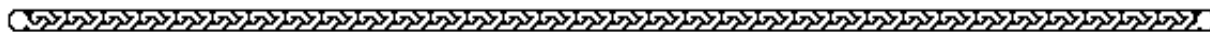


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Англия, 10 век. Час Независимости.

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Приглашаем Вас принять участие в ролевой игре на местности с 17.08.99 по 21.08.99

Англия, 10-й век. ЧАС НЕЗАВИСИМОСТИ

Многие из Вас читали в свое время книги по истории. И, наверное, Вы не раз задумывались над тем, что бы Вы совершили, находясь в том времени и обладая возможностью как-то влиять на происходящие события.

Мы предлагаем Вам самим творить историю Англии 10-го века. Может быть, когда-то об этом вы мечтали?! И вот возможность: Возможность отыграть того, кто больше всего Вам по душе. Самим приблизить ЧАС НЕЗАВИСИМОСТИ Англии:

Разве Вы не представляли себе разные ситуации, как их решаете - вот и возможность проверить, как может быть на самом деле.

Набор ролей очень большой, в игре участвуют несколько народов, это: Пикты, Саксы, Бриты, Скотты, Скандинавы и др. Вот хорошая возможность поиграть и провести время в свое удовольствие.

Англия. 950-й год. Смутное время. Время бесконечных войн, воровства и разрухи. Знать погрязла в жестокости и обмане, крестьяне живут в постоянном страхе. В Британии укореняется новая религия, но в сердцах народа еще живут законы язычества - еще остались следы религии Друидов. С материка приходят святые отцы Христианства, отшельники и миссионеры. Время появления монастырей и святых обителей.

Бывшая Артуровская Британия сейчас разорвана на части враждующими народами: Англы и Саксы, захватившие земли Британии, враждуют между собой. Участились нападения Скандинавов на земли Британии. В их руках Йорк, и полным ходом идет

подготовка к завоеванию всей Англии. Земли

Шотландии разделены четырьмя кланами Пиктов, Скотов, Бриттов и Англосаксов. Между ними повсеместно распространены постоянные мелкие стычки на границах кланов. Бритты обосновались в Уэльсе, им удастся сдерживать Англов и Саксов. Корнуэлом и Девонширом правят Валлийцы.

В каждом мало-мальски важном городе или замке правит сеньор, который диктует свои собственные законы и называет себя Королем. В стране процветает анархия. Нет сильной руки, которая остановила бы бесконечные войны. Устранила бы несправедливость. Народ и знать устали от бесконечных войн и предательства. Пришло время перемен...

Для участия в игре требуется:

* Заявки на участие в игре будут приниматься до 15 августа 1999 года (включительно), чем раньше Вы подадите заявку, тем лучше мы сможем дать Вам роль.

* Если Вы решили поехать командой, то Вы должны выбрать в Вашей команде капитана, который будет держать связь с мастерами и говорить от имени Вашей команды.

* Для получения личной вводной, придуманной нами, Вы должны нам предоставить свои пожелания о будущей роли.

* Мастера могут на начало игры всем желающим предоставить личную предысторию, из которой они смогут строить дальше свою игровую жизнь. Для чего это нужно? а начало игры Ваш персонаж не новорожденный, а уже прожил определенное количество лет и имеет определенный жизненный опыт и историю.

* Взносы, в эквиваленте 2 USD (по курсу ЦБ РФ), принимаются с 01.06.99 и до 17.08.99.

ПОЛИТИКО-ИСТОРИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ К 950 ГОДУ

Политическая история этого времени – это история целой серии военных столкновений.

* На игре один человек обозначает целую группу людей или главного представителя, какой либо социальной группы людей, т.к. население Англии в то время было больше, чем количество играющих в данной игре.

СКАНДИНАВЫ (Викинги)

Начиная с 838 г., каждый год на английский берег высаживались все новые и новые орды Викингов. В 866 г. большое войско датчан высадилось в Англии с целью захватить ее земли и осесть на них. С военной точки зрения на их стороне было почти все. Железа в Скандинавии всегда было достаточно, шведские месторождения разрабатывались еще с доисторических времен. Трофеи, захваченные предыдущими поколениями, дали скандинавам возможность запастись лучшими по тому времени оружием и доспехами. Они имели топоры и длинные мечи, на головах были железные шлемы, в руках щиты, а на пиратах и профессиональных воинах нередко были надеты и кольчуги.

Войско, высадившееся в Восточной Англии весной 866 г., казалось действительно страшной силой. В следующем году датчане двинулись на юг, в большой битве под стенами Йорка разбили нортумбрийцев и в течение следующих трех лет завоевывали и грабили земли Мерсии и Восточной Англии, не встретив там серьезного сопротивления. В начале 871 г., долго потом называвшегося "годом сражений", датчане прошли по дороге Икнилд, так же как четыре века тому назад это сделали саксы, и основали в Рединге укрепленный лагерь, послуживший великолепной стратегической базой для нападения на Уэссекс. Разбитые при Ашдауне, они спаслись от разгрома в своем укреплении, и последовавшие за этим восемь боев не дали перевеса ни той, ни другой стороне. В конце

того же года войско заключило перемирие с Альфредом, который в самом разгаре борьбы наследовал брату в качестве короля. Еще через четыре года завоевание перешло в новую фазу – датчане теперь основали свои независимые королевства в Нортумбрии и Восточной Англии и поделили между собой земли.

В 876 г. Альфред одержал в Этандуне решающую победу и вынудил датчан заключить мир. С этого времени Англия была разделена на две примерно равные части: "область датского права" - к северу и востоку от линии, проходящей вверх по течению реки Ли до ее истока и по дороге Уотлинг до Честера, и саксонскую Англию – к югу и западу от этой линии. Новую попытку завоевать страну, предпринятую спустя пятнадцать лет, англичанам удалось отбить еще быстрее. После этого скандинавы снова стали совершать свои набеги главным образом на Северную Францию, где они встречали менее упорное сопротивление. В первые годы следующего столетия Роллон создал там герцогство Нормандию.

Англосаксы и скандинавы были достаточно родственны друг другу по языку и учреждениям, чтобы сохранять более или менее добрососедские отношения, и в X в. многие черты различий между ними постепенно начали стираться.

До сих пор мы делали упор только на отрицательные стороны датского нашествия, но ими одними еще не исчерпывается его влияние на историю Англии. В некоторых отношениях датчане обладали более высокой культурой, чем англосаксы. О широком использовании ими железа уже упоминалось: они ввели в Англии в употребление большой топор. Мы видели, что ранние англосаксонские поселения были расположены на очень незначительной территории вне густых лесов, покрывавших удобнейшие для сельского хозяйства земли страны.

Далее, по сравнению с домоседами саксами, датчан можно назвать народом торговым и городским. До того, как датчане вступили в Англию, они уже совершили ряд далеких плаваний. У людей, которые переплывали Средиземное море и видели великий Константинополь, не могло быть места суеверному страху, с которым англосаксы все еще смотрели на римлян и на все, что они создали. Датчане были не только пиратами, но и торговцами, и торговля считалась у них почетным делом.

Датское нашествие привело повсеместно к строительству городов и оживлению торговли, и ко времени нормандского завоевания и города и торговля в Англии были уже значительно развиты.

К 950 г. в руках скандинавов находится Йоркшир и Нортумбрия. Главной экономической базой у скандинавов на игре является Эдинбург.

ИЕРАРХИЧЕСКАЯ ЛЕСТИЦА.

КОНУНГ – король у скандинавов.

ЯРЛ – князь или боярин, первый после конунга титул. Мечтал о короне конунга. Это был своего рода трамплин, позволяющий прыгнуть в вожди, а там и на трон небольшого королевства. Выполняли роль экономов.

ХЕВДИНГ – буквально «главарь», глава хирда. Воевода, на одной ступени с Ярлами.

ХИРДМАН – член хирда дружины викингов. Среди хирдманнов были воины разного роста, но не было господ и рабов. Профессиональные воины.

БОНДЫ – свободные землевладельцы. Бонды не участвовали в боевых походах, но при необходимости могли братья за оружие, представляя собой вооруженный народ. Были рудокопами или ремесленниками.

Возможный расклад ролей в команде:

Минимум: Ярл-эконом, Хевдинг, 2 Хирдманна, Бонд-кузнец, жрец

Рекомендуем: Конунг, Ярл-эконом, Хевдинг, 3 хирдмана, Бонд-кузнец, Бонд-шахтер, жрец

ЦЕНТРАЛЬНАЯ АНГЛИЯ.

В 876 г. с моря прибыли крупные силы скандинавов, и атаки на Уэссекс возобновились; после двух лет упорной борьбы на Альфреда было произведено неожиданное нападение в Чиппенеме, и ему пришлось отступить к болотам Сомерсетшира. Неожиданно снова ударив на врага, Альфред одержал в Этандуне решающую победу и вынудил датчан заключить мир. С этого времени Англия была разделена на две примерно равные части: "область датского права" – к северу и востоку от линии, проходящей вверх по течению реки Ли до ее истока и по дороге Уотлинг до Честера, и саксонскую Англию – к югу и западу от этой линии. Новую попытку завоевать страну, предпринятую спустя пятнадцать лет, англичанам удалось отбить еще быстрее.

Ущерб, нанесенный этими нашествиями в культурном и материальном отношении, трудно переоценить. «Среди англичан образованность пришла в такой упадок, - жалуется Альфред, - что лишь немногие по эту сторону Хамбера – и я думаю, что и к северу от него также, - могли понять требник и перевести письмо с латинского на английский язык. Нет, не могу я припомнить, чтобы к югу от Темзы был хоть один такой человек, когда я вступил на престол». Аналогичную картину в

другой области дают нам и законы Альфреда: размеры штрафов за различные проступки (вергельд) в среднем составляют только половину штрафов, которые взимались за соответствующие проступки по законам Этельберта, действовавшим двумя столетиями раньше, - факт, который является ясным доказательством того, что в стране мало движимого имущества. Увенчавшиеся успехом усилия Альфреда остановить этот упадок не в меньшей степени, чем талант полководца, являются его заслугой перед английской историей.

Первой задачей Альфреда было оградить государство от вторжения в будущем. Более длительное значение имела созданная им система укрепленных крепостей, в которых стояли гарнизоном хорошо обученные профессиональные солдаты. Эти крепости явились первыми городами Англии, благодаря им англичане перестали быть чисто сельским народом. Оборонительные меры Альфреда дали возможность народу жить и трудиться в мире.

Альфред приглашал ученых из Европы, даже из Уэльса, и, будучи средних лет, сам научился читать и писать по-английски и по-латыни - подвиг, которого Карл Великий так и не смог совершить во всю свою жизнь. Человек слабого здоровья, никогда не знавший, что такое длительный мир, он проделал чрезвычайно большую работу, об основательности которой можно судить по долгому периоду мирного развития, последовавшему за его смертью. Англосаксы и скандинавы были достаточно родственны друг другу по языку и учреждениям, чтобы сохранять более или менее добрососедские отношения, и в X в. многие черты различий между ними постепенно начали стереться.

Спустя три поколения после смерти Альфреда культура и учреждения Англии начали приходить в упадок. Фактически полный упадок родового общества сопровождался движением к феодализму, но английское общество казалось неспособным своими собственными силами пойти дальше определенного пункта.

Англия была объединена под властью королей Уэссекса. В 829 г. Эдгар подчинил Кент, Суррей, Суссекс и Эссекс. Военные походы Эгберта были неудачными. Альфред закрепил свои военные успехи династическим браком с Мерсией (его дочь Этельфледа вышла замуж за Этельреда, который наследовал своему отцу Бургреду в 875 г. и стал фактически соправителем Альфреда).

Альфред впервые создал единое для всей Англии писаное право на основе обобщения норм разных областей. Усиление власти короля выражается также и в том, что в правовые сборники включаются статьи, устанавливающие смертную казнь за поступки против королей; а также наделяющие короля высшей юрисдикцией по ряду исков и направленные на пресечение своеволия могущественных родов.

В течение X в. объединение Англии в единое королевство идет рука об руку с разделением страны на шайры (графства), нередко возникающие вокруг построенных Альфредом или датчанами укрепленных городов. Если более ранние королевства могли управляться из одного центра, то аппарата, способного охватить всю страну, не было.

Политическому объединению страны предшествовало изменение статуса короля. Прежде король воспринимался лишь как первый среди равных. В середине VIII в. в правление короля Оффы в Мерсии церемония возведения короля на престол дополнена религиозным элементом «помазания на царство».

ВЕРХОВЫЙ КОРОЛЬ (Bretwalda - Властитель всей Британии). Наиболее могущественный король, подчинивший себе все остальные королевства. Все лорды признают его руководство в военных походах и в вопросах налогообложения. Важным элементом его авторитета является поддержка церкви. Поскольку при избрании короля используется религиозная церемония утверждения короля церковью, и впоследствии формула *rex gratia dei* (король милостью божьей) используется королем для подтверждения своего авторитета, все остальные претенденты на престол являются незаконными, и не будут поддержаны церковью. **КОРОЛИ ШАЙРОВ** признают руководство верховного короля и подчиняются ему, поскольку не могут ему противостоять в военном отношении и не пользуются поддержкой церкви. Тем не менее, остаются наиболее могущественными и уважаемыми среди лордов своего королевства, которые признают их авторитет. Имеют наиболее крупные земельные владения, могут раздавать их своим рыцарям. Являются военными руководителями соответствующих войск. При неудачном для верховного короля повороте событий являются главными претендентами на престол, и любой из них может стать королем в обход законных наследников (если получит поддержку церкви), поскольку в это время личные заслуги перед отечеством ценятся больше чем знатное происхождение. Король имеет в своем владении всю землю в королевстве. Фактически может распоряжаться примерно половиной земель. Сюда входят: личные земли короля и земли, которые он пожаловал своим рыцарям Тенам (thegn). Для хозяйственного руководства землями-феодами назначает Экономов (minister) в соответствующие местности. Для решения наиболее важных вопросов король созывает уитенагемот (witanagemoth) – это собрание знатных людей королевства – чтобы обеспечить своим решениям поддержку. Уитенагемот имеет совещательные функции, т.е. обсуждает и утверждает предложенные королем решения, вносит ценные предложения и т.п. Это собрание не имеет решающего голоса, т.е. не может запретить королю какое-либо действие (сбор налогов, объявление войны, пожалование земли) или обязать его это сделать. Право решающего голоса имеет король, и не утверждение решения короля будет рассматриваться как бунт, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Известно, что земля в этот период не была закреплена за определенными лицами, она свободно отчуждалась и передавалась по наследству, в т.ч. женщины тоже были субъектами владения землей. Крупные землевладельцы, **ЗЕМЕЛЬНАЯ АРИСТОКРАТИЯ**. Названия - Эрл (earl), Элдормен (ealdormen), Дукс (dux), Комис (comes), обилес (nobiles) – кому как нравится. Исторически владеют значительными земельными территориями, следовательно, самые богатые люди королевства. Юридически эти земли являются собственностью верховного короля, но фактически распоряжаются ими владельцы. Король не может просто так отобрать и раздать эти земли. Обязаны нести военную службу, но фактически имеют

право отправить вместо себя наемных воинов или вообще откупиться денежным взносом, т.к. предпочитают проводить время в своем поместье, а не на войне. Подчиняются непосредственно верховному королю, но могут поддерживать своего бывшего короля или вообще иметь собственные политические цели. Может быть Экономом. **ТЕНЫ.** Тенами (thegn) назывались в то время рыцари. Свои земельные владения получили непосредственно от короля и обязаны ему личной военной службой. Должны иметь тяжелое рыцарское вооружение: латы, копье и т.д. Являются профессиональными воинами. Их земельные владения не способствуют накоплению богатства, доходов хватает только на самообеспечение. Подчиняются непосредственно тому, от кого получили землю (т.е. королю), обязаны по его указанию собираться в военный поход, собирать и предоставлять доходы, деньги и т.п. Может быть Ремесленником или Экономом, получив должное образование.

ЙОМЕН. Свободный землевладелец. Подчиняется королю только по договоренности, т.е. за защиту или т.п. Может быть Рудокопом или Ремесленником. **ЭКОНОМ,** назначаемый королем в его земли - Феоде, выполняет функции хозяйственного управления, наблюдения за работой Феода. Его земельное владение также получено от короля, поэтому он обязан нести государственную службу.

На игре будут присутствовать 5 крупных Королевств-Шайров: Уэссекс (саксы), Корнуолл (Бритты), Уэльс (Бритты), Мерсия (Англы), Камбрия (Скотты). Верховный король всей Британии находится в Шайре Уэссекс в Лондоне.

Возможный расклад ролей в команде:

Минимум: Эрл-эконом, 2 Йомена, кузнец, священник

Рекомендуем: Король, эконом, Эрл, 3 Тена, кузнец, шахтер, священник

ШОТЛАНДИЯ

Шотландия занимает северную часть острова Великобритании. Основная территория Шотландии с запада и севера окружена Атлантическим океаном, с востока – Северным морем, а с юга – территорией Англии и Ирландским морем.

Название Шотландия (Scotland) утвердилось в 11 веке, когда название Скотия было дано юго-западному участку, заселенному племенами скоттов. Феодалная система в Шотландии была основана в XII веке.

Клан в Шотландии (Clan) – это группа семей, носящих одну фамилию (например, Мак Дональды - "сын Дональда", так как Мас по-шотландски значит "сын") и имеющих общего предка.

До 1745 года Шотландские кланы управлялись чифтейнами (chieftains). Следует заметить, что система кланов популярна до сих пор, и сохранилась она больше как национальная традиция шотландцев. Когда шотландец вспоминает о своей Родине, то ему приходят на ум печальные вересковые пустоши, развалины замков, поношенная прадедовская юбка-килт и пиброх - заунывная мелодия волынки. В Шотландии клановая принадлежность определялась по костюму, особенно по мужской юбке-килт. Расцветка юбки должна быть конкретной – в соответствии с тартаном.

Tartan – шерстяная материя с образцом линий различной ширины и различных цветов, которые пересекают друг друга под определенными углами. Имеется много различных тартанов, каждый из которых связан с определенным шотландским кланом. Каждый клан в Хайленде (Highlands - гористая, верхняя часть Шотландии) имеет определенный связанный с ним цвет и определенный проверенный образец, который члены клана носят на килтах и пледах. И надеть чужие цвета является социальным нарушением, и это также недопустимо, как кораблю поднять на мачте иностранный флаг.

У каждого клана есть свой праздник, и в этот день все члены клана надевают свой

костюм, где бы они ни были.

Традиционно, кроме юбки-килта, в шотландский национальный костюм входит твидовая куртка, простые длинные чулки, берет и кожаный спорран - кошелёк, который висит на узком ремешке, охватывающем бёдра. Этот вариант костюма носят днём. Для вечера имеется другой вариант костюма - юбка-килт надевается с меховым спорраном, чулками со своим определённым тартаном, усложнённой курткой и отделанной рюшем рубашкой. Шотландский берет – это шерстяная шляпа без полей с помпоном или пером на верху. Обычно тэмешэнте носят, слегка сдвинув набок. Следует упомянуть и такую деталь костюма, как нож. Истинный горец (Highlander) за своим правым чулком должен носить нож, на рукоятке которого выгравирован цветок чертополоха и вправлен топаз. Надо заметить, что если горец всовывал нож с внутренней стороны ноги, то по шотландской традиции это означало – объявление войны. Мирные люди носят нож всегда с внешней стороны.

Касательно такой основной детали шотландского национального костюма, как юбка-килт, следует заметить, что носили её не все шотландцы, а только хайлендеры (highlanders) – горцы.

Highlands включает в себя самые высокие горы Британских Островов, самые дикие озёра и острова. По своему происхождению хайлендеры считают себя кельтами. Они гордятся тем, что являются потомками скоттов, которые пришли в Британию из Ирландии в VI веке, и они называют себя скоттами (a Scot, a Scotsman, a Scotswoman), по-шотландски (a Scotch-man, a Scotchwoman).

В древние времена викинги (Norsemen) высадились на восточном побережье Шотландии с намерением захватить и ограбить страну. Скотты собрали все свои боевые силы и заняли расположение за рекой Тэй (River Tay) – крупной рекой в Шотландии, в месте, где имелся удобный брод. Так как они прибыли к вечеру, то уставшие и измождённые после долгого перехода, разбили лагерь и расположились на отдых, считая, что враг не станет наступать до следующего дня. Однако викинги были рядом; не обнаружив охраны и часовых вокруг лагеря скоттов, викинги пересекли Тэй, с намерением внезапно захватить скоттов и зарезать их во сне. С этой целью они разулись, чтобы как можно меньше производить шума при передвижении к лагерю. Но вдруг один из викингов наступил на чертополох. От внезапной и острой боли он вскрикнул. Услышав крик, скотты подняли в лагере тревогу. Викинги вынуждены были отступить, а чертополох, в знак признательности за своевременную и неожиданную помощь, скотты выбрали в качестве своей национальной эмблемы.

Шотландцы были превосходными и смелыми лучниками. В качестве одной из военных почётных традиций шотландцев – охрана королевы лучниками, в случае её приезда. Эта традиция пошла с давних времён, когда шотландские короли имели право требовать от всех кланов лучников для личной охраны.

В начале н.э. у некоторых племён стало зарождаться классовое общество. Неоднократные попытки римлян, начиная с 1 века н.э., подчинить Шотландию, а надо заметить, что римское её название было Каледония (Caledonia), окончились неудачей.

Римляне завоевали юг Шотландии, но отступили перед Гардианской Стеной (Hardian `s Wall Северная Англия) во 2 веке н.э. Шотландия в то время являлась гнездом воевавших между собой племён, каждое из которых имело своего короля, который в течение короткого времени правил своей малой территорией, до того, как быть покорённым своим более удачливым соперником.

В постримские времена картина сложилась следующая – пикты находились на севере, скотты (Scots) (из Ирландии) – на западе, бритты (Britons) и англты (Angles) или англо-саксы (Anglo-Saxons) на юго-западе.

В 9 веке кланы скоттов и пиктов объединились в королевство (названное Скотия (Scotia),

как это звучало на средневековом латинском) на севере Шотландии, и сражались против набегов викингов на востоке и севере, бриттов на юго-западе, англосаксов на юге.

Каждый человек в королевстве шотландцев (команда игроков) представляет собой представителя мелкого клана, входящего в данное королевство, его клан выражается в виде Деревни, владельцем которого он является. В состав игрового Клана входят Король-чифтейн и знать.

Клановым сельскохозяйственным угодьем управляет Эконом, назначенный Королем. Клановое сельскохозяйственное угодье должно располагаться около экономического центра – Крепости данного клана.

БАРДЫ

Бардами назывались любые люди, устраивавшие представления на публике. Это были акробаты или поэты или певцы. Порой они становились странниками, объединялись в группы, и иногда получали официальное признание, получая титул, богатство и землю. Барды делились на три уровня: начальный уровень – Бард; Ватес - певец-мудрец; Эллам - заслуженный певец, глас народа.

Убить барда считалось очень плохо; убить Ватеса все равно, что убить мудреца; убить Эллама – разгневать богов.

Для получения статуса Бард первого уровня необходимо доказать мастерам, что вы таковыми являетесь. Для этого надо провести представление на публике в баре и не быть прогнанным.

Для получения статуса Ватес (бард второго уровня) необходимо научиться грамоте и устроить представление в баре не менее 15-и минут и не быть прогнанным.

Для получения статуса Эллама (бард третьего уровня) нужно быть известным и уважаемым среди простых людей, королей или священнослужителей. За это он может получить награду, титул, землю и поддержку.

Бард получает признание в народе и у властей. Первое дает ему уважение и поддержку, а второе – богатство и титулы. Первое отражено его неприкосновенностью, а второе отражено ростом уровня на социальной лестнице. Самым любимым бардом в стране может быть и неграмотный, и непризнанный властями певец.

КОМАНДНЫЙ РАСКЛАД

Эдинбург (Нортумберленд) - Скандинавы. 10-20 человек

Лондон (Уэссекс) - Саксы. 10-15 человек.

Эксетер (Корнуолл) - Бритты. 6-15 человек.

Уэльс - Бритты. 6-15 человек.

Мерсия - Англы. 6-15 человек.

Камбрия - Скотты. 6-15 человек.

Глостерский монастырь - 6-15 человек.

Шотландия:

Королевство Скотия (север Шотландии) - Горцы. 2 клана (пикты и скотты) по 5-10 человек

Клан бриттов (юго-восток Шотландии) 5-10 человек.

Индивидуальные роли (Деревень не имеют): Монахи отшельники, миссионеры, барды, языческие жрецы, наемные воины.

ЧТО МОЖНО И ЧЕГО НЕЛЬЗЯ

Возможны все технологии, которые присутствовали на территории Британии и Скандинавии к 950 году н.э., при условии, если Вы сможете точно объяснить, как это

работает, и как Вы это произвели.

Сухой Закон

Сухой Закон в неигровом смысле действует с 6.00 утра до 22.00 вечера. После этого времени желание выпить, вмазаться или накуриться становится личной неигровой проблемой игрока.

Но, опять же, если в сильно пьяном виде вы полезете махать дрыном, то не обижайтесь за чисто жизненные последствия. Каковые могут быть очень разнообразными. В любом прочем случае - с 6.00 до 22.00 разрешено потребление только исторического аналога алкоголя. И опять же процесс потребления алкоголя является игровым – необходимо иметь чип соответствующего алкоголя. И потребляйте сколь угодно. НО! Во-первых факт ужираания до смерти влияет на игровой имидж... Во-вторых, противник в бою, унюхавший от вас что-либо подобное, имеет право послать вас на фиг. И будет прав по всей форме и, по сути, отказавшись от боя с вами.

Менестрельство, игровая этика и проч.

Хотим напомнить, что вы не «новые русские» и не шпана с улицы, следите за своей речью и действиями.

Желательно петь песни не сильно различающиеся по смыслу с отыгрываемым.

Требования к игроку

Ознакомьтесь с правилами и соблюдайте их на протяжении всей игры. Создайте образ своего персонажа и внутреннюю логику роли, которую собираетесь играть. Выход из роли во время игры возможен только на неигровой территории. У Вас должен быть игровой костюм и белый "хайратник". Белый "хайратник" нужен для обозначения того, что Вы вне игры.

Запрещено пользоваться оружием, которым Вы не умеете квалифицированно действовать (критерий - безопасность).

Возьмите с собой на игру все необходимое Вам – туристическое снаряжение, лекарства, теплые вещи и достаточное количество продуктов питания (если у вас недостаточно опыта, то посоветуйтесь со своим капитаном или с мастерской группой до игры).

Выполнение требований мастера – обязательно!

Не доверяете мастерам – не приезжайте на игру!

Если вы приехали на игру, то тем самым показали, что с правилами полностью согласны и обязуетесь их выполнять.

Мастера не несут ответственности за несовершеннолетних игроков.

Общий отыгрыш.

- * Прежде всего, хотим Вам сказать, что, обманув мастера Вы многого не добьетесь.
- * Убедительная просьба: не выходить за рамки роли.
- * Не забывайте, что вы играете! Никаких пожизненных обид на игровые действия!
- * Чем лучше Вы играете – тем лучше игра! Не мешайте играть другим!
- * Прикид поможет Вам лучше вжиться в роль, и не будет сбивать с толку других!
- * Следите за тем, чтобы Ваш пожизненный лагерь не портил вид Игровой территории.

РОЛЬ МАСТЕРОВ НА ИГРЕ

- * Мастера следят за соблюдением правил и работой экономики.
- * Мастера решают спорные вопросы, возникшие во время игры.

- * Мастера наказывают за нарушение правил игровыми и неигровыми методами.
- * Некоторые Мастера отыгрывают Заморские Караваны.

ИГРОТЕХИКИ

- * Игротехники имеют право решать спорные вопросы.
- * Игротехники обязаны следить за соблюдением правил.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ

- * Дата проведения - с 22:00 17 августа, до 17.00 21 августа. Заезд на полигон желателен до 17 августа.
 - * Взносы (да, они:.) В эквиваленте 2 USD до 18 августа. Они принимаются от начала лета и до начала игры. Большая просьба с фразами типа, "Какие взносы!! Мы же с тобой столько водки в свое время вместе выпили!!" не подходить.
 - * Если игрок хочет получить какую то особенную роль, то он должен подать заявку на рассмотрение мастерам до 16 августа 1999 года.
 - * Заявки на участие в игре будут приниматься до 17 августа 1999 года.
 - * Заявку можно прислать по Fido или Интернету.
 - * Мастера постараются на начало игры всем желающим (заявившим об этом до 1 июля 1999 г.) предоставить личную предысторию, из которой они смогут строить дальше свою игровую жизнь. Для чего это нужно? На начало игры Ваш персонаж не новорожденный, а уже прожил определенное количество лет, и имеет определенный жизненный опыт и историю.
 - * Для получения личной предыстории, придуманной нами, Вы должны нам предоставить свои пожелания о будущей роли.
 - * Если Вы решили поехать командой, то Вы должны выбрать в Вашей команде главного, который будет держать связь с мастерами, и говорить от Вашего имени.
- Обязанности командира команды:** он несет ответственность перед мастерами за членов своей команды; он обязан до начала игры подать полный список его команды; он обязан проследить за уплатой взноса членами его команды.
- * Заявки в устном виде не принимаются!

Каждому игроку, участвующему в игре будет выдана «Карточка персонажа», в которой будет написано: Имя по жизни, Игровое имя, профессия и прочая дополнительная информация. Игрок обязан носить карточку на виду (привезти с собой бейджики). Карточки персонажа будут выданы только тем, кто сдал взнос! Карточки персонажа будут выдаваться 17 августа на полигоне. Игрок не имеющий «карточки персонажа» в игре не участвует!

ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ В ИГРЕ ДОЛЖА СОДЕРЖАТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ:

ЗАЯВКА ИГРОКА

Ф.И.О.

Псевдоним.

Возраст.

Адрес.

Телефон.

Команда.

Игровое имя.

Роль.

Легенда.

ИГРУ ГОТОВЯТ

Мастер координатор: Никитин Игорь (Самурай), д.т. (3422) 69-29-66, р.т. 645-655.

Мастер по экономике: Баскаков Владимир (Боженька), д.т. (3422) 34-01-36.

Мастер мертвятника: Подгаец Александр (Ежик) д.т. (3422) 39-18-96.

ТехМастер: Бочкарев Владимир (Гимли), д.т. (3422) 69-36-09, р.т. 41-09-13.

FIDO:2:50542; E-mail: bva@cs.perm.ru.

Консультант по истории и историческому вооружению: Селезнев Дмитрий - Димонэ.

Очень Вас ждем!

Блок: Религия



РЕЛИГИЯ

ХРИСТИАНСТВО.

К X веку Великобритания уже стала христианской, но при этом не забывала язычества. Более того, языческие мотивы в сказаниях, скульптуре, живописи той эпохи встречаются также часто, чем христианские, при этом причудливо переплетаясь. Так, например, из геометрических узоров в христианских подлинниках и изображений растений и животных, распространенных в ранних хрониках, появится их смесь – узоры, в которых Олени и Ясени соседствуют с крестом и фигурами святых. Во многом это связано с политикой Рима, например, папа Григорий Великий (VI век) писал, чтобы миссионеры не боролись с местной религией, а предлагали новую в дополнение.

Итогом явилось совершенно уникальное христианство – такого больше не было нигде. Христианские священники, стремясь к доходчивости, для объяснения новых истин пользовались народными поверьями и сказаниями. В крупнейшем религиозном документе той эпохи – Книге Келлов (The Book of Kells) – встречаются изображения единорога с нимбом – символа божественной благодати. С другой стороны, народное сознание еще не успело измениться, и новая символика использовалась для обоснования старых идей. Так, нахватавшиеся по верхам люди использовали притчи Нового Завета для обоснования принципа «око за око». Все это приводило к вещам вроде распространенного в Уэльсе рубежа тысячелетний цикл песен и стихов под общим названием Мабигонион. В этом цикле соседствовали и переплетались местные, скандинавские, античные и христианские мотивы.

Старые ценности – например, слава военных подвигов, еще не ушли, но язычество как религия к X веку исчезло. Христианство еще не развернулось во всю; ощущался резкий недостаток настоящих грамотных священников и монастырей – центров религиозного обучения.

На игре один человек обозначает целую группу людей или главного представителя какой-либо социальной группы людей, поэтому один священнослужитель в команде – это минимум священник при короле назначенный Епископом региона, а максимум Епископ региона.

Священник обязан проводить религиозные обряды: крещения, свадьбы, отпевания, а также ежедневные службы. По количеству заслуг перед верой священник может следующее:

Для получения статуса священника христианской религии 1 уровня, нужно провести 4 часа со своим учителем – священником 2 уровня или выше, или пройти курс обучения в монастыре и после этого пройти экзамен у мастера на знание Библии (10 заповедей), знание религиозных обрядов (крещение, свадьба, отпевание) и знание основ медицины (первая медицинская помощь).

По получению 1 уровня священник становится грамотным (умеет писать и читать на латыни и староанглийском языках, знает основы математики), получает право выступать от лица церкви, если нет священника более высокого уровня (за что несет ответственность), проводить религиозные обряды, получает знание основ медицины (может лечить легкие раны в полевых условиях – в доме, в церкви, монастыре и т.д.). Священник 1 уровня может совмещать профессию священника с мирской профессией, которая была до этого. Может быть миссионером.

Для получения статуса Клерика (священник 2 уровня), священник должен посвятить себя религии, стать известным в религиозных кругах, после чего он будет приглашен на экзамен в монастырь или к мастеру, где будет проверяться его знание основ Христианства.

После получения 2 уровня священник улучшает свои познания в медицине (может лечить легкие раны в полевых условиях, и тяжелые раны в церковной обители или монастыре, также легкие болезни), получает право учить священников 1 уровня, или просто грамоте. Он получает право основать монастырь, костяком которого будут 3 его последователя, которых он теперь может обучить на священников 1 уровня, или построить церковь.

Для получения статуса Епископа (священник 3 уровня) Клерик должен очень многое сделать для истинной веры и снискать себе заслуженное уважение не только земных королей и других Епископов, но и Римского папы. После чего претендент общим собранием Клериков региона, с благословения папы Римского, назначается на должность Епископа.

Получив статус Епископа, священник получает реальную религиозную власть: к его мнению прислушиваются, он имеет право отлучать от Церкви и возводить на престол. Без его согласия король не станет королем.

Епископа может снять с должности только папа Римский, для этого совет Клериков региона или король региона должен послать прошение в Ватикан (через мастерский караван).

На игре будет иметься Глостерский монастырь. Учебный центр Английского королевства, представительство папы Римского. Святая обитель христианских священников.

ЯЗЫЧЕСТВО.

На игре допускается наличие Друидов. Друиды были очень хорошие лекари, знали флору и фауну Британии, были инженерами и хорошими политиками. В Шотландии почитались, и приглашались на роль советников при Короле клана. Игрок, заявившийся на роль Друида, обязан знать по жизни историю Англии, историю религии Друидов и хотя бы иметь представление, что такое Гербалистика.

СКАНДИНАВСКОЕ ЯЗЫЧЕСТВО.

В Скандинавии язычество не было как таковой религией, каждый человек поклонялся,

кому хотел. Пантеон богов был очень велик. Основные боги:

ОДИН – Отец павших, Отец богов, Всеотец, Отец побед, Одноглазый бог воинов;

ТОР – Громовержец, Победитель великанов, Асатор, Метатель молота, бог силы, бог кузнецов, бог войн;

ТЮР – Однорукий, Законник, бог закона, покровительствует воинским собраниям;

ФРИГГ – жена Одина, богиня прорицательница;

ЭЙР – богиня врачевания, целительница богов и богинь.

Годи или Годар – т.е. богоравные – жрецы скандинавских богов, проводили обряды, свадьбы, приносили жертвы, предсказывали будущее. Конунг являлся главным годаром. Лечить могут только жрецы богини Эйр. Эти жрецы не могут воевать. Должны знать основы язычества скандинавов.

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

Ограничения на ведение боевых действий в ночное время: (с 22:00 до 6:00) - не ведется никакой **БОЕВОЙ** деятельности. Для не понявших: укулуаривание или оглушение вкупе со взятием в плен боевой деятельностью не являются. Ниндзюковская деятельность крайне нежелательна, да и почти бесполезна, хотя и возможна.

Бои ночью запрещены в любом составе и количестве.

ОРУЖИЕ

Главные требования к оружию – безопасность, соответствие реальным стандартам, историчность, эстетичность. Все оружие перед игрой проходит мастерский контроль, и на него наклеивается неснимаемая метка допуска.

Допускаемое игровое оружие:

короткий меч от 50 до 80 см;

длинный меч от 85 до 110 см;

топоры одноручные до 110 см;

двуручные топоры от 130 до 160 см;

копья от 200 до 250 см;

луки – натяг до 10 кг;

самострел – натяг до 10 кг.

Стрелы пробивают любой доспех, кроме комбинированного: средний + тяжелый.

Все остальные виды оружия допускаются только при предъявлении подобающей предыстории их появления в Англии X века.

Каждое игровое оружие должно иметь сертификат.

На сертификате должно быть написано: имя ремесленника, тип оружия, количество затраченного железа, время и дата изготовления, имя владельца. Сертификат на оружие отбирается только у пленного. Силы без пожизненного оружия не имеет, так же как и пожизненное оружие не имеет силы без сертификата. Стрелы сертификации не подлежат.

Разрешен перехват рукой древкового оружия (копье, дубина и т.п.) за деревянную часть. Нельзя хватать и ударять человека. Огромная просьба – ограничить использование

рукопашки, т. к. это чревато случайными травмами.

ЩИТЫ

Запрещены удары щитом, пинки ногой в щит. Также в целях безопасности запрещены шипы на щитах. Очень желательна историчность.

ДОСПЕХИ

Делятся на три класса – легкий, средний и тяжелый. Доспехи имеют хиты прочности. Допускается комбинирование двух видов доспехов.

Легкий: 2 хита: войлок, кожа.

Средний: 3 хита: хорошо армированная кожа, кольчуга (кольца диаметром не более 10 мм).

Тяжелый: 4 хита: кираса, пластинчатый доспех, чешуйчатый доспех. Доспех защищает то, что реально защищает. Т. е., если на вас кольчуга до колен, усиленная на груди зеркалом, то там, где зеркало – тяжелый доспех, где кольчуга – средний, а где ничего нет – там ничего и нет. Все доспехи должны пройти мастерский допуск.

После повреждения доспеха, т.е. снятия хитов прочности, его следует чинить у ремесленника. Доспех чинится по принципу 1 хит = 1 чип железа.

Каждый человек сам отслеживает свои раны. В спорных случаях – последнее слово за атакуемым.

ПОРАЖАЕМАЯ ЗОНА

Безхитовка.

Полная, исключая кисти, стопы, голову, шею, пах. Удары в голову, шею и пах приводят ударившего в состояние тяжелораненого. Игрок, на которого поступило несколько жалоб (в т.ч. и по поводу бесконтрольного владения оружием), считается перенесшим тяжелое и не совсем понятное заболевание, следствием которого явилось усыхание (частичный паралич и т. п.) верхних конечностей (чаще всего рук ; -)) до такой степени, что ложку, письменные принадлежности и "кулуарку" игрок держать и использовать может, а все остальное – нет, силенок не хватает. Это решение имеет право принять любой игротехник, он же сообщает об этом игроку и делает об этом запись в его ролевой карте. Такое ограничение будет распространяться и на все остальные роли игрока.

Ранение в конечность приводит в состояние легкораненого.

Второе ранение в конечность приводит в состояние тяжелораненого.

Ранение в корпус сразу приводит человека в статус тяжелораненого. Убить сразу можно только тяжелораненого или оглушенного – касанием рабочей частью оружия со словами «убит».

Человека в доспехе можно ранить в защищенную область, только если пробить доспех.

ТАБЛИЦЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ОРУЖИЯ И ДОСПЕХОВ

«кол» - колющий удар.

«реж» - режущий удар.

«руб» - рубящий удар.

«цифра» - количество снятых хитов с доспеха, если цифра превышает количество хитов доспеха, то доспех считается пробитым.

«-» - не пробивается.

--	--

Вид оружия	Вид доспехов								
	Легкий 2 хита			Средний 3 хита			Тяжелый 4 хита		
	Кол	Реж	Руб	Кол	Реж	Руб	Кол	Реж	Руб
Нож, кинжал	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Короткий меч	3	1	2	2	-	1	-	-	-
Длинный меч	3	2	3	3	-	2	-	-	1
Одноручный топор	-	-	4	-	-	4	-	-	3
Двуручный топор	-	-	5	-	-	5	-	-	5
Копье	4	-	-	4	-	-	2	-	-

Самопоражение и поражение союзника засчитывается.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

"КУЛУАРКА" - имитация перерезания горла, производится только ножом или кинжалом. Не делается в бою. Мгновенная смерть. От перерезания горла защищает бармица.

ОГЛУШЕНИЕ. Легкое прикосновение оглушающим предметом в области лопаток или по плечу сзади со словами "оглушен". Действует 5 минут. Оглушенный неподвижен, не отражает окружающих, переносится "по жизни". После трех оглушений подряд - смерть. От оглушения может спасти шлем.

Напоминаем, что после "смерти" убитый лежит 5 минут.

Блок: Фортификация



ФОРТИФИКАЦИЯ

Имеются крепости двух видов: каменные и деревянные.

ДЕРЕВЯНАЯ КРЕПОСТЬ. Можно поджечь, должна иметь, как минимум – штурмовые ворота не менее 1,5 метра шириной и 2 метров высотой.

Для постройки или восстановления крепости (в течении цикла) требуются наличие Ремесленника и 5 деревень. Деревни должны стоять вдоль стен крепости.

КАМЕНАЯ КРЕПОСТЬ. Не горит, должна иметь минимум штурмовые ворота не менее 1,5 метра шириной и 2 метров высотой, и штурмовую стену.

Для постройки или восстановления крепости (в течении цикла) требуются наличие Ремесленника и 10 деревень.

Стены крепостей во время штурма не разрушаются. Захваченная крепость может быть разрушена. Разрушение условное и отслеживается мастерами. Разрушенная крепость объявляется неигровой территорией. Восстановление крепости возможно экономическим путем.

Стены крепостей разделяются на штурмуемые и нештурмуемые.

ШТУРМУЕМЫЕ СТЕНЫ. Высота штурмуемых стен не менее 2 метров, длина не менее 3 метров. Верхняя балка штурмуемой стены должна выдерживать вес столько человек, сколько их может оказаться на ней при штурме. Штурмуемые стены оснащены галереями и штурмуются при помощи осадных лестниц. Поверхность земли перед штурмуемой стеной должна содержаться хозяевами крепости в безопасном состоянии для штурма.

НЕШТУРМУЕМЫЕ СТЕНЫ. Должны иметь эстетичный вид. Быть не менее 2 метров в высоту. Стены делятся на блоки шириной не менее 2 и не более 4 метров. Блоки выполняются в виде конверта жердями или веревкой.

РОВ. Располагается вдоль штурмовой стены. Ширина не менее 1 м., глубина - 20 см. Вдоль нештурмуемых стен – колышки с веревкой на высоте 15 см.

Блок: Штурмы, Осады



КАТАПУЛЬТЫ И БАЛЛИСТЫ

Габариты не меньше 1x1,5 метра. Катапульти типа "рогатка" не допускаются. Любое попадание из катапульти или баллисты в игрока убивает его. Должны иметь станину. Стрельба разрешена только из стационарного положения, катапульти стреляют снарядами не менее 15 см в диаметре, баллисты – снарядами не менее 10 см в диаметре. Снаряд производится из мягких материалов. Снаряд из осадного орудия убивает наповал, даже если попал в край щита. Катапульти переносятся четверью игроками. Снаряды переносятся в телеге или один игрок – один снаряд. Ворота деревянной крепости разрушаются после 3-х попаданий, а каменной - с 6-ти попаданий.

Копья через ров не бьют. При штурме крепости ров переходят по мосткам (ширина мостка - не менее 2 бревен).

Защитники могут сбрасывать со стен камни и бревна.

Камни: мешок с травой. Переносится 1 игроком, двумя руками. Через ров не перебрасывается.

Бревно: скрученная вдоль пенка. Переносится 2-мя игроками. Через ров не перебрасывается. Ров не засыпается.

ОСАДА. Если крепость находится в осаде 5 часов, то все ее защитники умирают от голода, если нет запасов чипов еды.

Блок: Пожары, поджоги



ОГОНЬ. Имитируется красной тканью. (Запасайтесь сами). Горят только деревянные предметы и строения. Сжигание стен: не менее 5 связок хвороста, затем "поджечь" – кинуть "факел", попасть "горящей" стрелой. Для сжигания палатки надо навязать красную ткань на все колышки. Через 5 минут строение считается сгоревшим, все, кто

находился внутри и не вышел, погибают. Чтобы потушить пожар, достаточно до окончания этого срока выдернуть больше половины кольшков (или сорвать больше половины лоскутков), а в случае стены – залить огонь водой, либо закидать песком.

ФАКЕЛ. Палка с привязанной к ней красной тряпкой. Вреда не причиняет. Можно использовать для поджога хвороста, строений. Если сгорела крепость, это вовсе не значит, что сожжен лагерь; в лагере каждое строение (палатка) сжигается отдельно.

Блок: Плен



ПЛЕНЕНИЕ. Игрок считается пленным с того момента, как 2 других игрока взяли его за обе руки. Пока одна рука свободна, можно вырываться, сопротивляться и все прочее (естественно, без членовредительства), как только заблокирована вторая рука – сопротивление должно быть сразу прекращено. Другой способ – оглушение.

СВЯЗЫВАНИЕ. Веревка, повязанная на запястье. Если связаны еще и ноги – то и на щиколотке. А конкретный способ связывания вы уточняете устно. Сам пленник развязаться не может. По обоюдному согласию возможно связывание "по жизни", но тогда пленник имеет право, (возможность зависит от качества связывания) освободиться сам. Связанный любым способом может отказаться идти сам – тогда его либо переносят "по жизни", либо заставляют...

КЛЯП. Если у вас с собой есть вещи, которую можно использовать как кляп, то вы ее предъявляете жертве и сообщаете, что кляп вставлен. Жертва обязана молчать, если жертва начинает говорить, то это означает, что жертва попыталась проглотить кляп и подавилась им, после чего теряет сознание на 5 мин. Если и после этого жертва продолжает говорить, то это значит, что кляп застрял в горле, и жертва задохнулась – умерла.

КАНДАЛЫ. Веревка на обеих руках, очипованная меткой «железо». Надеваются ремесленником. Пленник не может бежать, сопротивляться, даже если вдруг схватит оружие. Снимаются кузнецом, либо сбиваются 6 рубящими ударами меча, топора. Использование реальных наручников и кандалов – по согласованию с жертвой.

ТЮРЬМА. Обязательно обозначается так, чтобы было понятно, что это тюрьма, а не что-то иное. Если есть замок на двери, то должен существовать и ключ от него. Вынос двери – стандартно. Считается, что связанного можно напоить и накормить чем угодно. Пленник остается пленником, пока его не убьют, либо не освободят, либо он не сбежит.

Пленный не должен терпеть неигровых действий: голода, холода, побоев и издевательств! Пленный не используется на хоз. работах по лагерю, но может быть применен для восстановления (разрушения) укреплений, переноса камней, осадных машин и пр. Для этого используются только пленники, закованные в кандалы, связанный веревкой работать не может.

Блок: Обыск



ОБЫСК. Обыск словесный. Обыскивающий спрашивает у обыскиваемого, что находится у него в кармане, носке и пр.

Обыскиваемый отдает все игровые вещи, найденные у него таким образом.

Блок: Медицина, лекари



РАНЕНИЯ И МЕДИЦИСКАЯ ПОМОЩЬ

* Лечить может только лекарь.

* Лекарь обязан следить за отыгрышем ранений, болезней и лечения их.

* Лекарь имеет право наказывать игровыми методами (например, игровой смертью от гангрены) за плохой отыгрыш данного раздела правил.

* За плохой отыгрыш процесса оказания медицинской помощи лекарь лишается права лечить.

БОЛЕЗНИ.

На игре будут болезни: чума, гангрена и паралич конечностей.

Чумой будут болеть те, кто плохо содержит свой лагерь. Смерть наступает через час. Излечивается наведением порядка в лагере.

Гангреной будут болеть те, кто не соблюдает правил о лечении и профилактики ранений. Смерть наступает через 5 мин. Лечат только Друиды.

Паралич конечностей наступает у тех, кто неаккуратно махает оружием и у прочих нарушителей правил. Проходит со временем, определенным мастером. За плохой отыгрыш паралича у персонажа происходит инсульт и он умирает.

Первая помощь раненому - плотная повязка на теле в месте ранения и шина поверх одежды. Тяжелораненый сам себе помощь оказать не может.

Тяжелораненого можно вылечить только в пригодных для этого условиях, т.е. в закрытом помещении, не беспокоя раненого, при наличии лекаря.

ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ. При ранении конечности человек становится легкораненым, раненая конечность перестает функционировать до оказания медицинской помощи. Без медицинской помощи легкораненый через 20 минут становится тяжелораненым. Если помощь раненному игроку оказана вовремя, то легкораненый в течении одного часа болеет, и его действия ограничены. Легкораненый может сам себе оказать первую медицинскую помощь в спокойных условиях, но обязан в течении часа показаться лекарю. В случае если он не обратится к лекарю, то через час рана начнет гноиться и персонаж заболит гангреной.

ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ. При повторном ранении конечности человек становится тяжелораненым. При ранении в корпус человек также становится тяжелораненым. Тяжелораненый не может производить каких-либо активных действий. Без медицинской помощи тяжелораненый через 10 минут умирает. Если помощь тяжелораненому игроку оказана вовремя, то через 30 минут он приобретает статус легкораненого. В течение этого времени ему запрещено передвигаться и предпринимать другие активные действия.



Блок: Демография, евгеника

Семейная жизнь.

Вы можете вступать в законный брак по собственным договоренностям. Для регистрации брака нужен священник или языческий жрец, который зарегистрирует брак, проведет должную церемонию и выпишет «Свидетельство о браке». В «Свидетельстве о браке» должны быть указаны: время заключения брака, имена новобрачных, имена свидетелей, имя священника или жреца зарегистрировавшего брак. Дети могут появиться только через 2 часа после заключения брака. Когда придет время рожать, жена идет в Страну мертвых и рождает.

Блок: Страна мертвых



ЗАКОНЫ СТРАНЫ МЕРТВЫХ

Если Вы кого-то убили, то Вы обязаны показать этому человеку внутреннюю сторону «Карточки персонажа». Убитый обязан точно запомнить, кто его убил и как это сделал.

* Если, придя в мертвятник, Вы не будете знать, кто Вас убил, и как это сделали, то будете наказаны), казание определит мастер мертвятника, в пределах разумного, конечно). Если Вы откажетесь, это делать, то не вступите в игру, пока мастер не решит, что с Вами делать.

* Время отсидки в Стране мертвых 5 часов, но возможно Вам предложат отыграть какую-нибудь мастерскую роль; при правильном и хорошем отыгрыше возможны некоторые бонусы при выходе в следующей роли.

* Если Вы в своей прошлой жизни успели пожениться, то Вы можете выйти из Страны мертвых своим ребенком, тогда время нахождения в Стране сокращается до 3 часов. Но вы можете выйти не только своим ребенком, а также чужим, если поступит запрос.

* В Стране мертвых всем заведует мастер мертвятника, там его слово – ЗАКОН!

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА

* Те, кто не любит махать мечом, может заняться экономическим развитием.

Только в сказках войны ведутся без экономической поддержки. В реальности войны ведут политики и экономисты, стабильная экономика - гарант успеха военной компании и спокойной жизни!

«Валюта» - Фунты. Будет монетой, легко отличимой от самопала. Впрочем, самопал приветствуется. Проблемы обеспечения самопала подтверждаемыми ресурсами лежит исключительно на совести изготовителя ононого самопала.

ИГРОВОЙ ЦИКЛ - 5 часов. Циклы в сутках: 7-12, 12-17, 17-22, 22-7 (ночной цикл).

ИГРОВОЙ ПРОЖИТОЧЬИ МИИМУМ (ИПМ) - это количество еды, необходимое для обеспечения нормальной жизни одному персонажу в течении одного игрового цикла. Обеспечивается Деревней.

ДЕРЕВНЯ – это виртуальная игровая единица, обеспечивающая персонажа игровым прожиточным минимумом. На начало игры всем персонажам дается по одной Деревне. Деревня отыгрывается палкой (до 1м высотой) с табличкой, на которой написано «ДЕРЕВНЯ», воткнутой в землю. Вокруг «Деревни» имеется рабочее поле 5х5м, на рабочем поле ничего не должно быть (деревья, кусты, большие камни, другие рабочие поля и т.п.). Если нет деревни – нет места проживания (персонаж бездомный)!

Если Вы видите, что на поле стоит одинокая «Деревня» никем не защищенная, то можете смело взять ее и унести в другое место. Например, к своему Королю, или продать другому персонажу. Один персонаж за раз может переносить только одну Деревню, при этом воевать и бегать он не может.

Один персонаж может контролировать только одну деревню. Если у персонажа скопилось несколько деревень, то они никакого прямого дохода (в виде чипов) не несут. Все свои деревни персонаж обязан располагать поблизости друг от друга (для удобства контроля).

Персонаж может отдать свою деревню королю, чтобы тот ее контролировал, на договорных условиях.

Все персонажи должны где-то проживать. В противном случае – в конце цикла невселенные персонажи умирают. На начало игры Персонаж обязан находиться рядом со своей деревней.

Существо, которое не получило еды в течении цикла, переходит в состояние мертвого.

ЭКОНОМ – это человек, контролирующий работу Феода. Экономом может быть глава Крепости или назначенный им Эрл или Тан (у Англичан).

Для получения добавочного продукта требуется инструмент.

ФЕОД – это крупное земельное владение при Крепости, приносящее добавочный продукт в виде дополнительных чипов еды. Феод отыгрывается местом, на котором расположены Деревни. Вокруг каждой деревни, входящей в Феод, должно быть рабочее поле размером 3х3 м, на рабочем поле ничего не должно быть (деревья, кусты, большие камни, другие рабочие поля и т.п.)

Эконом, взявший у персонажа деревню, размещает ее в своем Феоде; если эконом соблюдает договор, то ИПМ с этой деревни идет в счет персонажа, а прибыль – по договоренности.

Имеющиеся у Эконома Деревни автоматически получают статус Феода и могут давать один дополнительный чип Еды, так же рабочее поле такой Деревни сокращается до 3х3м. Феод должен быть огорожен веревкой на высоте 0.5м от земли (веревку можно заменить магнитолентой).

РУДОКОПАМИ могут быть только свободные Йомены. Для добычи руды требуется инструмент. В конце цикла Рудокop предъявляет мастеру по экономике чип Еды, и после этого получает добытые за цикл чипы Руды.

РУДНИК - это игровая единица, приносящая чипы руды. Рудник имеет рабочее поле 10х10м, свободное от построек и крупной растительности.

Рудник переносится, с места на место не может. Рудник роется один цикл. Рудник

работает только при наличии Рудокопа. Рудник (именно Рудник) для добычи Руды выглядит как четыре вбитых в землю палки высотой 1 метр, палки "шалашиком", перевязанных наверху для прочности. В центре должно быть отверстие глубиной в штык лопаты и в форме квадрата со стороной в ширину штыка. Новый Рудник принимает мастер по экономике и объявляет о ее уровне рудоносности и специфике. При качественном (или некачественном) создании Рудника он может быть сертифицирован в лучшую (или худшую) сторону. Рудокоп не может владеть деревней, может работать в течение цикла только в одном Руднике.

РЕМЕСЛЕНИК является владельцем **РЕМЕСЛЕННОЙ МАСТЕРСКОЙ**, в которой может производить из добытой руды железо (чипы), оружие и рабочий инструмент (фермерский, шахтерский). Ремесленник не может владеть деревней. Рабочее поле мастерской - 5х5м. Может сам изобретать.

Ремесленником может быть только Тан или свободный Йомен.

В конце цикла ремесленник предъявляет мастеру по экономике чип Еды, и после этого меняет чипы руды на чипы железа. Из железа ремесленник в течении цикла может изготавливать оружие, рабочий инструмент, доспехи и чинить доспехи. При изготовлении и починке ремесленник обязан вести четкую запись о произведенном изделии в учетной книге.

Ремесленник может заниматься инженерными работами, руководить постройкой Рудников, Феодов, Крепостей и Монастырей.

Запись в учетной книге: дата, время, наименование изделия, количество затраченного железа, имя заказчика.

Требуемое количество железа:

Нож, кинжал – 1 ч.ж;

Короткий меч – 2 ч.ж.;

Длинный меч – 3 ч.ж.;

Топор одноручный – 2 ч.ж.;

Двуручный топор – 4 ч.ж.;

Копье – 2 ч.ж.;

Лук, самострел – 1 ч.ж.;

1 хит доспеха – 1 ч.ж.

Примечание: Ремесленная мастерская должна выглядеть соответственно, так, чтобы ее нельзя было спутать с Рудником или Феодом.

Ремесленная мастерская должна иметь: склады, кузницу, мастерскую, жилые помещения (не пугайтесь, Вам нужно по минимуму огородить место под мастерскую и обозначить где, что находится, но за хорошее исполнение мастерской будут плюсы!).

Единицами измерения являются:

руды - 20 кг

железа - 0,5 кг

людоеды - одна пайка

Чип – это сертификат на одну единицу измерения сырья, добываемого тем или иным способом.

МЕТОД ПОЛУЧЕНИЯ ДОХОДА

В конце экономического цикла мастер по экономике обходит команды и, сверяясь с количеством "добытого" за цикл "материала", раздает сертификаты (сиречь чипы).

Избыток чипов можно будет продать караванщикам.

В приложении будет дана полная информация по экономике. Приложения будут даваться только тем, кому положено их иметь по роли и профессии.

ПРИМЕЧАНИЯ.

* Возьмите с собой магнитоленту или веревку, блокнот, ручку и остальные необходимые вещи для адекватного отыгрыша экономики.

2.0.0.3