

СТОЛЕТНЯЯ ВОЙНА (1355 г.)

Организационные вопросы

Игра проводится с 29 апреля по 2 мая 2000 года. (28 апреля (пт.) заезд)
Все играющие сдают оргвзнос 1\$ (в рублевом эквиваленте) на кабак и решение орг. вопросов.

Временной отрезок, моделируемый игрой 1355-1358 годы.

Территория, моделируемая на игре - Франция. Все ее соседи (включая Англию) - виртуальны, взаимодействие с ними отыгрывается через мастеров.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Столетняя война началась в 1337 году, причем возникла не на пустом месте - конфликт между Англией и Францией уже тогда имел долгую историю. Любой, желающий подробно ознакомиться с историей сего конфликта может почерпнуть информацию как в художественной литературе (Морис Дрюон, например), так и в огромном количестве учебников и более фундаментальных научных работ.

К 1355 году ситуация во Франции была такова:

КАЛЕ - город не так давно захвачен английскими войсками, полностью очищен от всех жителей (кого не убили, тех просто согнали с места) и заселен англичанами. Это - база английской армии. Там находится английский король Эдуард III со всей своей армией. Готовится вторжение вглубь Франции. Эдуард III имеет вполне законные с точки зрения многих претензии на французский престол. (Король и его гвардия - команда из г.Энгельс саратовской области. Все желающие присоединиться - милости просим).

БОРДО - город, в котором английские короли проживали едва ли не больше, чем в Лондоне. Бордо и вся Гасконь входят в домен английского короля. Управляет этим доменом на 1355 год Черный принц Эдуард - старший сын короля Эдуарда III. Гасконцы и английские солдаты. (Клуб Засека, г. Пенза)

БРЕТАНЬ. Столица - Нант. Территория, на которой идет непрекращающаяся уже много лет война. Борьба за престол Бертонского герцога. Пока побеждает ставленник Англии, герцог Монгомери.

ФЛАНДРИЯ - Граф фландрский - верный вассал короля Франции, он законный государь территории, но живет в Париже. Льеж, Гент - промышленные центры Фландрии. Кровно заинтересованы в дружбе с англичанами и торговле с ними. Предидущие вторжения англичан во Францию происходили с фландрской территории.

Итак, описаны основные силы, на которые опирались во Франции англичане. Это Гасконские, Бертонские, фламандские сепаратисты, имеющие серьезные отличия от собственно французов в языке, укладе жизни и политических устремлениях. Они бы рады жить самостийно, но сил отстоять свою независимость не хватает. И они вынуждены лавировать между двух огней и даже открыто поддерживать англичан, чтобы не попасть в кабалу набирающему силы французскому государству.

ПАРИЖ (и прилегающая территория - Иль-де-Франс) - король Иоанн II, королевский двор, гвардия, горожане Парижа.

НОРМАНДИЯ. Столица - Руан. Часть королевского домена.

ВУРГУНДИЯ. Столица - Дижон. Часть королевского домена.

АНЖУ. Столица - Анже. Часть королевского домена.

ПУАТУ. Столица - Пуатье. Часть королевского домена.

ТУРЕНЬ. Столица - Тур. Часть королевского домена.

ЛАНГЕДОК. Столица - Тулуза. Часть королевского домена.

ОРЛЕАНЕ. Столица - Орлеан, естественно. Часть королевского домена.

+ некоторое количество независимых графств, являвшихся частью королевства Франция, но не являющихся королевским доменом.

Может создаться впечатление, что Франция сильна, как никогда. Ничего подобного.

Во первых, на престоле Иоанн II, Добрый - второй, после Филиппа VI, Длинного, король династии Валуа, чьи права сомнительны для многих не менее знатных принцев крови.

Во вторых - управление королевскими доменами и всем государственным аппаратом Франции сосредоточено в руках тех же недовольных принцев. Маршалом королевства, руководителем любой крупной военной компании может быть только знатный, очень знатный, желательнo принц. Так принято. О другом невозможно и помыслить. Незнатного просто слушать никто не будет. Губернатор провинции - тоже из принцев, кто же, лучше, чем ближайшие родственники, защитит интересы королевской семьи? Эти же знатные особы председательствуют в верховном суде Франции - Парижском Парламенте. Эти же принцы, как сами, так и посредством своих вассалов имеют огромный вес в сословно-представительских собраниях - штатах, как провинциальных, так и генеральных, и мимо них не может пройти ни одно утверждение налога. Кроме того, эти же ребята входят в Королевскую Курию - орган, который, вместе с королем, решает все государственные вопросы.

И в третьих - система аппанжей. Целая провинция, являющаяся королевским доменом, отдавалась "в кормление" родственнику короля, то есть все налоги и феодальные доходы (рента) с этих владений уходили на содержание королевского родственника, его семьи, его двора.. Например аппанжами были Орлеане, Анжу, Бургундия..

Так что, на самом деле, Франция не является единой командой. Это несколько (минимум 4 команды) различных партий, пытающихся добиться, как минимум - отторжения в свою собственность королевских доменов, а как максимум, захвата верховной власти во Франции.

(Любители политики и интриг - вы уже поняли, какой это простор для игры? Выбирайте роли. Литературы - море. Выясняйте династические связи и должности, привилегии, имеющиеся у ваших персонажей на 1355 год. Если ваши претензии будут обоснованы ссылками на исторические факты, то на начало игры эти претензии будут оформлены в виде соответствующих должностей, владений и связанных с этим игровых доходов.)

Система хозяйствования: Во Франции к 1355 году практически не было крепостных крестьян (они уже все выкупились из кабалы). Но крестьянские общины несли определенные повинности перед своим сеньором. В целом эти повинности сводились к выплате определенных денежных сумм. Французские феодалы обычно не занимались ведением хозяйства. На то управляющий есть. Кроме того, феодальные владения сосредотачивались в руках крупных сеньоров (принцы, герцоги, графы, маркизы, бароны). Была распространена фьеф-рента. Рыцарь, служащий в войске знатного феодала, уже не получал во владение деревень, он просто получал от сеньора денежное содержание за службу.

Система власти: Процветает практика продажи должностей. Продаются как должности государственные (сборщик податей, судья и т.п.); так и церковные (аббат, кардинал). Мелкие преступления судятся и караются на месте - городским прево, провинциальным сеньором. Но если конфликтующие стороны - подданные разных сеньоров, если в деле затронуты права короля, если это пресупление на большой дороге, убийство, чеканка фальшивой монеты, оскорбление короля или его чиновников, то такое дело подсудно лишь Королевскому Суду (в сложных случаях - его высшей инстанции - Парижскому Парламенту). Помилование - право короля, не нарушающее закон. Вообще, суд действовал по праву, то есть в соответствии в первую очередь с обычаем, и далее - с законодательством, римским или каноническим правом. Практика доказательства обычая, ссылаясь на исторические факты, показания

свидетелей. (кому сей абзац был интересен, можете выходить на игру стряпчими, судьями, адвокатами)

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ

Вы, наверное, уже поняли, что это игра не просто в войнушку. Основной целью игры является воссоздание духа эпохи, духа Западной Европы времен Столетней войны. Это менталитет рыцарства (если вы беретесь отыгрывать дворянина), менталитет финансового или торгового воротилы (если вас прельстит роль ломбардца-банка или купца, главы гильдии). Те, кто не захочет или не сможет играть подобных персонажей - наемники. (Есть также множество свободных профессий - менестрели, жонглеры, адвокаты, лекари, профессиональные нищие, монахи..)

Будет всячески поощряться знание и применение в игре правил придворного этикета, знаний по геральдике, истинно рыцарского поведения. Есть огромное желание и реальная возможность организовывать на игре различные красивые действия (ежедневная месса, торжественные приемы послов, балы, коронации и прочие мероприятия) пышность проведения и качественность отыгрыша которых напрямую будет влиять на международный авторитет участников. (И, соответственно, финансовую помощь им из-за границы)

Нет необходимости играть крестьян или бедных ремесленников. Большинству игроков сие неинтересно. Поэтому отыгрыша сельского хозяйства, ремесленного производства и др. на игре просто не будет, они присутствуют виртуально. Феодалное владение - мастерская бумажка с соответствующей надписью, прикрепленная к дереву. Это владение можно грабить, а можно просто получать с него доходы. Доходы эти выражаются только в деньгах. Никаких чипов мяса, хлеба и прочего. Проблема с пищей может возникнуть только у осажденного города (а может и не возникнуть если в городе хороший запас этой пищи). Запасы пищи, вина, сукна, различных товаров присутствуют на игре в виде записей в записных книжках мастеров, игротехников и горожан (бургомистр - городские запасы, глава гильдии ремесленников - запасы этой гильдии). Короче, в экономику играют те, кому это интересно. Для таких людей есть смысл заявляться горожанами (естественно, богатыми и влиятельными).

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Если какое-либо событие, происшедшее на игре, произошло в нарушение правил, или признано таковым, то и все игровые последствия этого события считаются не происшедшими. После начала игры в не игровом статусе участник находится только если он идет в туалет или идет за водой к колодцу. Во всех других ситуациях участник игры находится в игровом статусе, и если он пошел за дровами, заблудился, заснул, просто пьян и т.п. - все последствия - по игре, безо всяких скидок.

УДОСТОВЕРЕНИЕ ИГРОКА выдается каждому игроку. В удостоверении указаны: N удостоверения, ФИО игрока, его текущий игровой статус (игровое имя, нац. принадлежность (по игре), родословная (если она есть), его социальный статус, знания и умения (если есть). При смене социального статуса, приобретении дополнительных умений, при попадании в СМ, при выходе из СМ об изменениях в статусе игрока делается соответствующая отметка. Изменения и дополнения в удостоверение игрока может вносить только мастер или хозяин СМ. Пока идет игра - удостоверение должно находиться при игроке. Оно должно предъявляться по первому требованию мастерам и игротехникам. Простой игрок не имеет права требовать удостоверения от другого игрока. Удостоверение игровой ценностью не является.

Прочие "бумажки", находящиеся у игрока: "Право" на оружие, доспех, коня, конский доспех выдаются мастерами или игротехниками при "покупке" у них коня, оружия, доспеха. Никто кроме мастеров и игротехников не может выдавать "Право".

Сертификаты "Право..", а также игровые письма, векселя и прочие бумаги, созданные по ходу игры является игровой ценностью.

МАСТЕРА

Главное требование к мастеру: Это должен быть опытный игровик, имеющий желание и возможность управлять игрой, проводить свои решения, не ломая игрового антуража. Для этого мастер должен находится в игре в качестве какого-то персонажа, отыгрывать этого персонажа на протяжении свободного от мастерения времени (а лучше и во время управления игрой). У такого мастера, естественно, должен быть соответствующий его персонажу игровой прикид.

Если на голове у мастера красный хайратник (фу, какая неантуражная гадость. Лучше так: - Если на головном уборе, шлеме мастера красная лента) тогда мастер не выносная фигура и сам участвовать в военных столкновениях он не может. Если этой красной ленты на голове, головном уборе мастера не присутствует, значит мастер хочет поиграть в полную силу - режьте его, пожалуйста, берите в плен и т.д., но и он вас может зарезать, пленить и т.п.

Список мастеров и разделение ими полномочий:

Мастер по оружию - в начале игры проверяет предъявленное к участию в игре оружие и защитное снаряжение - отсекает (запрещает к участию в игре) неисторичные и травмоопасные экземпляры. По окончании экспертизы участвует в игре в качестве обычного игрока. По ходу игры, в экстренных случаях (появление на игре запрещенных к участию предметов, острая необходимость отследить войну или обряд, а нужного мастера поблизости нет), может выступать в качестве мастера. По игре - один из аквитанских дворян. Купченков Андрей (Удача), г.Пенза.

Мастер по игровой экономике - следит за движением по игре игровых денег, с целью пресечь злоупотребления, нечестную игру и с целью координации действий с кабатчиком (от того, сколько денег в игре, зависят и цены в кабаке. Главная цель, чтобы кабак функционировал по более-менее стабильным ценам всю игру). Все, кто запускает игровые деньги в игру или изымает их (начальник СМ, игротехники, мастера-региональщики), отчитываются перед ним о запущенных в игру и полученных обратно деньгах раз в игровой цикл. По игре - один из аквитанских дворян. Быков Александр, г.Пенза.

Мастер по реальной экономике (Кабатчик) - Отвечает за сбор игровых взносов (без согласования с ним ни одна команда не может быть допущена к игре). Отвечает за реальное обеспечение кабака пищей и выпивкой на средства взносов. Работает в тесном контакте с мастером по игровой экономике. Цель - сохранить реальное обеспечение игровых денег продуктами и услугами в кабаке на протяжении всей игры. По игре - бургомистр города Реймса. Орзаев Дмитрий (Оборот), г.Самара.

Мастер по Геральдике - следит за соблюдением норм геральдики в рыцарских гербах, за соблюдением придворного этикета и рыцарского кодекса, за соблюдением правил наследования имущества, титулов и т.д. Для всех участвующих в игре дворян он - высший авторитет в этом вопросе. Игрок может выпускаться из СМ персонажем, более знатным, чем барон или имеющим какие-либо родственные отношения с монархом только после согласования с

мастером по Геральдике. По игре - Главный Герольд Франции. Ревин Александр, г.Саратов

Мастер по религии - Следит за тем, чтобы в каждом городе, в каждой команде был служитель культа, чтобы справлялись католические обряды, соблюдались посты. Любого, не отыгрывающего свою католическую религиозность, может объявить еретиком. В ходе игры (как персонаж) может выступать в качестве миротворца, третейского судьи в спорах между феодалами. По игре - Папа Римский (проживавший в 1355 году в Авиньоне).

Мастер региональщик - присутствует на игре в рамках определенного региона (большая команда, несколько малых команд). Минимум три-четыре региональщика - по Северу Франции, по Югу Франции, по Бретани (там война идет постоянно, это в других местах на начало игры еще перемирие) и мастер-региональщик по Парижу.

Функции региональщика - следить за соблюдением правил в своем регионе (начиная с отслеживания боевки и заканчивая такими "мелочами", как не ходить через нештурмовые стены, не использовать неподобающих эпохе и местности слов, выражений, совершать религиозные обряды и соблюдать этикет, даже когда мастер по геральдике, религии уже ушел и т.д.)

По игре мастер региональщик это иностранный посол (Кастильский, Германский, Венгерский), или иностранный сеньор (король Наварры, граф Генгау), или почтенная донна, разъезжающая по святым местам. Такой персонаж, в целом нейтральный к основным противоречиям игры, но в то же время могущий в них вмешаться очень полезен. Он не обязан помогать одной из сторон финансами, информацией или вмешиваясь в военное столкновение, но может разово оказать подобную помощь, в качестве премии одной из сторон за хороший отыгрыш роли.

Игротехник это помощник своего мастера-региональщика - его ноги и глаза. Игротехник должен быть у каждого мастера-региональщика, а может быть и у других мастеров. По игре это мелкий торговец, паж, слуга титулованной особы, помощник герольда, папский легат (соответственно, менее жесткие требования к игровому прикиду). На эту должность можно взять и новичка, который первый раз на игре. Он сразу окажется в центре событий. Выбор себе помощника - игротехника на совести мастера. Всю ответственность за те ляпсусы, которые помощник натворит на игре, несет мастер. Впрочем, многое исправляется и заглаживается довольно легко: Слуга мол, мой, молодой, глупый - я его потом выпороть велю.

Кабак

Кабак это не выносной город Реймс - столица провинции Шампань. Это место коронации французских королей, место торговли, переговоров, интриг... Все товары, продающиеся мастерами, можно купить и в кабаке. За облом игры (как-то - выход из имиджа, применение неигровых слов и понятий) - ударенный кабацкой кружкой игрок становится на час рабом кабака - колоть дрова, носить воду..

В кабаке запрещены кулуарки, оглушения, военные столкновения. Любые другие игровые действия разрешены. Территория за стойкой кабатчика - не игровая.

БЕЛАЯ ЛЕНТОЧКА: на голове - убитый, на руке, выше локтя - тяжелораненный, на запястье - легкораненный. Ленточки у всех свои. Игрок обязан одеть ленточку сразу при перемене статуса (снять ее при полном выздоровлении).

КРАСНАЯ ЛЕНТОЧКА - на голове мастера, игротехника означает, что он не участвует в военных столкновениях, не поддается отравлениям, оглушениям, кулуаркам и др., и сам с вами ничего подобного делать не может.

СТРАНА МЕРТВЫХ:

Убитый ни с кем, кроме мастеров, не разговаривает (допустим лишь разговор на предмет выяснения кто и чем его убил (посмотреть удостоверение игрока, "Право" на оружие, доспехи, коней). Выяснив подробности своей смерти игрок идет в страну мертвых. В СМ игрок обязан сдать хозяину СМ все игровые деньги, сертификаты-"Права" и прочие игровые ценности (если убийцы вдруг забыли его ограбить).

Срок отсидки 3 часа. Срок отсидки считается с момента регистрации в СМ. Убитые привлекаются к хозработам и для выполнения мастерских поручений. "Замужняя" женщина (замужем на начало игры или отыгранная при мастере свадьба) может рожать 1 "дите" в день, т.е. умерший сидит в СМ только 1 час, а потом возрождается этим самым дитем. Хорошо отыгранный поминальный обряд сокращает время пребывания отпетого в СМ. Игрок возрождается в кабаке или в своей старой команде. Умерший возрождается своим родственником (сын, брат, племянник и др. по согласованию с мастером-герольдом) со всеми вытекающими игровыми последствиями. Игрок возрождается из СМ, не имея "Прав" на доспех, оружия, коня.

Возродившийся из СМ игрок забывает всю игровую информацию, все знания и умения, полученные ранее. Информация, полученная игроком, когда он был в статусе трупа не может применяться в игре.

ЯЗЫКИ

Считается, что все персонажи знают французский. Отыгрывайте это, хотя бы иногда применяя французские слова. Ну, а если вы англичанин, немец или еще какой иностранец, то можете переговариваться с другим таким иностранцем на соответствующем языке (по жизни).

БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия в поражаемую зону; Удар ножом (длина лезвия менее локтя) засчитывается только в случае попадания в незащищенную металлическим доспехом поражаемую зону; "Швейная машинка" (серия быстрых ударов без замаха или отвода оружия) засчитывается как одно попадание; Рубящие удары копьем, колющие удары топором, дубиной не засчитываются.

Захвативший клинок не защищенной (кольчужная рукавица, железная перчатка) рукой теряет 2 хита.

ЗОНА ПОРАЖЕНИЯ:

Руки (кроме кистей), корпус и ноги (кроме ступней). За удар в голову, пах ударивший погибает. За попадание стрелковым оружием в голову - стрелявший погибает (стреляйте аккуратно!)

ОРУЖИЕ: Материал - дерево, дюраль, резина.

На игру принимается только оружие, доспех, соответствующий эпохе. Оружие должно быть безопасным: Не иметь острых граней, заусениц и торчащих гвоздей. Острия должны быть скругленные, толщина рубящей кромки не менее 1 см. Вес оружия не более 1 кг, двуручных мечей, алебард - не более 2 кг. Щиты без колющих и режущих фрагментов.

АЛЕБАРДА - длина 1,5 - 2 м. - попадание в поражаемую зону снимает 1 хит.

МЕЧ ДВУРУЧНЫЙ - длина 1,3 - 1,8 м. - снимает 1 хит.

При попадании алебардой, двуручником в участок поражаемой зоны, не защищенный металлическим доспехом - тяжелое ранение, не зависимо от хитов. При попадании в участок не защищенной металлическим доспехом конечности - отрубается конечность (т.е. даже если вас потом вылечат, то отрубленную конечность).
рука, нога обратно не прирастет. Отыгрывайте отрубленную конечность).

МЕЧ, ТОПОР, КОПЬЕ, ВУЛАВА (дубина) - снимают 1 хит.

При попадании мечем, топором в участок конечности, не защищенный металлическим доспехом - тяжелое ранение, не зависимо от хитов (но если вас потом излечили, то раненная конечность тоже излечивается).

РЫЦАРСКОЕ КОПЬЕ - обычное копье, на котором есть флажок с гербом самого рыцаря или его сеньора. Действует как обычное копье, но им можно нанести таранный кавалерийский удар: Рыцарем (игрок должен иметь социальный статус не ниже рыцарского, а также он должен быть верхом) с разбегу (не менее 10 шагов) наносится удар копьем (первый удар - таранный, остальные - обычная работа копьем). Попал таранным ударом в щит - щит сломан (Его надо отбросить. В этом бою он участвовать уже не может.). Попал в поражаемую зону противника - противник тяжело ранен, не зависимо от оставшихся у него хитов.

ЛУК - натяжение не более 7 кг.

АРБАЛЕТ - не менее длины руки, с приспособлением для натягивания тетивы (козья нога, стремя и т.д.), натяжение не более 7 кг.

Стрелы: Должны быть оперены и тщательно смягчены, должны обладать соответствующей аэродинамикой. Стрелы, попавшие в поражаемую зону, снимают 3 хита. Арбалетные стрелы делаются из дерева, как и для лука, или скручиваются из плотной бумаги. Если до попадания стрелы у игрока было 1 или 2 или 3 хита - он тяжелоранен (0 хитов). Если стрела попала в тяжелораненого - он умер.

Нож (длина клинка менее локтя), топор, дубина, копье обычное, лук - чтобы их использовать не надо покупать "Право на использование оружия".

РАСХИТОВКА

Все игроки имеют по 1 родному хиту. Дополнительные хиты дает Езда Верхом (см. ниже), ношение стеганки, ношение подтвержденного "Правом ношения" (см. экономику) доспеха, шлема. (отметка о хитах делается в удостоверении игрока)

Игровой прикид дает один дополнительный хит.

Дополнительные хиты дают:

Шлем, кольчужный капюшон - 1 хит.

Доспех - стеганка, куяк - 1 хит,

кольчуга, кираса, чешуя, ламеллярный панцырь,

бригантина, лентнер - 2 хита,

защита металлическим доспехом рук +1 хит,

защита металлическим доспехом ног +1 хит.

За качество изготовления мастер по оружию может премировать некоторые доспехи и шлемы дополнительными хитами.

Стеганка - чтоб ее носить не нужно покупать "Право на доспех".

Перчатки дополнительных хитов не дают, но это не повод, чтобы их не надевать: Если игрока угораздит участвовать в сражении без перчаток, то ни противники ни мастера никакой ответственности за его разбитые руки не несут.

Ношение доспеха (кроме стеганки) камзола), шлема тем, у кого нет "Права на доспех" ЗАПРЕЩЕНО!

Если у игрока имеется "Право на доспех", но самого доспеха, шлема нет, то эта бумага является предметом мены, торговли, но никаких дополнительных хитов своему хозяину не дает.

ЕЗДА ВЕРХОМ: Лошадь это два медальона на одной цепочке, веревочке, одетые на шею так, чтобы один медальон был виден спереди, а другой сзади. Медальон должен быть виден на фоне одежды игрока. Размер медальона - не менее 7 см в диаметре. На медальоне изображается лошадь или лошадиная голова. Тем, кто изготовит хорошие медальоны, "Право на езду верхом" на начало игры будет дано бесплатно. Остальным - за игровые деньги (см. экономику).

Если медальоны одеты на игрока - он верхом, если он держит их в руке - ведет лошадь в поводу. Повесил на кольцо, веточку - привязал лошадь. Бумажка "Право на езду верхом" крепится (скочем) с обратной стороны передней части медальона. Если этого "Права" нет - подумайте, как нормальные католики должны относиться к тому, кто едет на дохлой лошади.

Если вы купили "конский доспех", то оденьте этот доспех на свою лошадь (прикрепите эту бумагу скочем спереди, к нижней части медальона).

Любой конный может догнать любого пешего, если тот в его зоне видимости. Для этого надо окликнуть пешего и объявить, что вы верхом. Пеший обязан остановиться (конный - не обязан).

Любой конный может ускакать от любого пешего. Для этого достаточно объявить пешему, что вы верхом. Тогда пеший не имеет права преследовать вас быстрее, чем шагом.

Конные не могут стоять на стенах и у бойниц, не могут лезть на стены и проходить в подземных ходах. Таскать за собой лошадей по перечисленным выше местам они тоже не могут.

Конный имеет 2 дополнительных хита.

Если конь в доспехе - еще +2 хита (всего 4 хита).

Если с воина снимают хиты, то сначала разрушается конский доспех, затем гибнет лошадь, а уж затем с воина начинают снимать его родные хиты. Если на лошади остался хотя бы 1 хит, то она может выздороветь (для этого ей надо не мотаться с хозяином, а поспать 2 часа в спокойном месте).

ТЯЖЕЛОРАНЕННЫЙ - тот, у кого не осталось хитов - лежит на том месте, где его тяжело ранили и стонет. В течении получаса он должен вылечиться, иначе - погибает. Самостоятельно тяжелораненый не передвигается. Кулуарку сам себе сделать не может. Один живой может перенести только одного тяжелораненого. Излеченный от тяжелого ранения на полчаса становится легко раненым.

УВИТЫЙ - тот, тяжелораненый, которого специально добились. Считается, что во время боя игрок падает тогда, когда его тяжело ранили. Персонаж может умереть и по другим причинам (казнь, отравление, самоубийство). Итак, умерший отползает в сторонку от боя, чтобы не мешать сражающимся и лежит там до окончания боя.

ЛЕГКОРАНЕННЫЙ это тяжелораненый, которого уже лечили. Считается выздоровевшим, но может сражаться только защищая свою крепость, деревню. Легко раненные окончательно излечиваются, если находятся в своей или дружественной крепости более получаса. Легкораненый не в силах ездить верхом, носить шлем и железный доспех.

Хиты, снятые с игрока, восстанавливаются через полчаса после его прихода в свою крепость (поселение). Хиты, которые давал конский доспех и собственный доспех воина восстанавливаются, если в городе есть достаточные

запасы военного снаряжения (Это игра мастера-региональщика и главы гильдии оружейников города).

В НЕБОЕВОЙ ОБСТАНОВКЕ: ОГЛУШЕНИЕ - удар небоевой частью оружия (плоскость меча, древко, рукоять ножа, обух топора...) по плечу и предупреждение вслух: "оглушаю". Шлем НЕ спасает. Отглушенный падает и ничего не может делать 1 минуту (он без сознания). КУЛУАРКА - имитация перерезания горла. Исход - смерть, независимо от хитов. Спасает бармица или стальной воротник (пектораль) (если перерезающий полоснул по ним, а не по горлу).

Для ПЛЕНЕНИЯ нужно обезоружить человека и завязать веревку у него на руке или на ноге. Если человек завладеет мечем, ножом, другим клинковым оружием то он может "разрезав" веревку, бежать. Пленный привлекается к работам. За отказ - лишается пищи. Пленного можно "пытать" и "казнить". Связанный не может перемещаться самостоятельно. Идет только туда, куда его ведут. Сидит там, где его бросили.

ПЫТКИ: Порка - 20 отжиманий, Дыба - висеть 1 мин. на турнике. Пытать можно 5 раз, перерыв между пытками - 5 мин. После 5 пыток человек погибает. Если человек "не выдержал пытки" (не смог отвисеть, отжаться) - то он "колется" (честно рассказывает обо всем, о чем спросят). По согласованию с мастерами игроки могут придумывать свои игровые пытки и казни.

ДРУГИЕ ВОЕННЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ:

ЛЕСТНИЦЫ, ВЕРЕВКИ - достаточные, чтоб залезть на стену по жизни.
ТАРАН - длина не менее 3 м. диаметр 20 см. переносят не менее 4-х ч-к.
КАМЕНЬ - полиэтиленовый пакет с листьями, травой и т.п. Если бросается со стены ОТВЕСНО ВНИЗ - при попадании в корпус, голову, руки, ноги снимает 3 хита. Эти камни можно отбивать щитом.

КРЕПОСТИ И ПРОЧИЕ ПОСТРОЙКИ

КРЕПОСТЬ должна иметь ворота, шириной не менее 1,5 м, и участок штурмовой стены длиной не менее 4 м. Высота штурмовой стены не менее 1,5 м. Остальные стены должны быть обозначены (остальные стены - не штурмовые). ВЫНОСЯТ: Створчатые ворота - 40 ударов тарана; Подъемный мост - 30 ударов тарана; Калитка, решетка - 20 ударов тарана, дверь игровой постройки - 10 ударов тарана.

РОВ - конверт из хорошо закрепленных на земле бревен, обозначающий, где расположен ров.

ШТУРМ стен ведется по жизни. Штурм лестницами ведется только с помощью короткого оружия (без копий). Нестрелковое оружие "не достает" до башен (исключение - со стен, примыкающих к башням) и "не достает" через ров. Упавший в ров (прикоснувшийся ко дну рва хотя бы одной конечностью) - убит. Если игроки пытались, в нарушение правил, использовать "другие военные приспособления" меньшим числом народа, чем это описано в правилах - все нарушители надорвались и умерли. Пример - втроем били тараном в ворота - все в СМ.

Если игрок прыгает, падает вниз со стены, запрещается подставлять на пути его падения пики, мечи и прочее, на что он может напороться - Дайте ему долететь до земли, а уж потом сражайтесь. Нарушитель сего считается убитым, также, как и попавший оружием в голову, пах.

ПОДЗЕМНЫЙ ХОД в крепости один на всю игру. Если ход разрушен - восстановить нельзя. Вход в крепости и вход снаружи (не далее чем в 100 шагах от стены) обязательно обозначать. Обозначаются входы отчетливо различной прямоугольной фигурой. Чтоб выйти из крепости, надо наступить на

вход в крепости. Затем "по подземному ходу" можно идти в любую сторону, но не далее, чем на 100 шагов от крепости. Чтоб снаружи войти в крепость надо наступить в прямоугольник входа снаружи, а затем пройти "по подземному ходу" до входа в крепости, наступить в него - и вы в крепости. (Если вы нашли вход снаружи, и вошли в него, то уж наверное, "идя по ходу" выйдете в крепость - мастер покажет вам где.)

Существуют и другие игровые строения - их стены либо строятся по жизни, либо обозначаются также, как и неигровые стены.

Хождение через стены ЗАПРЕЩЕНО. Прошел через стену - умер.

СЖЕЧЬ можно: захваченную крепость: В башнях и вдоль стен, ИЗНУТРИ, устанавливаются обозначающие огонь красные тряпочки. 1 минуту орать - "ПОЖАР!" Так же точно можно сжечь и любую игровую постройку, феодальное владение. Палатки тоже можно "поджечь" - Люди, оказавшиеся в "сторовшей" палатке умирают, если не вылезут через минуту, после "возгорания". Горящие, но еще не сторовшие структуры можно ТУШИТЬ - сбросить на землю красную тряпочку и затапывать ее считая до десяти (а можно залить (по жизни) красные тряпочки водой).

ВОССАНАВЛИВАЮТСЯ: ворота, стены, владения, игровые постройки - через 1 час после уплаты мастеру-региональщику соответствующих денег (см.Экономику).

ИГРОВОЕ ВРЕМЯ.

1 сутки реального времени = 1 игровому году.

С 6:00 до 22:00 - игра в полную силу. С 22:00 до 6:00 - не боевое время. ЛЮБЫЕ убийства и насильственный отъем игровых ценностей запрещены. Возможны сделки, поединки и прочие действия, которые считаются происшедшими по игре по обоюдному предварительному согласию сторон или же считаются просто приснившимися. Короче - это время для красивого общения (балы, приемы и прочее)

В сутках 2 игровых цикла: 1-й сезон с 6:00 до 14:00 (весна-лето)

2-й сезон с 14:00 до 22:00 (осень-зима) НОЧЬЮ

(с 20ч. до 22ч.) убирается все стрелковое оружие. Штурмы и крупные сражения запрещены (темновато уже). В ночное время разрешены диверсии и драки на дорогах. В диверсии может участвовать не более 2-х человек (но отбиваться могут все те, на кого диверсанты напали).

ЭКОНОМИКА

ТРОФЕИ И ГРАВЕЖ:

Игровые ДЕНЬГИ: попадают в руки игроков следующими путями:

1) Доходы от феодальных владений: Любой дворянин может иметь феодальное владение. Владение может быть:

БОГАТОЕ - (дает виноград(10), хлеб(10), шерсть(10), железо(10) - это виртуальные товары. Продавайте их горожанам - договаривайтесь с ними и сообщайте мастеру-региональщику, а горожане вам за это заплатят), приносит раз в полгода (в конце весны и в конце осени) ренту в 20 ливров. Если богатое владение разграбить, то это принесет 40 ливров единовременного дохода и после ограбления превратиться в бедное владение.

БЕДНОЕ ВЛАДЕНИЕ - (дает хлеб(5), шерсть(5), железо(5)), приносит раз в полгода ренту в 10 ливров. Если бедное селение ограбить, то это принесет единовременный доход 20 ливров и после ограбления превратиться в нищее владение..

НИЩЕЕ ВЛАДЕНИЕ - (дает хлеб(2)), приносит раз в полгода ренту в 5 ливров. Если нищее владение разграблено, то это принесет 5 ливров единовременного дохода.

В сезон, когда владение было разграблено, оно ренты не принесет. Если владение грабится несколько раз за сезон, то доход приносит только первое ограбление, а все остальное дохода не принесет.

2) Доходы от торговли городов: В каждом населенном городе на начало игры есть гильдия виноделов, гильдия ткачей, гильдия оружейников. Это минимум три игрока-горожанина - главы этих гильдий, осуществляющие хозяйственную деятельность гильдий. Эта деятельность состоит в следующем - закупить для своей гильдии сырье (виноград, шерсть и железо, соответственно), переработать это сырье (из еденицы сырья получается еденица продукции: вино, сукно и оружие, соответственно) и продать продукцию желающим. Вино, сукно и оружие (в порядке убывания по степени важности) закупаются иностранными купцами (через мастера-региональщика или его игротехника). Можно закупить привозное сырье (0,5 ливра за еденицу сырья), а можно договориться с феодалами - подешевле. Гильдия может перерабатывать до 40 едениц сырья (винодельная-виноград, ткачи-шерсть, оружейники-железо) в сезон. Продукция закупается иностранными купцами по цене 1 ливр за еденицу продукции (сперва скупается вино, потом сукно, потом оружие). Но не ждите, что иностранцы купят у вас все, что вы произвели. (норма 30 ливров на город, но если иностранцы не смогут закупить чего-то в соседнем городе, они потратят эти деньги у вас).

Вино может закупаться и тратится дворянами на отыгрыш приемов и прочих праздников (минимум 1 бочка вина на реально пирующего игрока, купленная у купца, дает этому игроку право выпивать красиво, по игре, а не ховаясь в палатке).

Виртуальное оружие тратится при восстановлении хитов, снятых с доспеха из расчета - 1 еденица оружия на 1 восстановленный хит.

Город может вооружить и отправить на войну ополчение: Покупается или выставляется из купеческих кладовых виртуальное оружие 10 едениц на человека, и сукно 10 едениц на человека - вооруженное и одетое таким образом ополчение идет на войну. Реально идут на войну главы гильдий и другие почтенные горожане. Просто мастер-игротехник, списав из их запасов соответствующее количество сукна и железа, вписывает им в удостоверение игрока "городской ополченец". Когда такой ополченец убит, то он идет отметится в СМ и сразу возвращается в свою команду тем персонажем, которым он и был до ополчения. Если ополченец хочет иметь лишние хиты и т.д. то он должен, как и все игроки покупать "Право на доспех" "Право на оружие", "Право на верховую езду" и т.п. Ополчение не может собираться в городе чаще, чем раз в игровой год.

Если ваш город осажден и объявлено о начале осады, то вам может пригодиться хлеб. Он расходуется так - За каждые полные полчаса осады 1 мешок хлеба на 1 осажденного. Осада считается прерванной, если противник отогнан от ворот далее, чем на 30 шагов или если извне в крепость вошло через ворота любое количество дружественных воинов.

3) Иностранные денежные вливания: Некоторая сумма в цикл тратится иностранными сеньорами и их послами (мастерами) на подкуп чиновников, оплату шпионов, на содержание выполняющих мастерские задания военных подразделений. Эти деньги - своеобразная премия красиво отыгрывающим свои роли игрокам.

4) Трофеи и грабеж:

Все игровые ценности можно взять, как трофеи. Личное оружие и доспех игровой ценностью не являются. Забирать личное оружие можно только у взятых

в плен (чтобы предотвратить их побег). Но сразу же по "смерти" или освобождению игрока его оружие должно быть возвращено ему или в кабак, где хозяин сможет его найти.

ИГРОВЫЕ ЦЕННОСТИ

НЕ МОГУТ БЫТЬ СПРЯТАНЫ НИКУДА КРОМЕ ПОЯСА ИГРОКА (в поясной кошелек, сверток или просто так заткнуты за пояс.) Если игровые ценности не носят игрок с собой, а хранятся в городе, то хранить их надо в специально обозначенных хранилищах на игровой территории (городской арсенал, королевская казна) (но не в рюкзаках и не в палатках). Хранилища виртуальных ценностей (обозначенных в записных книжках мастеров и игроков-горожан) должны быть оборудованы на игровой территории и обозначены конкретной надписью ("Зернохранилище Турской коммуны" или "Склад купца Этьена Марселя"). Естественно, разрушение или повреждение такой постройки ведет к порче виртуально хранящихся там продуктов. Мастер-региональщик должен быть в курсе всех ваших хранилищ. Если он не поставлен в известность, то считайте, что этого хранилища нет (товаров в нем, естественно, тоже нет).

ТАЙНИКИ ЗАПРЕЩЕНЫ.

Утаивание игровых ценностей карается штрафами и увеличением срока отсидки в СМ, а систематическое утаивание, как и любой другой злостный облом игры - болезнями и даже удалением с игры. Палатка - неигровая территория. В ней нельзя прятать игровые ценности. (Если вы, все-таки, случайно, спрятали игровую ценность в палатке, то должны по первому требованию ее предъявить). Спрятанные и не предъявленные по первому требованию игровые ценности, как минимум изымаются из игры, а как максимум, изымаются из игры вместе с утаившими их игроками.

Игровые деньги тратятся следующим образом:

- Право на доспех 10 ливров .
- Право на оружие 10 ливров.
- Право на лошадь 10 ливров.
- Право на доспех для лошади 10 ливров.
- Починка крепостной стены 50 ливров.
- Починка ворот 20 ливров.
- Восстановление разоренных владений:

Если в нищее владение вложить 30 ливров капитала, оно превратится в бедное владение. Если в бедное владение вложить 50 ливров капитала, оно превратится в богатое владение.

Набор иностранных наемников:

Набираются желающие из числа сидящих в СМ, работают, пока не умрут или пока не кончился их срок в СМ (пора возвращаться на родину) 10 ливров за наемника (у которого нет ни права на оружие, ни права на доспехи, верховую езду).

Еда-питье в кабаке - по ценам, указанным в кабаке.

Прочее взаимодействие с игроками.

КУЛЬТЫ И ОБРЯДЫ

СЛУЖИТЕЛИ КУЛЬТА - католические священники, монахи. Если служителя культа в команде нет, его функции может выполнять другой игрок, если он обладает таким умением (но это не есть хорошо). Служение выбранному культу должно отыгрываться не только в обрядах, но и во всей игровой жизни.

ОБРЯДЫ проводятся в соответствии с религией служителя культа. Их действенность зависит исключительно от качества проведения обрядов. При отыгрыше обряда желательно присутствие хотя бы одного мастера.

СВАДЬБА - если отыграна свадьба, то, пока живы муж и жена, раз в игровой год, у них рождается ребенок (человек выходит из СМ после часа отсидки, а не после трех, как обычно).

ОТПЕВАНИЕ - если хорошо отыграно - убитый меньше сидит в СМ.

Если служитель культа просто **ХОРОШО ПРОВОДИТ ОБРЯД**, молится, прося бога о чем-то, то эта просьба может и исполниться (на усмотрение совета мастеров).

БОЛЕЗНИ:

ЧУМА возникает, если в лагере или его окрестностях неприбранная мертвечина. (более 3-х часов с момента массового падежа скота, побоища людей, а захоронение трупов не проведено). Чума может возникнуть и в случае беспорядка в лагере "по жизни". Каждые полчаса от чумы умирает каждый третий из населения лагеря. Усиленное моление и ликвидация антисанитарии - чума может и отступить. Каждый второй из покинувших чумное место до ликвидации эпидемии становится инфицированным переносчиком чумы, и умирает через полчаса!

ОТРАВЛЕНИЕ - пищи - лимонная кислота. Убивает за 10 минут, если не применить противоядие. Отравлена может быть только пища, питье в чьей-то персональной посуде. Пищу, воду в общей посуде отравить нельзя.

ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ - если не начать лечить в течении 30 минут - смерть. Лечение - снять с человека его доспехи, шлем; на плече повязывается белая повязка; напоить раненого 1 стаканом горячего чая. Через полчаса после начала лечения игрок становится легко раненым (белая повязка на запястье).

Через полчаса после лечения (если он находится в лагере) он - легко раненый. Еще полчаса - он здоров.

ЛЕКАРЕМ может быть не только служитель культа (священник, монах), но и знахари, колдуны, лекари и др. (надо знать заговоры, лечебные травы и др.).