выбрать любого человека, отсидевшего 1/2 срока, не спрашивая его согласия. За вторым ребенком она может идти через 6 часов после «рождения» первого.

Игрок остается ребенком 1 час после «рождения».

Блок: Страна мертвых

**Стандарт ухода игроков в Страну Мертвых.**

После боя у побежденных в СТРАНУ МЕРТВЫХ уходит столько же человек, сколько осталось в живых у победителей.

У победителей – 1/3 от количества ушедших в СТРАНУ МЕРТВЫХ побежденных.

Не ушедшие в Страну Мертвых побежденные объявляются ранеными и в течении 30 минут не могут вести наступательных действий. Могут обороняться только при защите города и знамени.

После боя вне стен города, раненные проигравшие могут рассеяться, т.е. они по команде мастера разбегаются, через 20 секунд их можно преследовать. Рассеявшиеся не могут оборонять ни знамени, ни города.

Победившая сторона может в рамках игрового лечения попытаться спасти одного из уходящих в Страну Мертвых.

Очередность определения безвозвратно погибших.

А) Бесдопешные непрофессионалы.

Б) Допешные непрофессионалы.

В) Бесдопешные профессионалы.

Г) Допешные профессионалы.

Д) Командир войска.

Наличие дополнительных частей доспеха: шлем + наручи + поножи приравнивает игрока к пункту «Г». Непрофессионал становится профессионалом за 3 битвы, если в его войске есть полковое знамя.

Срок отсидки 4-6 часов.

Блок: Экономика

**Отчуждение оружия.**

В случае именных (подписанных) мечей:

После окончания боя оружие полностью убитых считается сломанным. Победитель ОБЯЗАН забрать его и отнести к кузнецу-оружейнику. Сертификат со своего оружия «убитый» относит мастеру СТРАНЫ МЕРТВЫХ. Кузнец платит за сломанное оружие, как за металлолом и отправляет его в СТРАНУ МЕРТВЫХ. Когда хозяин меча выходит из СТРАНЫ МЕРТВЫХ, то он может заказать у кузнеца именной меч и за определенную плату получает его уже сертифицированным.

Если у игрока не было меча, то он платит гораздо дороже, а кузнец выстругивает его натурально (или собирает из запчастей).

Экономические правила.

Моделирование земледелия.

Хлеборобство.

Ресурсы: огороженные поля (моделируются участком земли с травой).

Орудия труда: серпы.

Хлеборобы:

Процесс жатвы: серпами из жестяных банок срезают траву, складывают ее в полиэтиленовые пакеты. Если они при этом поют, то им добавляется 10% при окончательном расчете.

Процесс обмолота: Нужно гумно, цепи, снопы, молотильщики.

На очищенную от дерна землю, щиты картона, пленку высыпается набранная трава. По количеству травы в объемном соотношении в нее насыпается горох мастером. Молотильщики бьют по траве цепями 5 мин., а потом собирают горох.

Обмен гороха происходит на мельнице. Мастер-мельник выдает хлеб (в виде муки) и крупяные продукты, которые полагаются в этот день.

Огородничество.

Ресурсы: огородить поля (Моделируется участком земли с травой).

Орудия труда: деревянные лопатки.

Огородники:

Процесс уборки урожая: деревянными лопатками вырезается куски дерна с землей.

Свекла – 10x10x10 см, морковь – 10x10x20, репа – 15x15x10.

Обмениваются у мастера прямо на поле.

Бортничество.

Ресурсы: нет.

Мастер прячет в лесу сладости. Опытный бортник по определенным приметам может найти их. Остальные ищут на свой страх и риск.

Пасека:

Ресурсы: участок земли, на котором стоит определенное количество ульев. Число их ограничено площадью окрестных лугов.

С 18.00 до 19.00 мастер выдает пасечнику сладости с каждого улья. Если пасеку грабят и приносят мастеру улья до 18.00, то грабители получают часть сладостей.

Ремесла.

Кузнечное дело.

Ресурсы: кузница, наковальня, молот, подмастерье и др. инструменты.

Кузница – постройка, в рост человека, с крышей.

Наковальня – пень, диаметром более 30 см, и высотой 50 см.

Молот – консервная банка на палке.

Др. инструмент – ножницы по металлу, рубанок, нож.

Подмастерье бьет молотом по наковальне, а в это время кузнец изготавливает вещи.

Солеварение.

Ресурсы: котел, костер.

В воду мастером засыпается соль. Солевар выпаривает ее.

Совмещение профессий ЗАПРЕЩЕНО.

Бедствия:

- потравы полей;

- мор домашних животных.

За что применяются и как моделируются – знает мастер.

Блок: Животные, охота



Лошадь (макет) – выдается мастерами.

Лошадь неубиваема. Игрок, ударивший по лошади, должен бросить свое оружие на землю (потом он может его поднять). Касание лошадью человека в бою тоже ведет к потере оружия.

Охота.

Животные: 4 вида – лось, кабан, медведь, волк.

Каждый зверь оставляет след, на котором написано время его прохождения по этому месту. По следу можно определить направление движения зверя. Опытные охотники знают, где зверь пасется и отдыхает. А также время, когда зверь появляется на этом участке.

Лось – убивает рогами. Рога – это рогатина длиной 1,5 м. Убивается любым оружием с 10 попаданий, копьём с 3-х.

Медведь – убивает ударом лапы. Лапа – это боксерская перчатка с нарисованными когтями. Лапой можно отбивать оружие. Убивается любым оружием с 10 попаданий, а топором с 3-х.

Кабан – убивает клыками. Клыки – это жесткая спарка 2-х кинжалов. Убивается любым оружием с 10 попаданий, а копьём или топором в спину с 3-х ударов.

Волк – убивает укусом (ударом руки) в поражаемую зону. Убивается с 2-х ударов любым оружием, исключительно в корпус.

При попадании из мушкета животное теряет возможность убежать и защищается на месте. Последующие попадания не защитываются.

У любого зверя есть «сердце» пришитое к одежде. Попадание кинжалом в сердце убивает его с одного удара.

Независимо от числа охотников убитых на охоте, 1 человек уходит в Страну Мертвых или может быть спасен по стандарту ЛЕЧЕНИЯ.

Рыбалка.

Ресурсы: сеть (1 кв. метр).

Мастер кидает в сеть рыбные консервы. Банки, пролетевшие сквозь сеть, забирает мастер. Не пролетевшие достаются игрокам.

2.0.0.3