

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

Название игры: Даниил Галицкий

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Боевка](#)

[Фортификация](#)

[Штурмы, Осады](#)

[Страна мертвых](#)

[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Место и время проведения игры – первомайские праздники 2003, Шахтинский Лесхоз (ДонЛесХоз).

Распорядок мероприятия.

30 апреля - заезд участников, размещение лагерей, приемка доспехов заехавших утром

1 мая

утро - дозаезд участников, приемка доспехов.

14.00 - 20.00

турнир по историческому фехтованию

конкурсы костюма и доспеха

стальные бугурты

20.00-21.00 Доприемка доспехов.

22.00 - Посвящение.

Начало игрового времени.

2 мая

8.00-11.00 доприемка доспехов и стационарных пунктов.

11.00-20.00 боевое время.

20.00-0.00 ролевое время

После 0.00 кто хочет может продолжать ролевую игру, кто не хочет может спать.

3 мая

10.00-20.00 боевое время

20.00 - окончание игры.

22.00 - торжественное Заккрытие.

4 мая

бугурты по игровым правилам.

Отъезд.

Взносы.**1. Неиграющие ("отвисальщики").**

100 рублей независимо от места прописки.

Игровых денег в отличие от остальных не получают.

Играющие:

(Во взнос входит все кроме проезда - оплата полигона, участие в игре, получение игровых денег каждым игроком и выдача помимо этого специальной командой казны командиру из расчета по числу бойцов в команде).

2. Гости извне пределов ЮФО, также из Астрахани (оттуда ехать примерно как из Москвы) - 50 рублей

3. Жители Ставропольского, Краснодарского Края, республик Северного Кавказа, Волгоградской области - 150 рублей с человека

4. Жители Ростова и области - 200 рублей с человека.

Мастера.

Светогор (Агапов Алексей, Ростов) – глав. мастер.

Доминик (Кожин Олег, Ростов)

Спайдер (Лукьянченко Михаил, Ростов)

Помимо вышеуказанных мастеров существуют люди в должности технических мастеров – помощников мастеров игры. Таковыми являются Старый (А. Промет, Ростов) – помощник по размещению на полигоне, Тагорн (Л. Верещагин, Ростов) – помощник по развлекательному комплексу, а также помощник Спайдера по мертвятнику – покажем на полигоне.

Приемка оружия и костюмов осуществляется Светогором и его помощниками по приемке (Арчибальд (А. Волосач, Ростов), остальных объявим на полигоне). Любые попытки других лиц вмешиваться в процесс приемки будут пресекаться.

Контакты с мастерской группой:

<http://citadel.com.ru>

e-mail: svetogor@pochta.ru – Светогор.

Телефон (звонить после 11 утра): 8-918-55-74-970 (Алексей). До игры – домашний телефон 365409. Код Ростова – 8632.

Игровая этика.

1. Поражающий удар отмечает только тот, кто его получил. Все споры по этому поводу неуместны.

2. Отслеживание нарушений правил - дело только мастеров.

3. Человек без игровой одежды считается пустым местом.

4. За нарушения правил игровой этики игрок может быть наказан мастерами как игровыми (насылание игровых болезней), так и неигровыми способами (отправка в страну Мертвых).

5. Мастерский произвол является возможной реальией и крайним инструментом управления игрой. Надеемся, он не понадобится.

Сюжет игры.

В 1250 г. Даниил Галицкий получает в Золотой Орде ярлык на княжение от хана Батые, однако возвращаясь к себе домой, начинает строить планы противостояния татаро-монголам. В этом же году умирает император Св. Рим. Имп. Герм. Наций Фридрих II и в Германии начинается продлившаяся около 10 лет война за власть.

1251 годом датируется примерное начало активных отношений Даниила Галицкого с католическим Папским Престолом и конкретно Папой Иннокентием IV, который только что освободился от своего главного врага – Императора Фридриха. Этим же годом начинается игра.

В 1253 г. Даниил принял католичество, получил корону и был коронован как король. Папа объявил крестовый поход против Золотой Орды. Однако в 1254 г. Иннокентий умер, а на поход так никто и не откликнулся. Даниил тут же отрекся от католичества, хотя титул короля сохранил. В это же время Даниил вел активную политику с Венгрией в лице короля Белы IV и набирающим мощь Великим Княжеством Литовским и Русским в лице князя Миндовга. Результатом этой политики стали династические браки (сын Даниила Сваромир (Шварн) женился на венгерской принцессе, породнился Даниил и с Миндовгом) и союзные договоры. Также Даниил начинает незаметно, но верно, укреплять свои земли.

В это же время два Ордена крестоносцев – Тевтонский и Ливонский стараются захватить Прибалтику, а особенно помешать росту ВКЛР. Ливонский Орден хоть и является формально рижской комтурией Тевтонского, имеет собственного Гроссмейстера, свою политику и широкую автономию. К этому времени относят разлад Ордена с Папским Престолом, который раньше назначал туда Гроссмейстеров, и вообще активно управлял тогда еще Орденом Меченосцев.

Тевтонцы более лояльны к Папе, однако и в их рядах не все гладко.

В 1255 г. в Сарай-Бату умирает хан Батый. Пользуясь начавшейся в Орде замятней и своими союзами, Даниил громит Куремсу, который управлял баскаками Орды в Галицкой земле, устраивает ряд крепостей, снова взывает о поддержке Европы, однако опять безрезультатно.

В 1257 г. к власти в Орде приходит Берке, противник начатого Батыем переведения отношений Орды с Русью от ига к обзавещанной форме вассалитета. Берке тут же посылает карательный отряд под командованием Бурундая, который побеждает Даниила, заставляет его скрыть все укрепления. Сам Даниил со старшим сыном Львом на время бежит в Польшу. Затем, восстановив порядок, Берке приказывает Даниилу разорвать союз с Миндовгом и идти на него войной, т.к. сильное ВКЛР было невыгодно Орде.

В 1259-1261 году войска Берке также подавляют восстания против баскаков в городах Владимиро-Суздальской Руси.

Войны Даниила идут с переменным успехом, и в 1263 г. он умирает, сохранив однако Галицко-Волынское княжество за своей династией.

Военные стороны на игре.

Плюсами и минусами обозначено наличие заявки/заявок каких-либо команд на эту роль или ее отсутствие

1. + Князь Даниил Галицкий, его семья и дружина.
2. ++ Бояре галицко-волынского княжества, все еще имеющие свои взгляды на происходящее и не забывшие притязаний на власть.
3. - Князь ВКЛР Миндовг и его дружина
4. - Польша. Может быть представлена как пограничными с С.Р.И.Г.Н. с одной стороны

и орденами с другой, землями, а может быть представлена и столицей.

5. - Венгрия. Король Бела IV, его семья и войска.

6. - Чехия (необязательно).

7. + Тевтонский Орден (Мариенбург обязательно, другие комтурии по наличию заявок)

8. + Ливонский Орден (Рига обязательно, другие комтурии по наличию заявок)

9. + Династия императора Фридриха (Конрад, Конрадин и др.) с верными войсками. Стремится установить свою власть.

10. - Войска многочисленных королевств, курфюршеств Империи. Цели – привести на престол своего ставленника, причем возможно и «заграничного» происхождения, как оно и случилось исторически.

11. + Баскаки Золотой Орды под руководством Куремсы.

12. + Золотая Орда. Сарай-Бату находится как бы «за пределами» игровой карты, хотя князьям в случае их смены туда можно и нужно будет «приезжать» за ярлыками. Происходящие там события (смерть Батыя, приход Берке, ну и главное высылка карательных отрядов или военной помощи баскакам на случай сбора дани), моделируются по решению мастеров совместно с играющим хана Золотой Орды.

13. ++ Дружины соседних с Галицко-Волынским русских княжеств. Роли и цели должны быть обоснованы исторически и по смыслу.

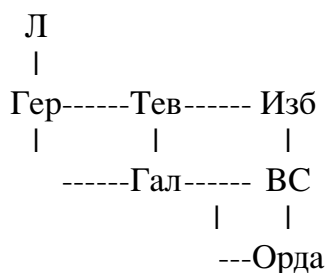
Прочие стороны.

1. Папа Римский Иннокентий IV. С одной стороны заинтересован в католизации Руси, с другой абсолютно не заинтересован в войне с Ордой. Смерть его в 1254 г. моделируется по решению мастеров.

2. Православная церковь. Также подконтрольна мастерам.

3. Население городов, имеющих крепости. Таверны, ярмарки, купцы. Один из основных участников игрового экономического процесса.

Территории и их захват.



Команды, имеющие стационарные пункты:

Л - Любек

Гер - Священная Римская Империя Германских Наций

Тев - Тевтоны

Изб - Изборск, дружина князя, обиженного Ярославом Всеволодовичем и Александром Невским и желающая завоевать Новгород, пусть и с помощью Тевтонов. Т.о. на начало игры контролируется Орденом.

Гал - Галычына, место базирования войск Даниила Галицкого

ВС – Владимиро-Суздальское княжество.

Орда - Сарай-Бату и баскаки. Если баскаки захотят иметь стац. пункт - дорисуем.

Суть правил в следующем:

изначально

- Германия контролирует торговый город Любек,
- Тевтоны и Изборск в альянсе
- Александр Невский князь над землей Русской,
- но и он и ДГ ходят под Ордой.

Все это будет скреплено игровыми документами. Пунктирные линии показывают кто имеет право кого атаковать без дополнительных условий.

Дополнительными условиями являются:

- захват территории выражающийся в захвате стационарного пункта, подтвержденном Спайдером или Домиником.
- заключение договора о праве прохода или вассалитете/сюзеренитете, заверенного мастерами (отправляется гонец к Спайдеру или Доминику).

Примечание: изначально действующие договора указаны выше.

Заключение вассальных договоров резко противоречащих:

- здравому смыслу
- целям команды

может быть не заверено Спайдером или Домиником с однократным объяснением причин.

Цели доводятся до командиров устно и лично, однако могут быть угаданы путем прочтения учебника истории.

Команда выполняющая цели может рассчитывать на бонусы - например, денежные.

Команда владеющая наибольшим числом крепостей помимо собственно того что награбит с убитых и дани также может быть премирована.

Договоры заключенные политическими персонажами - Батый, Даниил Галицкий, Александр Невский действуют во время жизни персонажа, после смерти считаются недействующими. В случае выхода персонажа своим родственником требуют перезаключения.

Для интереса движения игры армиям выходящим из мертвятика мастерами будут предлагаться не только роль отвоевающих отчизну патризан, но и другие интересные роли соотносящиеся с внешним видом команды (Орда, Русь, Европа, гобули - нужно подчеркнуть). В некоторых случаях сии роли будут носить характер строго рекомендуемых.

Договоры заключенные Орденом и городом Любеком действуют независимо от смены Магистра или мэра и могут быть разорваны только в стандартном порядке.

Костюм.

Костюм хитов не добавляет, но является одним из ключевых пунктов при оценке ролевого статуса. Далее см. правила по требованиям к костюму и оценке ролевого статуса.

Общие правила оценки.

Без костюма игрок не допускается к игре ни каким из видов персонажей. Дебилов просим поехать куда-нибудь еще, хотя запретить их нахождение на полигоне не можем. Для костюмов и доспехов действует “правило 1 метра” – если с расстояния в один метр предмет выглядит эстетично, он является эстетичным.

ВНИМАНИЕ: главный мастер игры является хамом, нигадем, падонком и

принципиальным противником псевдосредневековой псевдокуртуазии. Больше всего главмастер ненавидит пафосно-романтических рыцарей в синтухе (вплоть до записи им в лайф-карту «куртуазная пиписька»). Не приветствует главмастер и блааародных дам в означенной синтухе.

Уважает главмастер риальных пацанов – «самую грязную и отвратительную пехоту веками противостоящую рыцарским массам»*. Преклоняется перед легендарными героями Жакуем Пройдохой и Проспером Свиное Рыло. И, наконец, души не чаёт в правильных девчонках – горожанках и селянках, всегда готовых скоротать время с награбившим рыцарского добра удачливым кнехтом.

* - Рене, представление КИР «Берн» на «Белом Замке – 2004».

Переводя вышесказанное на русский: одним из основных принципов подхода к приемке костюма является «лучше проще да лучше». Говоря подробнее, легче будет закрыть глаза на недостаток украшений при правильно сделанном из правильных тканей костюме и принять это как богатый костюм, чем принимать обвешанное всякой хренью чудо непонятно в чем.

Костюм военнообязанного населения бывает светским и боевым. На приемку надо принести и то и другое (или быть одетым в один из них). Если светского нет – статусность будет соответствующая.

Историчной обувью являются сапоги не кирзовые и без шнуровки. Берцы допускаются с обмотками. Штаны тоже должны быть историчными.

Костюм является обязательным для всех без исключения.

Причем тем, кто желает играть лидеров партий, или важных ролевых персонажей необходимо подготовиться наиболее тщательно. Вплоть до реальной символики. К рядовым бойцам требования существенно ниже.

При выборе людей на роли, предпочтение будет отдаваться тем, кто наиболее тщательно подготовит костюм – встречают по одежке.

Мастерам приятно видеть на игре тех, кто серьезно к ней отнесся. Серьезное отношение начинается с внешнего вида. Несерьезное – всяческие инсинуации типа “и мое фуфло схлает”.

Статус каждого человека, состоящего в свите знатной особы, будет определяться индивидуально. Кроме того, значительные недостатки их костюмов отразятся на количестве баллов их господина.

Вполне возможно заявиться на более низкую по статусу роль, имея баллы на более высокую. Повышение игрового статуса осуществляется только в особых случаях (посвящение в рыцари, например), должно быть полностью отыграно, и как правило осуществляется только при наличии костюма и доспеха удовлетворяющего требованиям нового статуса. Но вапстче-то нигадай и падонак главмастер не рекомендует повышать число рыцаря на полигоне.

Костюмы не соответствующие по времени будут оцениваться по заявленной классификации с возможными минусами. Однако надеемся, что, если они и будут, то в очень небольшом количестве. И настоятельно рекомендуем не «убегать» далеко по времени – как вперед, так и назад. Допустимый разлет не более 150 лет в верхнюю сторону (т.е. до времен Куликова Поля включительно) и не более 100 лет в нижнюю сторону (т.е. начиная с середины 12 века).

Костюмы в стиле «фэнтези» рассматриваются в разумных пределах. Но скорей всего явное фэнтези сделает вас не участником игры, а зрителем.

Явно видимые и режущие глаз чуждые элементы костюма (джинсы, кроссовки, туфли на шпильках и т.п.) запрещены.

За обувь, которую нельзя будет признать хотя бы «стилизованной под эпоху», вы получите минус 1 балл.

За грубое несоответствие ткани и отделки друг другу (например, золотая тесьма, нашитая на некрашеный лен и т.п.) вы получите минус 1 балл.

Детали, которые могут давать вам плюс 1 балл (в случае если они не требуются по определению, как, например, качество ткани и украшения для высшей титулованной знати):

- натуральная ткань, тесьма;
- ручной пошив;
- ручная вышивка;
- приближенность к историческому крою;
- наличие достойных украшений.

Однако это всего лишь детали и достойный костюм может быть сшит и на машинке.

Мы понимаем желание девушек сшить одежду таким образом, чтобы выглядеть наиболее привлекательно, однако напоминаем, что в игровую эпоху одежда закрывала благородных женщин максимально возможным образом. Поэтому, если вы желаете играть благородную особу, постарайтесь избежать глубоких декольте, оголенных плеч, коротких платьев, длинных разрезов, платьев на шнуровке, оголяющих спину и т.п. Не заставляйте несчастного главмастера и бедную комиссию (если таковая будет) на приемке разрываться между желанием добавить вам балл за красоту и необходимостью понизить баллы за неисторичность.

(Этот пункт не касается девушек, играющих девиц легкого поведения – там наоборот, чем больше открытого тела, тем лучше. Без всяких разумных пределов – мы ж не куртуазное рыцарье. Всем девушкам желающим получить роль девиц легкого поведения следует пройти сертификацию у Светогора).

Всем благородным особам женского пола рекомендуется задуматься о своей голове, вернее, о том, что на ней будет. А что-то на ней должно быть обязательно, в соответствии с эпохой и социальным положением, которые отражает ваш костюм: вуаль, венец, головной убор, уложенные косы и т.д. Простоволосые девушки будут определены либо в крестьянки, либо в девицы непристойного поведения. Короткие стрижки у благородных особ обязательно должны быть закрыты.

И еще один момент, касающийся девушек. Не стоит злоупотреблять косметикой. В повседневной жизни – дело ваше, но в сочетании со средневековыми платьями размазанная баба может выглядеть ужасно.

Мужчины:

1. Военно-обязанное население

9 - 10 баллов. Высшая титулованная знать (князь, король, император):

- наличие богатого светского костюма в максимальной комплектации с соответствующим набором украшений и выделки. Например, для князя: нижняя рубаха, верхняя рубаха, штаны, верхняя одежда, шапка, пояс с сумкой, причем рекомендуется с литым поясным набором, украшения.
- отличный, эстетичный доспех;
- наличие знамени княжества или страны, своего гербового знамени;
- оруженосец;

- слуга (паж);
- герольд (обязательно должен уметь представить вас, ибо недостойно рыцарю самому расписывать свои достоинства).

Примечание. Никто не мешает оруженосцу, слугам и герольду в военное время биться в рядах армии, но в остальное время они должны полностью выполнять свои функции.

- наличие в войске дружин минимум трех бояр или для Европы три «копья» представителей титулованной знати, являющихся вассалами.

Наличие свиты - это плюс.

6 – 8 баллов. Титулованная знать; правители среднего ранга; гроссмейстеры рыцарских Орденов, командование Орденов:

- наличие хорошего светского костюма с соответствующим набором украшений и выделки;
- наличие знаков собственного отличия – гербы на щите, костюме, желательно знамя;
- хороший доспех, соответствующий доспеху тяжелой кавалерии, бьющейся в спешном порядке;
- оруженосец (слуга);
- наличие в войске 6 воинов, не менее 2 из которых – дружинники, для Руси; для Европы два рыцарских «копья» в подчинении.

Желательны, но не обязательны:

- слуга (паж);
- герольд
- свита

Сообразно всем параметрам снаряжения, численности и качества подчиненных, определяется занимаемый пост: так, например, «большие бояре», гроссмейстеры орденов, курфюрсты должны иметь 8 баллов; а барону или обычному боярину хватит и 6.

4 – 5 баллов. Дружинник либо рыцарь. Глава разбойничьей банды.

- наличие хотя бы элементов светского костюма (плащ например)
- наличие добротного боевого костюма и доспеха (например, стеганка+кольчуга, поножи, наруч+рукавица, не особо крутой шлем);
- знаки отличия – цвета княжества, либо сеньора на щите и элементах костюма;
- оруженосец (слуга);
- для Европы минимум 3 воина в «рыцарском копье», имеющих цвета сеньора на соответствующих элементах костюма и доспеха.

Примечание. Главу разбойничьей банды последние три пункта не касаются.

2 – 3 балла. Воин, кнехт, командование разбойничьих отрядов, разбойники.

- костюм
- доспех, допущенный до игры, соответствующий техническим требованиям на оружие данного воина

Мечи и сабли к использованию не рекомендуются.

1 балл. Народный ополченец, бедный разбойник.

Человек с большим натягом прошедший приемку. По отношению ко всем прочим военно-обязанным персонажам в мирное и военное время является «немытым пизантом» с соответствующим восприятием его остальными персонажами и с соответствующим отношением к нему. К использованию рекомендуется «народное» оружие – копьё,

топоры, булавы.

Человек, не набравший ни одного балла, в составе военнообязанного населения участия в игре не принимает и в случае наличия хоть какого-нибудь антуража может попытаться счастья на приемке мирного населения.

2. Мирное население

Богатый горожанин, ремесленник, купец, деревенский староста.

Простой костюм (но полный, без джинсов, ботинок и т. п.), принадлежность к ремеслу (с соответствующими атрибутами).

Бедный горожанин

Простой костюм. Допускается наличие не режущих глаз современных элементов.

Например, однотонные штаны, берцы с кожаными обмотками поверх шнурков.

Крестьянин, пилигрим.

Рубище какое-нибудь, вид соответствующий (т.е. небритость и некоторая отфактуренность морды лица).

3. Священнослужители

7-10 баллов. Высший клир (митрополиты, епископы, кардиналы).

Появление на игровой территории Папы Римского или Патриарха самолично возможно только при особых обстоятельствах и только в костюме не ниже 9 баллов. В остальное время церковные иерархи получают «от них» соответствующим образом отыгранные записки, письма, депеши и т.д.

4-6 баллов. Священники.

1-3 балла. Монахи.

Женщины

8-10 баллов. Родственницы высшей титулованной знати (княгиня, княжна, королева, императрица, принцесса).

Наличие богатого, соответствующего статусу одеяния.

Наличие свиты (минимум – 3 человека).

5-7 баллов. Боярыня, благородная дама, девица.

Наличие достойного платья – не роскошного, но соответствующего положению благородной женщины.

Если благородная дама или девица не состоит в свите знатной особы, обязательно наличие хотя бы одной служанки.

3-4 балла. Горожанка.

Наличие простого костюма, без роскоши, но приличного.

1-2 балла. Крестьянка.

Наличие простого сельского костюма.

Блок: Боевка



Боевые правила

1. Основные положения

1. Система хитовая. СТОП-ТАЙМОВ на игре НЕТ. Исключение – только ОЧЕНЬ серьезная пожизненная травма игрока, угрожающая его здоровью и требующая незамедлительного вмешательства медика. За попытку злоупотребить этим пунктом и

выдать синяк или ушиб за травму – моментальный дисквал.

2. Засчитываются четкие, акцентированные удары, реально ощутимые физически. Похлопывания через спину, касания, попиливания и поглаживания НЕ считаются от слова “никак”. Тем не менее, ведение боя направленное на травмирование противника запрещено и преследуется.

3. Крайне рекомендуется не лезть голым афедроном на кактус. Говоря проще, слабо задоспешенным воинам совершенно НЕ рекомендуется атаковать закованных в железо рыцарей в лоб ради вашей же безопасности. Мастерская и медицинская группа игры снимают с себя любую моральную ответственность перед игроками за травмы, понесенные в результате таких действий. Командир, который допустит подобное поведение своих бойцов, рискует понести весьма серьезное наказание!

4. Тело делится на условно-поражаемую, безусловно-поражаемую, непоражаемую и строго запрещенную к поражению зоны.

4.1. Условно-поражаемой зоной являются голени и предплечья. Если они защищены наручами и поножами, отвечающим требованиям игры, то удар не снимает хиты. Если нет – то см. п.2. Технический удар в наручи или поножи не запрещен.

Примечание. Человек, не надевший на игру с серьезной боевкой наручи-поножи, конечно, сам виноват, но в случае их отсутствия крайне не рекомендовано бить по голени и предплечьям, особенно если есть возможность обойтись без этих ударов. Как показывает практика, удары дюралевыми мечами по незащищенной голени с большой вероятностью приводят к выведению бойца из строя и травмам.

4.2. К безусловно-поражаемой зоне относятся корпус, бедра и плечи для всех типов оружия; голова (кроме лица) для определенных типов оружия (см. ниже); горло для ножей.

4.2.1. Удар стандартными типами оружия в незащищенную доспехом часть тела выводит человека из строя. Если удар нанесен в корпус, то игрок умирает сразу, если в конечность (руку или ногу) – прекращает бой, падает, зажимая “рану” и ждет либо пока добьют, либо помощь лекаря. Игрок лежит, и ползать не может. В случае если помощь не будет оказана за 10 минут, раненый умирает. Мертвые падают и лежат. Ждут около 10 минут. Если за это время их не отпели и не похоронили – одевают белый хайратник и топают в мертвятник, где им и гарантирована дополнительная отсидка. Если ритуальная часть исполнена – “мертвые души” приводит священник.

4.2.2. Оружие (кроме стрелкового) делится на две категории. Первая категория оружия поражает шлем, но снимает с поражаемой зоны по 1 хиту. Вторая категория шлем не поражает, но снимает 2 хита.

К первой категории относятся

- мечи и сабли, сбалансированные не далее трети длины клинка от крестовины, весом 900-1500 г
- одноручные топоры весом 600-900г
- булавы и шестоперы весом 600-900г
- кистень

Ко второй категории относятся

- фальшионы, ятаганы, другое клинковое оружие с ярко выраженным рубящим балансом, клинковое оружие весом 1500-2000г.
- одноручные топоры весом 900-1500г
- шестоперы весом 900-1500г - двуручное древковое оружие

Маркировка топоров и шестоперов по категориям будет проводиться предельно ясно и четко. В случае утери маркировки запрещается использование оружия в бою. В случае намеренной работы оружием второй категории в шлем последуют жестокие наказания.

Рекомендуется также не использовать поражение шлема сзади и сбоку, в случае если имеются другие методы игрового убийства противника.

Результативный выстрел в корпус из лука или арбалета:

- убивает имеющих только стеганый или набивной поддоспешник как защиту корпуса
- снимает 3 хита с имеющих поверх поддоспешника кожаную защиту либо доспехи, выполненные на тканевой основе (одетый поверх стеганки набивняк или тигеляй)
- снимает 2 хита с имеющих защиту корпуса, выполненную на основе сведенных колец (кольчуги, байданы) или более поздний по отношению к временным рамкам игры металлический доспех скрытый костюмом;
- снимает 1 хит с имеющих жесткую металлическую защиту корпуса, соответствующую историческим рамкам игры или с имеющих кожаную защиту поверх кольчуги (кожаный ламелляр, например),
- не пробивает комбинации металлических доспехов (ламелляр или чешуйник, одетый поверх кольчуги).

Выстрел в бедро или плечо:

- при попадании в незащищенное место выводит бойца из строя;
- при попадании в стеганую защиту снимает 2 хита
- при попадании в кольчужную защиту или кожаную/тканевую одетую поверх стеганой защиты снимает 1 хит,
- при попадании в комбинированную защиту хитов не снимает

Примечание 1. На полевых столкновениях, проводимых вне сюжета игры в день отъезда, более поздние доспехи не имеют антибонуса и котируются как защита корпуса в рамках своей реальной защищаемости.

Примечание 2. Мы знаем, что стрелы пробивали кольчуги и все такое, но в целях играбельности не хотим создавать ситуацию, когда лучник, собравший комплект защиты за месяц, будет бегать вокруг бойца весь год готовившего тяжелый комбинированный доспех, и безнаказанно расстреливать его.

5. 1. К не поражаемой зоне относится горло (за исключением ножей), кисти рук, локти, колени, стопы ног. Намеренные удары в непоражаемую зону запрещены. Наносящие их могут быть наказаны мастерами исключительно на усмотрение мастеров.

5.2. К строго запрещенной к поражению зоне относятся шея, лицо, пах. Наказания за удары в строго запрещенную зону могут быть самыми жесткими.

5.3. Нанесение колющих ударов выше грудной области СТРОГО запрещено.

5.4. Афедрон (задница) считается конечностью.

6. (**ВНИМАНИЕ!!!**) Безусловно, мертвым, независимо от собственного мнения по числу оставшихся у него хитов, считается человек, который пробивал строй противника и получил по себе град ударов с нескольких сторон. Также, безусловно, мертвым считается упавший около войск противника, оставшись без прикрытия своих войск, и получивший хотя бы один четко обозначенный удар. Не заставляйте игроков колбасить лежащих до потери пульса. Также, безусловно, мертвым считается человек, получивший несколько ударов с разных сторон. (Например, отбившись от своего строя, игрок за короткий промежуток времени получил удар мечом в спину, копьем в корпус и топором сбоку). Любая попытка после вышеописанных ситуаций считать свои хиты и сообщать “а я еще не убит, у меня 1 хит остался” приведет к весьма серьезному гневу мастеров. Прежде всего, мастера-медика, которому придется зашивать травмы, которые получит такой игрок, когда в следующий раз его “на всякий случай” отмутузят так, чтоб никаких сомнений по поводу хитов не оставалось.

7. Человек, ухвативший рукой оружие за поражающую часть и удерживающий ее в течение 1-2 секунд, считается сразу мертвым. Разрешен захват клинкового оружия рукой

за не поражающую часть, древкового – за древко, дробящего – за любую часть.

Примечание. Если кто-нибудь привезет перчатку/рукавицу с металлической защитой ладони, то он может перехватывать ей мечи.

8. Большинство приемов рукопашного боя запрещены. Разрешены исключительно – технические захваты боевой руки без заломов, толчки корпусом при необходимости оттолкнуть или опрокинуть противника в ближнем бою. Запрещены прыжки на щиты сверху. Запрещаются удары небоевой стороной оружия.

9. Восстановление доспешных хитов производится следующим образом: через 30 минут после боя все живые восстанавливают свои хиты до максимума, в своей крепости восстановление происходит моментально.

2. Технические требования к воинам

1. Воины, использующие щит.

Воин имеет право вступать в бой со щитом только при наличии у него следующего защитного снаряжения, допущенного к игре:

- стальной шлем (рекомендуется использование шлемов, максимально защищающих лицо, шею)
- минимальная защита корпуса (т.е. хотя бы поддоспешник)
- понож и наколенник на подщитовой ноге (допускается использование пластиковых наколенников под костюмом или отсутствие наколенников для воинов, использующих щиты, закрывающие коленный сустав)
- рукавица/перчатка и наруч на боевой руке (допускается использование пластиковых налокотников под костюмом). Рукавица должна реально защищать руку от акцентированного удара дюралевым мечом. Запястье с внешней стороны (лучевая кость) также должно быть защищено.

2. Воины с длинномерным древковым, двуручным или парным оружием.

Воин имеет право вступать в бой с длинномерным древковым, двуручным или парным оружием только при наличии у него следующего защитного снаряжения, допущенного к игре:

- шлем, желательно стальной, но допускаются особо жестко выполненные кожаные
- минимальная защита корпуса (т.е. хотя бы поддоспешник)
- рукавицы/перчатки. Рукавица должна реально защищать руку от ненамеренного удара дюралевым мечом. Запястье также желательно защитить.

3. Воин с непарным оружием (ополченец с топором, горожанин с фальшионом и т.п.) или с баклером, стрелок, разведчик.

Воин имеет право вступать в бой с непарным оружием или с баклером только при наличии у него следующего защитного снаряжения, допущенного к игре:

- шлем (допускается кожаный)
- рукавица/перчатка на боевой руке. Рукавица должна реально защищать руку от ненамеренного удара дюралевым мечом.

3. Оружие

ВНИМАНИЕ: оружие, не вписывающееся в нижеприведенные параметры, к игре допущено не будет.

Двуручные топоры не могут использоваться в паре с чем-либо, кроме баклера.

На игру допускается только эстетически выглядящее оружие (эстетика на усмотрение принимающей группы).

Расчет веса на дециметр длины – СРЕДНИЙ.

Оружие делится на стандартное и нестандартное. К нестандартному относятся кистень, булава, кинжал и нож, имеющие особые характеристики. Особые характеристики

оружия выделены.

Клинковое оружие:

Материалы:

Деревянное клинковое оружие принимается только в порядке исключения, если меч выполнен особо эстетично, качественно и соответствует по балансово-весовым характеристикам. Толщина боевой грани для деревянных клинков не может быть менее 7-8 мм.

Для текстолитовых и дюралевых действуют следующие правила безопасности. Для текстолита – толщина не менее 5-6мм, обязательно скругление острия и обработка граней для избежания прямых углов и резких переходов. Для клинков из плющенных дюралевых трубок – аккуратность изготовления. Для клинков из профилированной дюралю – аккуратность изготовления, скругление острия, обработка поверхности и граней. Толщина грани – не менее 5мм.

Кинжалы: длина до 40 см. **Не пробивают никакой доспех.** Кинжал поражает колющим ударом. При ударе текстолитовым и дюралевым кинжалом будьте очень аккуратны!!!

Кинжалы и короткие мечи могут быть выполнены длиной от 40 до 70 см, но в этом случае требуется эстетичность изготовления и красота внешнего вида. Подобное оружие имеет характеристики кинжалов, за исключением того, что рубящий удар также поражает.

Мечи: длина 70-120 см, вес 1000-2000 г (при этом должен выполняться следующий расчет: не менее 100г веса на 1дм длины).

Примечание: Здесь и далее имеется в виду СРЕДНИЙ удельный вес. Этот пункт следует понимать так, что меч длиной 120см не может весить менее 1200 г. Взвешивается весь меч с яблоком, гардой, а потом замеряется вся его длина.

Мечи круглого сечения не принимаются.

Сабли: длина 65-100, вес 800 - 2000 г (при этом должен выполняться следующий расчет: не менее 100 г веса на 1дм длины). Материалы – см. мечи. Обязательно тщательное скругление острия. Чтобы сабля была принята, она должна выглядеть как сабля.

Фальшионы: длина 60-90, вес 900 – 2000 (при этом не менее 120 г веса на 1 дм длины). Должен выглядеть как фальшион, т.е. увеличенный мясницкий тесак.

Примечание: прямые мечи (в т.ч. и двуручные) могут использоваться только кнехтами, дружинниками, рыцарями и знатью. У горожан могут быть фальшионы, но все равно массовое их использование не рекомендуется, т.к. играем людей 13 века, а не отряд ролевигов 21 века.

Мечи двуручные: на игре отсутствуют по причине отсутствия их в исторический период.

Древковое оружие:

Копья: длина от одного до двух ростов владельца. Вес 400-700 г/метр. Древко выполняется из дерева. Наконечник выполняется либо из жесткой резины (со скругленным острием), либо из кожи. Засчитываются только колющие удары копьем (рубящие, режущие удары не считаются), четко нанесенные и прочувствованные получившим. Перехватывать рукой нельзя только сам наконечник. Обязательна обработка поверхности древка.

Алебарды, коузы: длина 180 - 250 см. Древко деревянное, рубящая часть резиновая. Вес 700-1200 г/метр. При выполнении рубящей части из жесткой резины желательна амортизационная прослойка внутри лезвия. Толщина рубящей части должна быть такова, чтоб рубящая часть не деформировалась во время удара, а сам удар был ощутим

противником.

Примечание. Алебарды в описываемый исторический период практически отсутствовали, и в случае выбора потенциальным игроком между копьём или алебардой лучше выбрать копьё. Однако в отличие от двуручного меча алебарда и коуза на середину 13 века была возможна с технической точки зрения, поэтому этот тип оружия допущен к игре.

Двуручные топоры: длина 120-160 см, вес 1300-2000г. В остальном должны соответствовать тем же требованиям, что и алебарды.

Одноручные топоры: длина 50-90 см, вес из расчета около 100г / 1дм длины. Требования к исполнению – см. пункт “Алебарды”.

Метательное оружие:

Луки и арбалеты: Натяжение тетивы не менее 12 и не более 18 кг. При этом натяжение меряется натягом лука до уха владельца (т.к. руки у людей разной длины). На стрелах обязателен мягкий наконечник диаметром не менее 3 см, длина стрелы не более 1м, должны быть оперены. Каждая стрела должна пройти мастерскую проверку. Гуманизация каждой стрелы должна быть двухуровневой: сначала жесткая гуманизация диаметром не менее 1 см и не допускающая пробивания древком стрелы при ударе и жестко закрепленная на древке стрелы (**в принципе выдерживающая до крепления мягкой гуманизации попадание в упор в бетонную стену**); и мягкая. Стрела снимает хиты только при прямом ("колющем") попадании. Рикошет стрелы, изменивший направление ее движения не снимает хитов. Каждая стрела должна иметь отмеченное у Мастера клеймо владельца. За использование "ничейных" неклеяемых стрел - дисквал. Все стрелы для луков должны быть оперены. Каждый стрелок, приехавший на Игру должен располагать не менее чем 50 стрелами либо 30 болтами.

Примечание 1. На данной Игре будут приниматься только исторично сделанные луки, желательно луки такого типа, какого использовались в Восточной Европе и Руси 13 века. Луки-компаунды запрещены. Допускаются неисторичные материалы (текстолит), но обработанные так, чтобы с расстояния в 1м не было видно их современное происхождение. Все вопросы – Светогору.

Примечание 2. Арбалеты допускаются длиной ложа не менее 40 см.

Оружие с особой поражаемой зоной:

Нож: проведением по горлу или шее убивает. В бою используется. Изготавливается из **мягкой резины** и имеет длину не более 30 см. Запрещен колющий удар в горло. Прикрывающая горло и шею кольчужная либо ламеллярная бармица, либо горже, полностью защищает от кулуарок. Исторично выполненный и набитый подшлемник, закрывающий шею, также защищает от кулуарок.

Кистень: боевая часть выполняется таким образом, чтобы удар в шлем был слышен, и ошутим, но при этом естественно не из аутентичных материалов.

Рекомендация. Возможно использование защитных в ткань теннисных мячиков.

Кистенем работают только по голове по следующим правилам: удар в шлем снимает 1 хит. Параметры: рукоять до 50 см, гибкая часть вместе с боевой до 35, боевая часть диаметром 10 см. Если кистень имеет несколько "шариков", то поражает он все равно как один (достаточно попадания хотя бы одного из "шариков").

Кистень разрешается захватывать рукой за любую часть.

Шестопер: боевая часть обязательно выполняется из резины. Удары снимают 1 хит.

Булава: боевая часть обязательно выполняется относительно неплотного материала. Булавой работают только по «вешалке» (голова + ключицы + плечи), нанося удары по вертикальным траекториям, удар снимает 1 хит.

Параметры шестоперов и булав: общая длина до 70 см, антуражность исполнения, достаточный вес. Будут приняты только те булавы и шестоперы, которые выглядят соответствующе.

Примечание: данные типы оружия вводятся не для всех, а только по согласованию с мастерами.

Щиты:

Требуется соответствие формы щита историческому периоду и региону. За особо удачно выполненные щиты возможны “плюшки”. Щиты должны быть покрашены (соответственно с игровой принадлежностью воина). Запрещены опасные выступы (определяется мастером) на поверхности щита и на верхней кромке. Кромка щита должна быть окована сталью, оббита/провязана/оклеена кожей/мешковиной, либо на самый крайний случай оббита поверх шлангом. В случае если в ходе боев щит перестал выполнять требования гуманности – оковка торчит в разные стороны, шланг слетел и щит расщеплен и т.д. – необходимо прекратить использование данного щита. В щит разрешается наносить удары ногой. Запрещены удары ребром щита. Разрешен толчок плоскостью щита. Разрешены 3-7 см незаостренные умбоны.

Пользоваться поломанным оружием запрещено.

Оружие, захваченное во время боя, может быть использовано до конца этого боя, после чего оно должно быть доставлено в лагерь захватившего. Оружие, найденное отрядом в захваченной крепости врага или на местности может использоваться. В обоих случаях оно возвращается владельцу в конце игры. Если персонаж убит в процессе захвата его оружия, оно остается у него, так как после смерти он приобретает статус мертвого и не может передавать свое оружие (см. "Статус мертвого").

4. Защитное вооружение.

Критерии подхода к внешнему виду различаются в зависимости от заявки на игровой статус.

Личных хитов нет. Мирные персонажи убиваются любым касанием оружия (естественно следует быть аккуратным).

Доспехи.

Необходимый комментарий. При оценке историчности доспеха используется концепция, разработанная Ассоциацией Военно-исторических клубов Южного Федерального Округа. Концепцию и комментарии можно будет найти в приложениях к правилам. С популярной у ряда клубов концепцией «не опубликовано – значит не было» мастерская и историческая группа игры не согласны.

Самым лучшим вариантом будет обсуждение Вашего доспеха с мастерами заранее, дабы потом не возникало концептуальных разногласий. Ответственный за приемку доспехов Светогор. Е-мэйл svetogor@pochta.ru

Доспехи на игре делятся на 4 категории допустимости.

1. Попадание в игровую эпоху с точностью до 50 лет.

Подобные доспехи разрешены к открытому ношению и в случае удачного исполнения, нетипичного для ролевого движения (например, кольчуга с длинными рукавами и наплечниками, чулки с наколенниками) могут придавать бонусные баллы на ролевой статус или бонусные хиты.

2. Явное различие от полувека до века (например, более поздний покрой бригантины или более поздний шлем) с соблюдением общей типологии (т.е. кирасы в эту категорию не

попадают).

Подобные доспехи разрешены к открытому ношению и оцениваются в стандартном порядке. 3. Различие в 100-150 лет, либо типологически новые доспехи, которые старше игровой эпохи на 50-100 лет.

Доспехи запрещены к открытому ношению (должны быть скрыты костюмом) под страхом дисквалификации, но получают хиты за свои защитные качества, в зависимости от оных.

Примечание 1. В эту же категорию попадают кольчужно-пластинчатые доспехи позднесредневековой Руси (юшман, бахтерец, колонтарь) в силу их типологической возможности на 13-14 век. Однако к открытому ношению они также запрещены.

Примечание 2. Разрешено выступание отдельных попадающих во временную вилку игры частей доспеха из-под костюма – например, кольчужные рукава юшмана.

4. Доспехи откровенно более поздние (16-17 век) или типологически невозможные на 13-14 век (опять же кирасы польских улан) абсолютно запрещены к открытому ношению (если это шлем, он не допускается). В случае ношения под костюмом хитов не добавляют, являются протекторами.

Так же оцениваются доспехи, имеющие происхождение с Марса, свалок мегаполисов, или с полей Четвертой Мировой Войны (например, кожкартонные кирасы).

Общие правила приемки. Принимаются только нормально сделанные доспехи. Торчащие наружу линолеум, липучки, пластик, оцинковка не допускаются. Любые доспехи, даже выполненные как реконструкция, но никак не вписывающиеся в средневеково-европейский контекст игры (лорики-сегментаты, например, или деревянные поножи кыргызов 4-6 века нашей эры) будут оцениваться по 4 категории допустимости (при всем уважении к воинам-киргизам).

Мастерская группа всегда открыта для аргументированной беседы. Рекомендуются обсуждать свои доспехи заранее, чтоб потом не напрягаться. Использование протекторов для реальной защиты (например, пластиковые наколенники) допускается при условии их полного закрытия антуражем (например, штанами).

Все доспехи влияют на баллы ролевого статуса. Именно поэтому крайне рекомендуется заморочиться изготовлением доспеха, подходящего к эпохе и региону.

Хиты за надетые доспехи суммируются (принцип “капусты”). Хиты за отдельные элементы доспеха могут быть дробными. Минимальное дробление 0.25. Округление при подсчете общего числа хитов производится так как решит мастер в зависимости от ряда факторов общего внешнего вида.

В случае изменения своей комплектации надо будет перехитоваться. Ситуации, когда боец снял, скажем, верхний доспех, но продолжает считать свои хиты как будто он по-прежнему в комбинации доспехов, расцениваются как злостное нарушение правил.

Рекомендация 1. Игрокам. Не стоит ходить на приемку за лишними хитами, одев на себя едва ли не больше, чем Вы можете унести. Оцените свои реальные силы здраво. Лучше всего провести перед игрой одну интенсивную тренировку в том доспехе, в котором Вы собираетесь идти на приемку, и оценить, готовы ли Вы воевать в этом доспехе два дня. Подобная оценка сэкономит Ваши силы и наше время на Вашу перехитовку.

Рекомендация 2. Командирам. Известно, что некоторые руководители клубов имеющих или производящих большое количество снаряжения, любят навесить на своих бойцов побольше доспеха ради высокой хитовости своей команды. Опять же прошу реально подойти к оценке сил своих бойцов и оценке тактического соотношения командных задач

и веса доспеха бойцов. Те, кто ездит на ростовские игры, без труда могут вспомнить пример повального переодевания одной из очень хорошо задоспешенных команд в более легкие доспехи, чем изначально были надеты (2002 год), и даже пример дезертирства из рядов союзных сил команды, которая, потратив все предыгровое время на авральное производство, забыла потренироваться в своих доспехах (2003 год).

Корпусные доспехи. Примерная расхитовка.

1. Доспехи, выполненные способом простежки или набивки смягчителя внутри ткани или кожи (стеганки, набивняки, дегели и т.д.), а также кожаные доспехи получают от 0 до 2 хитов. Полный кожаный ламеллярный доспех может получить до 3 хитов. Общие критерии – качество ткани или кожи, плотность набивки, эстетика.

2. Доспехи, выполненные как комбинирование тканевой или кожаной защиты с металлической, получают от 0 до 3 хитов. Сюда относятся coat-of-plates (панцирь Визби, доспех со статуи Святого Маврикия), бригажные доспехи (доспех в котором присутствует кожаная основа, металлическая прослойка, и верхний тканевый слой), хатангу-дегели, тигеляи с вшитыми кусками кольчуги или металла и т.п. Общие критерии – качество и аутентичность использованных материалов, соответствие исторической типологии, реальная защищаемость, эстетика.

3. Доспехи выполненные на основе сведенных колец получают от 0 до 3 хитов. Оцениваются по параметрам – длина подола и рукавов; соотношение внутренний диаметр кольца / толщина проволоки; качество и марка проволоки; тщательность изготовления (аккуратность сводов и гладкость скусов); состояние (наличие не устраненных дефектов). Алюминиевая проволока не допускается. При наличии рукавов до запястья, есть возможность получить бонусный хит. Использование сварных, а тем более клепаных колец является основанием как для хитового бонуса, так и для бонуса к ролевому статусу.

4. Чешуйники и ламелляры получают от 0 до 4 хитов в зависимости от комплектации, площади закрытия, размеров и аутентичности чешуек, материала изготовления, качества изготовления, историчности, внешнего вида.

Дополнительная защита.

Горжеты, бувигеры, ожерелья, наплечники, коленные и локтевые «чашки» поверх кольчуги, кольчужные капюшоны и т.д. оцениваются в отдельном порядке дробными хитами в зависимости от защитного значения элемента и его реальной функциональности.

Защита рук и ног.

Набедренники и зарукавья, в случае если являются конструктивно отдельными от корпусного доспеха, добавляют хитовый бонус (естественно корпусной доспех в этом случае получает меньше хитов по критериям «комплектация» и «площадь закрытия»). Защита ног в виде стеганых или набивных штанов, кольчужных чулков, трехчетвертных поножей, получает от 0 до 1.5 хитов. Комбинации оцениваются в стандартном порядке «капусты». Зарукавья, латные плечи добавляют от 0 до 1 хита.

Полные ноги добавляют от 0 до 2.5 хитов, полные руки от 0 до 2 хитов.

Отдельные наручи и поножи, наколенники и налокотники. сокращают поражаемую зону до безусловной. Добавляют от 0 до 1 хита в общей сумме. Поверх доспеха (а также наручей и поножей) разрешается одевать только игровой костюм. Наручи и поножи должны быть качественно выполнены из жесткого материала (сталь, кожа). Иначе они считаются протекторами со всеми вытекающими (в т.ч. ношение под костюмом). Наручи и поножи защищают то, что защищают. Т.е. если удар пришелся сзади в незащищенную

икру – он считается.

Перчатки и рукавицы крайне рекомендованы для сохранности ваших рук, а в некоторых случаях и обязательны. Могут быть металлическими, кожаными, стегаными. Историчные и мазовые латные рукавицы могут быть премированы.

Шлем.

Разрешенные материалы для изготовления – сталь, кожа. **Шлем должен защищать от реального удара.** Кольчужный капюшон сам по себе за шлем не считается. Обычный шлем хитов не дает.

Выполненные в стиле исторического соответствия месту и времени, красивые и прочные шлема могут быть премированы от 0.5 до 1.5 хитами, а в особо исключительных случаях (например, полная реконструкция шлема князя Ярослава Всеволодовича, включая налобную пластину) и большими хитами.

Качество шлема (как и всех остальных доспехов) влияет на оценку ролевого статуса. Князья-бояре в обычной четырехчастевой полусферке типа «гоблинка северная» ходить не могут.

Плохо выполненные шлема, шлема из пластиковых касок, шлема из 8 оцинкованных полосок с болтиком и пр. шлема детей мегаполиса не принимаются ни в каком виде. Носить их нельзя, дабы не портить своим видом игру.

Рекомендуется до выезда на полигон показывать мастерам по оружию свои доспехи, чтобы уточнить их характеристики, или хотя бы обсудить конструкцию, т.к. потом будет обидно, если из-за незначительных (с вашей точки зрения) нюансов вы получите меньше хитов, чем ожидали.

ДОПОЛНЕНИЯ И КОММЕНТАРИИ ПО ПРИЁМКЕ ДОСПЕХОВ.

В этом году, пожалуй, впервые ожидаются лица, не допущенные к участию в игре в составе боевого населения.

Это связано с нежеланием ряда людей, думать головой. За год, зная требования к снаряжению и подав предварительные заявки, люди собирают себе комплекты, без всяческой оглядки на то кем они заявили на игру. Более того, ряд лиц гордо разглагольствует "если мне не допустят мой шлем, значит, я играть не буду".

Господа, кому Вы сделаете хуже? мне? по-моему, ответ очевиден - СЕБЕ.

Есть фестивальньй день, куда допускаются любые правильные комплекты евразийского средневековья.

Есть 4 мая, где на игровые бугурты допускается ЛЮБОЙ защищающий доспех. 2 и 3 мая проходит военно-ИСТОРИЧЕСКАЯ игра "Даниил Галицкий", по которой есть правила приемки.

Слова "игра - не фестиваль" не должны превращаться в лозунг, под которым на игру будет пропущено все.

Есть определенные поблажки, которые будут сделаны одинаково всем командам, которые старались, но не все успели, есть бонусы тем, кто старался лучше всех.

Но уровень поблажек не будет падать ниже плинтуса.

Теперь о конкретике. Было сказано о временных допусках. Однако моей очевидной ошибкой является то, что я не прояснил ситуацию с допусками по регионам.

Условно на середину 13 века можно выделить 4 зоны:

1. Западная Европа.
2. Восточная Европа.
3. Русь
4. Степь.

Границы между соседними регионами зачастую были расплывчаты, так ВКЛ можно по некоторым параметрам отнести, что к Восточной Европе, что к Руси, а Германию - и к Западной и к Восточной Европе.

Поэтому естественно, что в рамках игры допускаются заимствования из соседних регионов, но обоснованные знанием источников*.

Заимствования комплектов целиком или выступление, к примеру, монгола за русскую команду должно быть обосновано заранее. Так чтоб на приемке человек мог внятно отвечать на вопросы, а не вести себя двоечником на экзамене. Иначе ему придется проходить переприемку.

Теперь о плохом. Никак не допускаются заимствования "через регион". То есть бацинет степняку, сахарная голова русичу или хатангу-дегель германцу. Не допускаются полумеры типа "а вот я обклеил свой топхельм мехом, теперь я татаро-монгол?" Ответ будет такой: "нет мальчик, теперь ты дебил в обклеенном мехом топхельме".

Как можно выйти из ситуации? проще всего степнякам. Наличие генуэзских наемников* подтверждено данными, пусть и на более позднюю эпоху, но в данном случае концепция "игра не фестиваль" канает. Остальным - думать, читать литературу, изучать источники.

* В обоих отмеченных звездочкой случаях игрок пройдет процедуру допроса "а что это, сынку, на тебе надето?" В обоих случаях не допускается мешанина - типа новгородец одел шлем явно заимствованный по типологии в Степи и СОР Святого Маврикия поверх кольчуги. То же самое - фрязь в кожаном ламелляре золотоордынского покроя.

И, наконец, о веселом!

Все люди в очень спорных комплектах или со спорными элементами снаряжения будут проходить допрос "а что енто у нас такое?" Особо запомнившиеся случаи будут сфотографированы с целью последующего составления галереи смеха.

Блок: Фортификация



Фортификация.

На игре есть три типа стационарных пунктов:

1. Крепость, выполненная в форме боевого коридора без ям и других препятствий. Бойницы должны быть либо с внутренней стороны, либо при выведении их на внешнюю сторону необходимо поставить фронтальную стену хотя бы в форме частокола. Разрешен второй этаж. Минимальная ширина боевого коридора 1.5м.

Длина боевого коридора в сумме не менее 6м для коридоров с поворотов и не менее 5 для коридоров без поворота.

Фронтальная стена нештурмуема.

В случае исполнения боевого коридора без поворотов максимальный гарнизон 8 человек, с поворотом – 6 человек.

2. Крепость, выполненная в виде штурмуемой фронтальной стены (рекомендуется для реальных армий и реальных пацанов-командиров).

Фронтальная стена реально штурмуема, выполняются ворота, за воротами возможны ямы. Кладка стены, конструкция, галереи, бойницы, рвы – на усмотрение строителей в пределах логики (т.е. не зю-образные стены и пр. изыски).

Длина стены не менее 10м. Ворота – не менее 2м. В обычных условиях должен быть нормальный проход через ворота (т.е. ворота не должны быть лазом в хоббищи норы и

т.п.) – откидной мост при наличии
Гарнизон – 2 человека на метр стены.

3. Смешанные варианты. Обсуждаются со строителями на полигоне, и в случае приемки информация о характеристиках доводится до командиров на ежедневной летучке (место и время ежедневного сбора командиров укажем на полигоне, во время похода на него командир имеет право надеть белый хайратник и быть неприкосновенным, дабы не таскать на летучки толпы телохранов).

Блок: Штурмы, Осады



Осадные орудия:

Любые безопасные и соответствующие эпохе. Принимается в индивидуальном порядке. Попадание снаряда в любую часть тела или щит и оружие убивает. Рикошет осадных орудий от деревьев, стен и других неодушевленных предметов считается. Рикошет от людей – нет.

Осадные орудия не разрушаются. После боя они сдаются захватившей стороной в мертвятник, а после выкупа их оттуда хозяевами, захватившая сторона получает соответствующую сумму денег.

Блок: Страна мертвых



Жизни и мертвятник.

1. Количество жизней ограничено двумя в день. Однако в особых случаях во второй день все игроки могут получить право на третью жизнь.
2. Ролевой персонаж (не путать с игроком-исполнителем) имеет одну жизнь, то есть после отсидки в мертвятнике Игрок выходит с новой легендой. При этом так как участниками Игры являются игроки, а не мастера, то за время отсидки в мертвятнике игрок самостоятельно придумывает себе новую легенду, вписывающуюся в канву игры, либо идет простым бойцом в какой-либо отряд на свое усмотрение.
3. Отсидка в мертвятнике – от 2 до 3 часов на усмотрение мастера мертвых в зависимости от наличия стационарного пункта и ряда других факторов. 1 час отсидки в мертвятнике можно выкупить (подробней читайте об этом в правилах по экономике).
4. Мастер Мертвых вправе наказывать игроков дополнительной отсидкой в любом объеме.
5. Появление "живого" игрока на территории Страны Мертвых приравнивается к игровой смерти.
6. **Мастера оставляют за собой право использовать игроков, попавших в Страну Мертвых на хозяйственных работах в пользу мастерского лагеря.**

Статус мертвого.

После смерти (или проществеи положенного на добивание/оживание раненого числа минут) игрок должен немедленно отправляться в мертвятник (никакие "я досмотрю бой, а потом пойду" не принимаются). В случае несоблюдения данного пункта тот отряд, к которому принадлежит "глазастый труп", очень сильно пожалеет. Если свежеумерший находится посреди битвы, он должен упасть, дожидаться окончания боя и уходить в

мертвятник.

С момента смерти мертвый как бы вообще выбывает из игры и не может обмениваться с живыми оружие доспехами и информацией. Человек, умерший во время боя, удерживающий свое оружие и отпустивший его уже после смерти дожидается конца боя, после чего оружие ему обязаны отдать. Находясь в мертвятнике, мертвый обязан выполнять все распоряжения Мастера Мертвых. Мертвые не могут "самовозродиться" путем восстановления хитовой справедливости после боя.

Появление мертвого в точке игрового пространства чревато. Будучи замеченным любым Мастером-наблюдателем (особенно, в районе крепости), мертвый сразу же лишается игровой жизни. Если у него таковой уже не осталось на этот день, он теряет одну "завтрашнюю" жизнь.

За нарушение правил поведения мертвых Мастер Страны Мертвых имеет право карать игроков также полноценно, как и любой Мастер-наблюдатель.

Блок: Экономика



Игровая экономика. Автор – Доминик.

Полная окончательная версия с вопросами и ответами.

Собственно правила:

1. Экономика на игре моделирует оптово розничную торговлю с элементами сервиса и шоу-бизнеса.
2. Все это осуществляется через предприятия типа «Таверна», где можно приобретать за игровые деньги выпивку закуску, кое-где еду, а так же созерцать шоу при наличии одного в данной таверне.
3. На игре функционирует мастерская таверна, которая выполняет функции центробанка и налоговой в одном лице (моем). Помимо мастерской таверны будет некоторое количество других таверн и мелких разносчиков-маркитантов. Рекомендуется иметь таверну в каждой уважающей себя крепости.
4. Денежная масса на игре представлена игровыми деньгами. С их внешним видом вы естественно, познакомитесь на игре. Игровая денежная единица носит условное название 1 талер.
5. Каждый игрок на начало игры получает определенную сумму игровых денег 15 талеров. Помимо этого командиры отрядов получают отрядную казну из расчета 3 талера за бойца. Рекомендуется казну тратить на военные нужды команды.
6. Помимо этого на игре будет возможен обмен пожизненных денег на игровые. Обменивать деньги можно ТОЛЬКО у мастера экономики. Обмениваемый объем ограничен и зависит от конкретного состояния экономики на момент обмена. Курс обмена на начало игры 3 рубля за 1 талер.
7. Обратного обмена денег нет (см. вопросы и ответы)
8. Тавернщики и разносчики могут получать зарплату пожизненными деньгами, если они торгуют продукцией мастерского склада. Их комиссионные 10% от оборота в рублевом эквиваленте.
9. Тавернщики, которые торгуют привезенной продукцией, могут получить компенсацию. Получение компенсации, ее размеры и форма обсуждается с каждым из них индивидуально не позже чем за 2 недели до игры. Не прибегайте ко мне на игре с просьбой оплатить бочку черной икры.
10. Все игровые деньги будут обеспечены реальными ценностями. В основном выпивкой

и закуской в тавернах. Помимо этого в мастерской таверне можно будет купить кое-какие реконструкторско-ролевые феньки за игровые деньги по ростовским ценам.

11. На игре разрешен грабеж.

12. Грабить можно только игровые деньги. Товары, оборудование и прочие игровые принадлежности не отчуждаемы.

13. От грабежа будут иметь защиту только несколько мелких разносчиков. Их защита будет подтверждаться наличием у них мастерского сертификата. Сертификат будет только у начинающих торговцев, с маленькими оборотами. Стационарные таверны такой защиты в общем случае иметь не будут (кроме мастерской, которая, естественно неприкосновенна по определению).

14. У убитого вами игрока в течение 15 минут после смерти (эти 15 минут он должен находиться вблизи места гибели) можно отобрать 50% наличности, но не более 50 талеров. Обыск производится в следующем порядке: есть два варианта обыска пожизненный и с ответом на вопросы. Жертва сама выбирает, как ее будут обыскивать: либо по жизни, либо с заданием вопросов типа «покажи, что у тебя в этом кармане», при задании вопросов необходимо честно отвечать и отдавать причитающуюся часть найденного.

15. Таверны не являются небоевой зоной, но категорически не рекомендуется устраивать там побоища с причинением, какого либо вреда утвари и оборудованию. Продуктовые запасы таверн также неприкосновенны.

16. Таверны вообще рекомендуется располагать под защитой крепостных стен.

17. Помимо этого на игровые деньги вы можете скопить срок в мертвятнике. Выйти из мертвятника будет стоить 10 талеров с человека за час. Это моделирует подход свежих подкреплений у богатых армий. Однако все равно есть минимальный срок отсидки, который сидеть придется каждому (для всех - общая отсидка 2 часа, минимальная 1 час, для потерявших крепость или не имевших ее изначально 3 часа, минимальная отсидка 2 часа)

Теперь ответы на самые распространенные вопросы.

В: Зачем простому игроку на игре экономика?

О: Она позволит вам собирать законные трофеи, обобрав убитых врагов, покупать выпивку и закуску в тавернах, нанимать людей и гарантирует вам, что у ваших жертв и нанимателей будут деньги, чтобы расплатиться с вами. Помимо этого можно меньше сидеть в мертвятнике. Подробнее см. «Специальный комментарий для падонков, рубак и придурков»

В: Есть ли обратный обмен денег?

О: Обратного обмена нет. Поскольку развитие предпринимательского духа наших тавернщиков только начинается. (Раньше у нас игры вообще без экономики были) Еще нет людей, которые готовы реально вкладывать свои деньги для получения на игре реальной прибыли, но в моих планах развить культуру игровых таверн до такого уровня, чтобы они могли функционировать полностью самостоятельно, так что я надеюсь, через год у нас уже могут пойти игры с обратным обменом. На данном же этапе все полученные от эмиссии игровых денег средства будут потрачены на снабжение таверн продуктами. Оплата труда производится для тавернщиков работающих от мастерского склада. Им будет выдаваться 10% от оборота в рублях, с теми, кто собирается ехать со своими продуктами мне придется договариваться с каждым отдельно, чтобы помочь им компенсировать затраты. Именно поэтому я так упорно прошу их отписать мне все свои калькуляции.

В: Так, сколько на начало игры среднестатистический чувак получит игровых денег?

О: 15 талеров

В: Меня терзают смутные сомнения, можно ли будет что-либо купить на оставшуюся валюту (причем в МАСТЕРСКОЙ таверне, по определению самой дорогой).

О: Мастерская таверна будет по определению одна из самых дешевых, потому что в цены прочих таверн будет добавляться еще и интерес тавернщиков, которые будут торговать в отдаленных точках игрового пространства. В любом случае цены будут не выше, чем в прочих тавернах. Я это гарантирую.

В: Каково соотношение денежных знаков с реальной стоимостью продукта продажи?

О: Рекомендованный уровень цен для таверн – буфетный. Это логично по любому.

В: Кто и по какому принципу будет определять товар на мастерском складе? почему поставкой товара занимаются мастера?

О: Товар на мастерский склад закупают мастера, чтобы облегчить всем тавернщикам вопрос капиталовложений и доставки на полигон. Ассортимент товара как я уже сказал пиво, вино, закуски, что-нить простое из консервов и полуфабрикатов.

В: Не предвидится ли злоупотреблений от мошнящих команд и скулежа от "бедных"?

О: Какие злоупотребления ты имел в виду? Я не понял, какие тут могут быть злоупотребления - заплатил - вышел раньше. Скулеж от сырых и убогих бывает всегда - почитай любой топик форума

В: Зачем нужен охранный сертификат и кому он будет выдаваться?

О: Охранный сертификат предназначен для того, чтобы одинокий торговец спокойно подошел к армии на привале и напоил ее пивом, не беспокоясь о том, что его убьют вместо оплаты. Количество их будет невелико. Срок действия сертификата ограничен. Действителен на конкретное лицо в сертификате указанное.

В: Не получится ли, что какая-нить команда будет иметь ОЧЕНЬ много денег и будет выкупать своих мертвых, чуть ли не тут же, на месте смерти. Он все равно будет лежать мертвым 15 минут. За это время кто-нить с казной сбегал к мастеру мертвых и всех выкупил. Полежали 15 минут, отдохнули и снова в бой. Получается, что лучше сэкономить на доспехе (и силах) и иметь мало хитов, но много денег и откупаться постоянно.

О: Сколько бы ты чего не выкупил, похода в мертвятник никто не отменял. Выкупаться досрочно можно из мертвятника, а не на поле боя. 2 игровые жизни на день никто не отменял. Никакие деньги количества жизней не увеличивают. Только время отсидки сократят. Но иметь много денег вообще всегда лучше можно и не выкупаться из мертвятника и вообще туда не попадать, а нанять целую армию

В: Будут, ли ограничения по обмену? хоть какие-то?

О: Да, в зависимости от состояния экономики, но думаю до 100 талеров, поменять всегда можно будет без проблем.

В: Что делать, если деньги кончились? покупать новые игровые деньги?

О: Деньги кончились - заработай или обменяй пожизненные.

В: Где будет происходить экономическое взаимодействие? это только таверны и фортификации? или весь полигон, включая лагерь проживания?

О: Таверны и фортификация это львиная доля значимого полигона. Все мирные взаимодействия в основном там и происходят, а какая экономика тебе нужна в лагере проживания? нанять рабочих для уборки территории? в принципе - на здоровье. Ограничений на то, где заниматься экономикой, никаких нет

В: Наличие экономических правил, и их дальнейшее развитие приводит (после некоторого логического размышления) к насущной необходимости круглосуточной игры с соответствующими требованиями к лагерю и прочем атрибутам.

О: Торгуй круглосуточно, кто тебе запрещает, но лично я не вижу в этом насущной необходимости.

В: Где взять денег простым отрядам?

О: На ДГ рядовое войско это "армия", "дружина" конкретного города-героя-крепости. Это не кучка анархистов, а регулярная армия, имеющая командование, которое обязано заботиться о снабжении одного войска. И командованию всех армий я настоятельно советовал в правилах обзавестись некоторыми субъектами экономики типа таверн на подконтрольной им территории, чтобы решать именно вопрос где брать на все это деньги.

В: В нашем городе нет таверны, а деньги заработать хочется...

О: А почему, позволь спросить, в твоём городе нет таверны? ИМХО в нормальном городе она должна быть. Это примерно также как сказать, а у нас нет доспехов/шлемов/оружия... кто в этом виноват? мастера?

В: Есть ли лечение за деньги? Есть ли починка доспехов?

О: Ничего этого нет. Доспехи не портятся, все хиты у раненых восстанавливаются после окончания боя. Никаких лечений, кузнецов и прочей магии.

В: Скажем, я очень хороший и удачливый солдат (или трусливый солдат сильного отряда) и ни разу не умер. Понаграбил за всю свою жизнь кучу денег. А игра кончилась (вот такой я плюшкин). что будет с деньгами?

О: Если ты накопил кучу денег и так и не решился их потратить - ты сам себе злобный буратина (как и по жизни). Кто тебе виноват. Я занимаюсь обеспечением того, чтобы их было на что тратить, а не борьбой с жадностью, так что лучше трать. возможности для этого вполне есть.

В: Если делать таверну так выгодно, то не станут ли все игроки тавернщиками? Кто тогда воевать будет?

О: Если что-то делать выгодно, то почему все этого не делают? понятия не имею это философский вопрос. Не переживай таверн слишком много не будет.

В: Что делать, если не везет, и все деньги отобрали, а в таверну сходить хочется?

О: Если тебе не везет и ты на нулях, значит, тебе не везет и ты на нулях, а чего ты собственно хотел? это игра, да и по жизни так.

В: Игровой день до 12 ночи, а боевое взаимодействие до 8 вечера. Можно ли грабить в этом промежутке? и как это будет выглядеть?

О: Грабить можно только при наличии боевого взаимодействия. Ночью его нет, поэтому

грабежей ночью не будет, "только кража, Шура". Ночью можете красть, вымогать, побирать и организовывать аферы.

В: Чем подкреплены деньги?

О: Услугами таверн, наличием в них достаточного количества выпивки и закуски. Экономика обязана обеспечиваться. Она обеспечивается ассортиментом продуктов, который на ваши взносы будет закуплен для реализации через таверны. То есть количество продукции прямо связано с количеством денег выпущенных в игру и вся денежная масса, поэтому будет обеспечена. Помимо этого, в качестве обеспечения игровых денег в мастерской таверне за игровые деньги будут продаваться пожизненные игровые ценности - кольца браслеты и т.п. по ценам не выше ростовских.

В: Таверна будет кормить поить. Насколько реально она будет это делать?

О: Таверна не столовая. В некоторых тавернах можно будет перекусить, но таверна скорее ближе к бару по ассортименту.

В: Что касается ограниченного количества денег на обмен - т.е. я не смогу обменивать много денег каждый раз, когда я проголодался и захотел поесть именно в таверне?

О: В таком количестве денег обменять можно будет всегда.

"Что мне даст экономика на игре и как ей пользоваться мне лично, если я тупой"
специальный комментарий для падонков, рубак и придурков.

Экономика на игре даст вам самые разные возможности:

1. Самое главное, что дает вам на игре экономика – то, что у игроков будут деньги, которые вы можете присвоить самыми разными способами, а присвоенные деньги с удовольствием потратить на выпивку и закуску.
2. Вы можете пожить за счет других игроков. Отнять деньги у людей можно как честными, так и не совсем, а то и совсем нечестными способами.
3. Будут заведения, где правильные пацаны могут посидеть, попить пива, обсудить свои дела, обмыть удачный поход так чтоб всем вокруг было завидно. Пусть лохи пьют, спрятавшись в палатках. Правильные пацаны готовы показать всем свою удачу.
4. И вообще солдат удачи должен где-то отдыхать и тратить законную добычу. Экономика даст вам возможность эту добычу иметь и место, где ее тратить.
5. Симпатичные девочки за монеты, которые вам легко достанутся в удачном бою, напоят вас пивом на привале и порадуются с вами. Вам не нужно будет после боя спорить, кто пойдет за водой к роднику, когда каждый хочет прилечь и отдохнуть. Все вкусности вам доставят прямо к месту отдыха.
6. Мирные жители перестанут путаться под ногами, а будут сидеть по тавернам и с восхищением слушать истории о ваших подвигах.
7. Вы можете не просто вынести отряд противника, но и обшарить карманы убитых, забрать у них некоторое количество монет и весело эти деньги прокутить.
8. Вы можете, окружив малочисленного противника грозным голосом сказать «кошелек или жизнь» и у тех, кто хочет жить отнять столько денег, сколько сможете вытрясти.
9. Вы можете на все нечестно награбленные средства весело покутить в кабаке. Благо на любое количество игровых денег вы всегда сможете попить пива, а иногда и более благородных напитков в разнообразных увеселительных заведениях.
10. Вы можете понтово рисануться перед пацанами, зайдя в кабак и звучным голосом крикнув «плачу за всех».
11. Вы можете наехать на вражескую крепость и за то, что не станете ее захватывать,

потребовать с дрожащих от страха хозяев солидных отступных.

12. Вы можете захватить чужую крепость, разграбить их казну, поселиться в их городе, обложит лохов данью и на всю эту кучу бабок заказать своей бригаде пива, вина и пиццу (или что-нить в таком духе).

13. Вы можете наняться к лихим командирам, которые собираются на большое дело и нуждаются в проверенных бойцах. Благодаря экономике у лихих командиров в кои-то веки будет, чем платить.

14. Можете крышевать крупные таверны, которые будут лишены защиты мастерским сертификатом, и нуждаться в защите реальной. Хитрые тавернщики будут отстегивать правильным пацанам, за то, что вы защитите их от других пацанов, возможно, менее правильных.

15. Одиноких торговцев вы тоже можете защищать за вознаграждение, потому что никакой сертификат не защитит их от смерти.

16. Все командиры отрядов будут где-то хранить отрядную казну, вы можете их выследить и спереть бабло.

17. Если удача от вас отвернулась, а коротать время в мертвятнике запахло, вы можете отстегнуть мастеру, и он вам скосит срок.

18. Вы можете жить на широкую ногу благодаря своей удаче и мастерскому владению оружием.

19. Вы можете нанять других лихих парней, если у вас недостаточно сил, чтобы взять приступом богатый город.

20. Читайте книжки про пиратов – там все написано.

21. Мастера, которых достали некоторые персонажи, объявят награду за некоторые головы. Приведите им плененных супостатов и пируйте на здоровье.

2.0.0.3