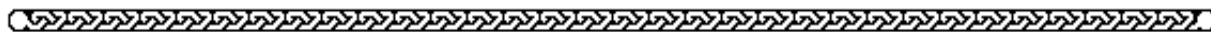


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Храброе сердце

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



Игра будет проходить с 15 по 18 июля включительно 1999 г., заезд на строяк 12 июля.

Мастерами на Игре являются:

По боевке, экономике: Бирюков Павел (Волк) д.т. в Нижнем Новгороде (8312) 59-49-76.

По антуражу: Каменский Глеб (Шотландец) д.т. в Нижнем Новгороде 63-39-52.

По общей ситуации, экономике: Перфилова Елена (Йеннифэр) д.т. в Н. Новгороде 94-29-05.

По психоотстойнику: Перфилова Тамара Саматовна (Тетушка Тома) - врач, д.т. в Н. Новгороде 94-29-05.

Связь: e-mail reev@uic.nnov.ru

Почта 603147 г. Нижний Новгород, ая 193. Елене.

Взнос: не больше 25 рублей.

Господа игроки! Мы, Мастера, при создании этой игры преследуем следующие цели:

- 1) создание Игры наиболее приближенной к реальности XIII-XIV веков с наиболее полным погружением;
- 2) создание условий для игры игроков с игроками, а не с Мастерами. Мы вам

всевозможные козни строить не собираемся. Наша задача - отслеживать корректное соблюдение Правил;

3) собрать людей, желающих играть по-настоящему, а не Ваньку валять и ломать Игру.

Правила поведения на Игре.

1. С Мастерами на Игре не спорят. Спорные моменты, решенные однажды, в дальнейшем решаются аналогично.

2. Господа, много уже написано о важности честности на любой Игре, иначе ведь не интересно.

3. На этой Игре хотелось бы видеть достаточно полное погружение в атмосферу Британских островов XIII-XIV веков (нужен соответствующий антураж, для этого несложно подойти к Мастеру по одежде и обговорить наиболее оптимальный по затратам вариант вашей одежды или продумать самим этот момент, но ни в коем случае не забываете о нем). Чему мы пытаемся помочь правилами.

4. Игра продолжается 24 часа в сутки. Все хождения по полигону - в Игре, кроме убитых, отправляющихся в Мертвятник, и походов в ватерклозет (одеваются белые хайратники).

5. Игру контролируют Мастера (боевка, экономика, обряды, лекарство, общая ситуация) и Мастерские Коммандосы, к которым следует обращаться по мелким вопросам. Ко всем им следует обращаться, не ломая роли, а мы постараемся продумать это так, что бы и нам самим не выпасть из Игры.

6. Ответственность за себя несет человек сам. На полигоне в психоотстойнике находится врач (по-жизни терапевт), который является также Мастером по психоотстойнику (а по-жизни также и психиатром).

Согласие с этими Правилами вы подтверждаете приездом на Игру.

Форма заявки.

1. Имя, псевдоним, возраст, пол. Командная заявка - перечисление всех игроков, а также имя капитана, ответственного за команду.

2. Адрес, телефон для связи.

3. Команда, в составе которой хотите ехать (англичане, шотландцы, ирландцы, валлийцы и т.д.). Профессия (воин, крестьянин, ремесленник, монах, торговец, правящая знать, кто-то из ролевиков и т.д.).

4. Легенда игрока (команды) - обязательно.

5. Участие в строяке (да, нет).

6. Наличие хронических болезней.

Экономико-историческая ситуация.

Британские острова. В 1286 году умирает король Шотландии Александр III, не оставив наследника. Около десятка крупных шотландских феодалов предъявили претензии на освободившийся престол. В страну вторгается король Англии Эдвард I Длинноногий и заставляет пэров признать его "верховным правителем". Но очень скоро в Шотландии начинается восстание, которое скоро перерастает в войну за независимость. За исполнением приказов Короля Английского в Шотландии следили наместники, они же следили за исполнением законов и сбором налогов, зачастую огнем и мечом. Постоянные поборы, беспредел английских наместников ожесточило людей.

Сын Длинноногого женат на принцессе французской - Изабелле. Она была залогом мира

между Англией и Францией, враждующих между собой из-за Аквитании, плодородной части континента, оставшейся от земель Плантагенетов, и Фландрии, имевшей большие торговые связи с Англией.

Англия и Шотландия в то время полностью обеспечивали потребности населения. Большие хозяйства тогда предпочитали барщину (вилланы работали на господина по 5 дней в неделю), в то время как в мелких преобладала денежная рента. Крупные феодалы стремились также к усилению своего влияния на централизованное государство. Они хотели через закон усмирить вилланов. В Игре участвуют сельскохозяйственные производители - крестьяне и промышленные - ремесленники. Крестьяне изготавливают еду, сукно для одежды, ремесленники - это, чаще всего, кузнецы.

Основой экономики Шотландии было сельское хозяйство, суконное производство. Деньги от торговли сукном давали основной доход. Сукно и прочие ремесленные товары обыгрываются чипами "товар", сельскохозяйственная продукция - чипами "еда". Кузнечные работы отыгрываются чипами "железо", они реализуются кузнецами за деньги с отыгрышем работы. Чипы могут быть проданы или обменяны на деньги у торговцев или у других людей, "железо" также можно забирать после боя у побежденного противника, красть, отбирать и т.д. и т.п.

Для существования деревни нужно постоянное присутствие в ней минимум 4 человек, которые тем самым "производят" разные вещи - продукты, шерсть, металлы.

И, смотря по количеству игроков, возможно существование налогов. За каждый полудень с каждого игрока взимается налог, установленный властимущими. Этим занимаются они, а не Мастер. Мастер лишь следит за тем, возможно ли это на самом деле. Если вы не согласны, ситуация в Игре.

Социальные отношения. Внизу социальной лестницы стоят крестьяне и ремесленники, чуть выше менестрели, затем воины, монахи и торговцы, далее рыцари и знать. В то время действовала вассальная система: вассал моего вассала - не мой вассал. Кроме монахов и армии.

Команды.

Англия - англичане, валлийцы. 45% от общего числа игроков.

Шотландия - количество практически не ограничено (шотландцы горные, равнинные преимущественно в кланах) - 40%.

Ирландия - там живут, соответственно, ирландцы (10%). Налоги платят англичанам.

Наемники с Материка. Налоги не платят, но предоставляют чипы на еду.

Каждая команда курируется Мастерским Коммандос (МК). К ним стоит обращаться по мелким вопросам, в случае, если МК не может решить проблему, МК обсуждает ее с Мастерами. Назначается Мастерами, но могут быть предложены командой. Оговаривается заранее.

Города.

Йорк - крупный укрепленный город, в котором будут находиться королевская семья и армия. Основная часть людей живет здесь. Развита экономика, это крупный поставщик шерсти и других товаров в Англии. Йорк держит северную часть Англии и всю Шотландию, там же находятся племянник короля - градоправитель, крупная армия, судебная-исполнительная городская власть. Здесь, в основном, живут: крупные бароны, рыцари, знать, крупные землевладельцы, цеховики, йомены и вилланы.

Шотландские деревни - низкие дома, типа полуземлянки. В них жили свободные крестьяне. Во главе - пэры. Одна деревня = одному клану, со своей расцветкой ткани.

Возможные фамилии кланов, возможных на Игре: МакГрегори, Брюс, Уэлью, Грэхам, МакДафф, Мюррей. Эти кланы исторически существовали в тех местах.

Возможна отстройка дополнительных городов, замков и построек при согласовании с Мастерами.

Ночное время.

После 11.00 все действия оружием запрещены. Исключение - кулуарные действия: перерезание горла противнику, а не удар по горлу, кинжалом или ножом; удушение - накладывание рук на плечи противника и удержание в этом положении 10 сек. После чего удушающий должен сообщить удушаемому о результате - остается ли он живым или убивается, если это не произнесено, то удушенный остается жить. Полузадушенный, как и оглушенный, приходит в себя в течение 5 мин. Так же разрешены: дуэли - в присутствии Мастера или командос при свете 3-х факелов или 2-х костров; действия лазутчиков, которые могут проникать (не забывая, что они не птицы) в город, засыпав ров или перекинув через него мостик из 2 - 3 бревен и перебрасывая кошку через стену, затем лазутчик перелезает через нее.

Драки.

Во время драки запрещены удары и заломы (разрешены толчки и захваты). Соблюдайте приличия. Запрещены драки на крепостных стенах.

Кража.

Игровые предметы не воруются, а расчиповываются.

Правила поведения в походных условиях.

1. Кострище устраивается следующим образом: с места, предназначенного для костра, снимается слой дерна толщиной около 5-10 см. Располагаться оно должно не ближе 3 метров от палаток, деревьев, кустов. Перед уездом кострище тщательно тушится и закладывается снятым ранее дерном.
2. Мусорная яма - организовывается не менее чем в 5 метрах от палаток, размером 1на1на1 метр.
3. Во время Игры существует сухой закон.
4. Рубка живых деревьев, понятное дело, запрещена.
5. Личные вещи неприкосновенны, игровые - только при разрешении хозяина (при краже снимаются чипы). Мастерский реквизит возвращается назад (на феньки не забирайте!). Народ, и следите за своими вещами. Поймаю на краже - ноги выдерну по жизни (Мастер по боёвке).
6. Болезные! Не забудьте привезти свои лекарства и предупредить Мастера. Несоблюдение этих правил жестоко карается по Игре и по жизни!!!

Необходимые вещи в походных условиях.

1. Рюкзак, пенка, спальник. Миска (Бога ради не берите бьющиеся), ложка, кружка, нож, спички.
2. Смену белья, свитер, носки (тонкие + шерстяные), дождевик, что-нибудь на голову от солнца, запасную обувь (это все помимо того, что вы собрались брать из основного).
3. Полотенце, з. щетка, з. паста, мыло.

Здесь дан самый минимум вещей. Их нужно взять обязательно. Продумайте, кто возьмет палатку, котелки, топор. И вообще попользуйтесь головой перед поездкой (ЭНН).

4. И, конечно, игровые вещи. Для шотландцев обязательны килты.
5. Еда на четверо суток.

Блок: Религия



Обряды.

Господа, это ваш геморрой. Думайте сами, ищите, копайте в литературе. Но каждой команде нужно отыграть не менее 2 обрядов.

Блок: Сопутствующие материалы



Игровая одежда.

Обувь.

Обувь конца 13 века была самой разнообразной, но и тут сохранялся принцип, чем беднее хозяин, тем проще и примитивнее обувь. Таким образом, основная масса шотландских горцев ходила либо без обуви (летом), либо в самой примитивной. Такая обувь изготавливалась из единого куска шкуры, мехом вовнутрь, или из куска сыромятной кожи, отсюда и название "карбатин".

Более обеспеченные люди (купцы, чиновники, знать) носили обувь лучшего качества и вида. К такой обуви можно отнести туфли типа "routiness" с острыми и иногда очень длинными носами и такого же вида сапоги.

Женская обувь в общих чертах отличается только размером, но на обувь знатных дам шел более дорогой и менее грубый материал.

У горцев, которые, как известно, штанов не носили, ноги ниже колена прикрывались (по желанию) "онучами" или "обмотками". "Онучи" - это кусок льняного или шерстяного полотна, квадратной, прямоугольной или трапецевидной формы, которым обматывается голень в 2-3 оборота. "Обмотки" - это также льняные или шерстяные ленты (шир. 8-10 см.) длиной 1,5-2,5 м., которыми нога также обматывается по спирали снизу вверх. И "обмотки" и "онучи" удерживаются на ноге обвязками-веревками или кожаными ремешками. Если делать обувь из кожи, то желательно коричневого цвета, но допускается и черная.

Если с кожей проблема, можно взять кусок толстого брезента, коричневым сапожным кремом или любым другим способом выкрасить его в коричневый цвет, и сделать себе карбатин из брезента, а носить его можно поверх легкой обуви (сандалии, босоножки, кеды, тенниски), но только так, чтобы кеды или еще что-нибудь не бросалось в глаза. "Обмотки" или "онучи" можно носить поверх штанов, но только так, чтобы эти штаны не были видны.

Одежда.

Рубахи, как в Англии, так и в Шотландии, шились примерно одинаково. Из льна - нижняя, из шерсти - верхняя. Стан рубахи прямой, спина и перед из одного куска, ширина стана - 2/3 или 3/4 от полной окружности груди, длина рубахи - на 1 ладонь выше колена. Рукава узкие, длина их - размах рук от запястья до запястья, минус ширина стана, остаток разделен на 2. Далее см. чертеж. Под мышкой - ластовица.

При необходимости в боковой шов, от талии и ниже, втачиваются клинья, либо рубаха просто от линии бедер по боковым швам не стачивается. На горловине имеется разрез на 10-15 см., который имеет шнуровку, все стачные швы - запошивочные.

Штаны (для лоудлендеров и англичан).

Были до лодыжек и весьма узкие. Могли носиться и штаны-чулки, также весьма узкие, закреплявшиеся на поясе, но это - прерогатива знати и людей богатых.

Женский костюм XIII века.

В 12-14 веках общеевропейская мода являлась основой костюма мужского или женского в любом уголке Европы, в том числе, и таком высокогорном, как Шотландия. Основой было платье рубашечного покроя с застежкой или без, с широкою горловиной и сильно расклешенной юбкой, с обтяжным лифом и шнуровкой в боковых швах. Рукава были длинными и очень узкими.

Это основное платье дополнялось различными деталями в покрое или отделке (такими, как шлейф или "висячие" рукава). И уж, конечно, чем богаче была хозяйка платья, тем лучший материал шел на платье, и тем больше платьев или одежды было у этой женщины. Нижнее платье дополнялось различными деталями, такими, как верхнее платье, различного вида накидки, передники, фартуки, платки, а также плащи, и головные уборы, воротники-капюшоны и пояса, пояса-кошели.

Верхнее платье было таким же по покрою, что и нижнее, но только чуть более свободным и с несколько более короткими подолом и рукавами, оно могло быть, как и схожим по отделке, так и совершенно контрастным.

Передники делались из любого куска ткани, призванного защищать подол платья от грязи и т. п.

Фартуки могли быть также из любого куска ткани или же быть подобными верхнему платью, но без рукавов, и с завязками или застежками на поясе.

Плащи к тому времени приобрели полукруглую форму с горловиной и иногда с воротником; если плащ не носили на плечах, то он носился слегка спущенным на лопатки и удерживавшимся на плечах при помощи шнура, в бедных семьях мог быть один плащ на всех или вместо плаща использовали кусок шерстяной ткани подходящего размера.

Теперь хочу отметить особо эйрисайд (arisid). Этот вид одежды нельзя назвать однозначно плащом, хотя его носят, как плащ, или же передником или фартуком.

Блок: Боевка



Боевые правила.

Классификация оружия, доспехов и осадных орудий:

Все игровое оружие должно быть похоже на свой реальный прототип, если не по весу, остроте и прочности, то хотя бы иметь соответствующие баланс и исполнение. В общем, булавы - это не коряги, вырванные по дороге, и обмотанные майкой, спертой у соседа. Все оружие, доспехи, щиты - без острых частей, поверхность тщательно сглажена, зашкурена. Воины проходят квалификационный отбор в обязательном порядке. Все оружие проверяется на владельце. Очиповка происходит дважды: один раз Мастер допускает оружие на полигон, второй раз чипы "железо" вводят это оружие в Игру. Это происходит в кузне, где оружие делается. У торговца можно купить чип "железо", также после боя можно взять в виде трофея чип "железо" или украсть его. Чип наклеивается на нечипованное оружие в кузне, если оно по количеству чипов соответствует типу оружия. Например, на двуручник нельзя клеить один чип "железо".

Клинковое оружие.

Как и любое клинковое оружие, оно имеет клинок, состоящий из плоскости (1-й или нескольких), рубящей кромки и у него может быть: острое, гарда, рукоять, яблоко.

1. Меч. Мечом считается изделие, изготовленное из дерева, стеклопластика, армированной резины, длиной от 0,5 до 1 метра (не больше расстояния от земли до солнечного сплетения владельца). Общий вес - не более 75 гр. на каждые 10 см. У мечей центровка приблизительно на длину ладони от гарды. Двуручные мечи в то время встречались крайне редко, только у богатых людей, которым они были на самом деле нужны. Минимальный радиус скругления острия 1,5 см, у рубящей кромки лезвия - 0,5 см. Меч в полторы руки - это разновидность меча с длинным клинком в 1,5 длины руки хозяина, рукоять которого могла обхватываться 1-ой или 2-мя руками. И двуручный меч-оружие с очень длинным - до 180 см и длинной рукоятью, которая обхватывалась двумя руками, и применялся исключительно пешими воинами. Одноручник - 2 чипа "железо", двуручник - 3.

2. Нож - оружие с коротким клинком односторонней заточки без гарды. Минимальная длина лезвия в ладонь владельца, полная максимальная длина - не более длины предплечья (вместе с ладонью). 1 чип "железо".

3. Кинжал. Сходен с ножом, но чаще всего имеет двустороннюю заточку. С гардой. 1 чип.

4. Палаш. Оружие с прямым, чаще всего одно- или полуторным лезвием, широким длинным клинком и массивной гардой, образованной чашкой и несколькими дужками. 2 чипа.

5. Тесак. Клинковое оружие с широким прямым или незначительно изогнутым клинком средней длины и простой гардой, состоящей, как правило, только из крестовины. 2 чипа.

Ударное оружие.

Состоит из ударной части и рукояти (за нее держатся). Ударная часть должна быть изготовлена из поролона, пенки или других упругих материалов, обшитых кожей или тканью (проверяется на бездоспешном хозяине). Булавы с древком (рукоятью) величиной с хозяина и преогромной ударной частью считаются киянками. Гибкие элементы не должны отрываться при ударах и иметь диаметр более 5 мм. Двуручные имеют 3 чипа "железо", одноручные - 2.

1. Булавы. Простое ударное оружие с боевой шаровидной частью - яблоком и короткой рукоятью.

2. Брус. Разновидность булавы, яблоко которой обтесано углами.

3. Буздыхан. Разновидность булавы, на яблоке которой имеются шипы или гвозди. Выполняются из кожи или мягкой резины.
4. Пернач. Простое ударное оружие с боевой частью, образованной вертикальными треугольными или фигурными пластинами - перьями, выполняемыми из мягких материалов.
5. Шестопер (ха!). Пернач с шестью перьями.
6. Кистень. Составное ударное оружие, состоящее из била, короткой деревянной рукояти и соединяющей их цепочки или ремешка (связка).
7. Цеп боевой. Составное ударное оружие, состоящее из длинной рукояти, короткой связки и била с шипами или бруса.
8. "Утренняя звезда". Тяжелый шар на длинном гибком элементе (не вздумайте поставить цепь), длина которого до двух метров.

Рубящее оружие.

Топоры, секиры и их разновидности.

1. Топор (секира). Изделие, схожее с настоящим прототипом. Лезвие топора тщательно насажено на топорнице (рукоять) и не сваливается при ударах, делается из плотной резины гуманной жесткости. Рукоять изготавливается из любого материала, исключая сталь. Баланс - 1 к 2. Длина топора не более руки владельца, остальное - двуручное оружие. А его длина не должна превышать высоты от пола до солнечного сплетения хозяина. Двуручные имеют 3 чипа "железо", одноручные - 2.

Колющее оружие.

Как правило, состоят из мягкого наконечника и ровного древка.

1. Копье. Длина древка не ограничена, но должно быть выполнено из цельного куска с насаженным на его верх наконечником, который не должен слетать при ударе. Такие же требования предъявляются к пикам, вилам, рогатинам, баграм (его крюк - действительно крюк, а не шип и выполняется из достаточно жесткой резины со скруглением на конце, расстояние от древка до жала не менее 17 см). К Игре не допускаются бамбуковые и др. удилища. 1 чип "железо".

Метательное оружие.

Должно быть изготовлено так, что бы не причинить вреда, даже при попадании в глаза.

1. Лук. Представляете себе английский лук? Так вот, ваш, должен быть таким же, только максимальное усилие, прилагаемое к тетиве при натяжении лука, обговаривается индивидуально.
2. Стрелы. Должны быть выполнены из прямого легкого материала, снабжены гуманизаторами и оперением, которые:
 - 1) не слетают;
 - 2) не разрываются при ударах;
 - 3) стрела летит туда, куда надо хозяину, а не стреле;Привезенные на Игру луки будут приниматься только при наличии стрел.
3. Нож метательный. Выполняется из поролон (пенки). 1 чип.

Доспехи.

Доспех закрывает от удара ту часть тела, на которой находится.

1. Доспех легкий (+1 хит). Выполняется из кожи или кожзаменителя. Таковым считается стеганая фуфайка, войлочная куртка, желательно армированные железом, а также поручи, поножи из нетолстых металлов (жесть).
2. Доспех средний (+2 хита). Полностью армированная металлом одежда (см. доспех легкий). При этом толщина металла должна быть не менее 1 мм, а расстояние между пластинами не должно превышать 5 см. Кроме того, в эту категорию попадают: кольчуги легкие, байданы, пластинчатый доспех, поручи, поножи, наплечники, зеркала, и т.д. из толстой жести или тонкой стали.
3. Доспех тяжелый (+3 хита). Тяжелые кольчуги; легкие кольчуги с солидным подкольчужником, дополненным зеркалами; чешуйчатый доспех (внахлест); латы.
4. Шлемы. От оглушения не спасают. Тяжелые шлемы (типа ведро) с подшлемниками защищают от удушения (при этом добавляется 1 хит на все тело). Легкие шлемы с бармицей, халуберги, оголовье с подшлемником - добавляют 1 хит на все тело, но от удушения не спасают.
5. Латные рукавицы. Позволяют перехватывать клинковое оружие, кроме оружия ударного типа и топоров, за лезвие. Почувствуйте разницу между перехватом оружия и приемом удара рукавицей. В одном случае, с вами ничего не будет, в другом, лишаетесь рукавицы.
6. Щиты. Средство защиты владельца, представляющее собой металлическое или деревянное полотно, надеваемое на руку или кулак. Щиты могут быть различной формы - квадратной, круглой, каплевидной, треугольные и т.д. Максимальная высота щита - от пола до солнечного сплетения владельца, максимальная ширина - полторы ширины плеч владельца. Щиты не разбиваются, кроме реального разбиения и попадания в него "камня" из баллисты, катапульты. При этом тот, по которому попали, погибает в любом случае - прикрылся он щитом или нет.

Штурмовые орудия.

Орудия и подручные средства, используемые при штурмах.

1. Лестница. Изготавливается по жизни и должна удерживать одновременно двух человек.
2. Кошка. Изготавливается в виде тройного крюка из толстой, не заточенной проволоки и привязанной к ней веревки.
3. Смола. Кипящая смола изображается подогретой водой. Емкости со смолой должны напоминать котлы, а не бутылки и чайники. Котел поднимают два человека. Смола выливается отвесно вниз, а не разбрызгивается на манер злой кухарки, выливающей помой на головы прохожим. Смолу можно выливать и черпаком. Он на Игре выглядит как половник или кружка, который насажен на длинную деревянную рукоять. От кипящей смолы погибают, если есть попадание на спину (кроме латника - тот умирает от второго попадания), но если сей жидкости пролито слишком много - образовалась лужа, нападающие (обороняющиеся) могут кинуть факел, поджигая всех стоящих в зоне разлива (при этом могут сгореть и ворота).
4. Катапульта, баллиста. Стреляют "камнями" (не стрелами!) - шишки, хвоя и листья, а также другой упругий материал, набитый в полиэтиленовые пакеты, незащищаемого размера. Игровые камни могут быть сброшены на головы осаждающих (одним человеком двумя руками сразу, отвесно вниз) или высыпаны из бадей, поставленных на стену. Катапульта представляет собой ковш с противовесом, стоящий на лафете. Стреляет благодаря противовесу (2 человека) или системе рычагов. Баллиста - огромный лук или арбалет, установленный в горизонтальном положении на лафет. При этом выстреливаемый камень идет по ложу. Обслуга - 2 человека.

Каждый игрок имеет на себе три хита. Надевая доспех, человек увеличивает число хитов на закрытой части тела. Поражаемая часть - всё тело, исключая: голову и шею, пах, внешняя сторона ладоней. При попадании туда случайно или злонамеренно попавший добровольно идёт в мертвятник, оказав при необходимости первую медицинскую помощь противнику. Поверженный противник также идёт в мертвятник только в случае травмы. Файтеры, будьте мужчинами! Если вам случайно попали в уязвимое место и не так уж больно, потерпите. Не ломайте игру, если в этом нет необходимости. Нанесенные удары считаются пораженным противником про себя (не считайте чужие хиты). Хит засчитывается, если удар нанесен четко. Не засчитываются "рубашечные" удары, удары нанесенные вскользь или плашмя. Одноручное оружие снимает 1 хит за удар, двуручное - 2 хита. Во время боя двуручное оружие держится двумя руками. При ударе плашмя по спине происходит оглушение. Оглушенный должен упасть и лежать в течение 5 мин. При снятии 1 хита - игрок считается раненым, 2-х хитов - тяжело раненым, 3-х - убитым. Ранения отыгрываются после боя. Тяжело раненные не могут самостоятельно передвигаться - их выносят по жизни. Если возникает "свалка", то тяжело раненные и убитые расползаются из нее. Трупы - "умирают", надевая белую повязку и отлеживаясь на месте убийства 5 минут. Тяжело раненные могут пользоваться только кинжалом или заранее взведенным арбалетом в положении лежа или сидя.

Запрещены все боевые действия в воде.

Ворота тараном выносят за 20 ударов или же по жизни, но, прежде чем штурмовать ворота, атакующие должны завалить ров, если он есть. Стены по-жизни не рушатся.

Кавалерия.

Отыгрывается шестом с флажком, укрепленным за спиной. Дается преимущество - 1 хит на все тело "всадника". Всадник не может пользоваться двуручным оружием, щитом типа бронедверь. Все хозяйственно-бытовые дела по Игре отыгрываются в спешенном состоянии (отставление флажка от себя).

Блок: Фортификация



Постройки.

Укрепленные города (замки) представляют собой "дома" с костром и мусорной ямой (за неимением которой, в любом поселении через три часа начинается дизентерия), обнесенные крепостной стеной в виде частокола с воротами и, желательно, рвом. В городах могут располагаться донжон, башни, смотровые вышки, колодец и продуктовый склад. В случае кражи еды со склада, отсутствии воды в колодце (отравлении оных) город и его жители через три часа начинают умирать. По согласовании с Мастерами, замок может быть представлен засекой (завал одной стороны замка - стены сухостоем) с воротами.

Неукрепленные поселения (деревни) - "дома", независимо от их количества должны представить организованные кострища, мусорные ямы, колодцы в виде ямы с бутылками с водой. Наличие стен не обязательно

Форт - укрепленная стоянка (отмеченная веревкой по периметру) с участком стены с

воротами, куда время от времени приезжает наместник Короля, и посменно живут солдаты.

Хижина (хибара, дом) - виртуальна, в виде соответствующего чипа на палатке. Внутри - неигровая зона, оружие и игровые вещи убираются либо под пленку у палатки (под тент), либо в тайник.

Кузня, хлев, амбар - постройки из подручного материала, кузнечный инструмент имитируется отдельно с нанесением чипов (наковальня, молот и т.п.).

Кабак - место с костром, столом, лавками, наиболее приближенное к реальному с постоянно проживающим кабатчиком. Кабак предназначен для отдыха игроков, там можно также и поесть, все это за игровые деньги. В кабаке запрещены драки. Разрешены отравления. Народ, уважительно относитесь к кабатчику, он не просто повар, но и Мастерский Коммандос. Имейте в виду.

Монастырь - место, обнесенное как минимум веревкой, с соответствующим чипом. Оговаривается отдельно с Мастерами. Это место святое, все агрессивные действия не разрешены. Религия - католичество и все люди в то время на Британских островах исповедовали ее. И, соответственно, уважительно относились к священнослужителям. В монастыре также можно укрыться от врагов, если вас туда пустят монахи.

Рынок - выделенное место с прилавками и торговцами. При не очень большом количестве игроков, торговцы - ходячие. Торговля производится с крестьянами, кузнецами, представителями власти, воинами и т.д. Находится неподалеку от форта. Предметы торговли - чипы.

Каждое поселение, во избежание недоразумений, должно быть отмечено, как принадлежащее Игре. Потеря чипов со строений и инструмента ведет к разорению строения (хозяйства).

Блок: Штурмы, Осады



Штурмовые орудия.

Орудия и подручные средства, используемые при штурмах.

- 1. Лестница.** Изготавливается по жизни и должна удерживать одновременно двух человек.
- 2. Кошка.** Изготавливается в виде тройного крюка из толстой, не заточенной проволоки и привязанной к ней веревки.
- 3. Смола.** Кипящая смола изображается подогретой водой. Емкости со смолой должны напоминать котлы, а не бутылки и чайники. Котел поднимают два человека. Смола выливается отвесно вниз, а не разбрызгивается на манер злой кухарки, выливающей помой на головы прохожим. Смолу можно выливать и черпаком. Он на Игре выглядит как половник или кружка, который насажен на длинную деревянную рукоять. От кипящей смолы погибают, если есть попадание на спину (кроме латника - тот умирает от второго попадания), но если сей жидкости пролито слишком много - образовалась лужа, нападающие (обороняющиеся) могут кинуть факел, поджигая всех стоящих в зоне

разлива (при этом могут сгореть и ворота).

4. Катапульта, баллиста. Стреляют "камнями" (не стрелами!) - шишки, хвоя и листья, а также другой упругий материал, набитый в полиэтиленовые пакеты, незашибаемого размера. Игровые камни могут быть сброшены на головы осаждающих (одним человеком двумя руками сразу, отвесно вниз) или высыпаны из бадей, поставленных на стену. Катапульта представляет собой ковш с противовесом, стоящий на лафете. Стреляет благодаря противовесу (2 человека) или системе рычагов. Баллиста - огромный лук или арбалет, установленный в горизонтальном положении на лафет. При этом выстреливаемый камень идет по ложу. Обслуга - 2 человека.

Ворота **тараном** выносят за 20 ударов или же по жизни, но, прежде чем штурмовать ворота, атакующие должны завалить ров, если он есть. Стены по-жизни не рушатся.

Блок: Пожары, поджоги



Поджег.

Поджег отыгрывается красной тканью, которая привязывается к поджигаемому объекту. Поджечь можно: крепостные ворота, дома, двери башен, забытые дрова. А в очаге пожара - все (оружие, доспехи, люди). Дом, подожженный с 4-х сторон, сгорает за 30 сек, с 3-х за 50 сек, с 2-х за 1 мин 20 сек, с 1-й за 1 мин 40 сек. Как только сооружение подожжено, надо кричать: "поджег!" Причем объявлять надо сразу после осуществления злого умысла, так что старайтесь разводить огонь с нескольких сторон одновременно. Кроме того, в радиусе 1 метра не должно быть никого, иначе неминуемая смерть. Сооружение, облитое перед пожаром маслом (подогретой водой), сгорает и от одного факела (короткая, около 50 см, прямая палка с куском красной ткани) за 5 секунд после объявления пожара. Все игровые вещи, находящиеся внутри подожженного строения также сгорают. Крепость и крепостные сооружения не горят.

Блок: Плен



Плен

Пленение происходит по жизни. Человек связывается аккуратно, без садизма. Пленные должны реально оценивать угрозу - если к вам приставляют меч, то представьте в реальности какая у вас будет реакция ?!

Блок: Обыск



Обыск.

Производится у обыскиваемого противника так: спрашивается, что у тебя в правом кармане, что в левом и т.д. Ответы, конечно, правдивые.

Блок: пытки



Пытки.

Обязательно при согласовании с Мастером по боевке. Если пытаемый отказывается от нее, то умирает от недостатка здоровья или от страха. Разрешенные: дыба (пытаемый сам ухватывается за ветку и висит, сколько сможет, при отпускании ее без чьей-то помощи наступает смерть); повешение (то же самое, но висеть надо на одной руке); отрубание конечностей (несколькими ударами по этой конечности); испанский сапог (пытаемый садится, прислонившись к дереву спиной и, согнув ноги так, будто он сидит на стуле, смерть наступает, как только так сразу). Остальное додумывайте сами.

Блок: Медицина, лекари



Лекарство.

Лечение больных (раненых и больных всякими "мастерскими заморочками", типа чумы) проделывает лекарь способом, наиболее приближенным к реальности. Время на лечение: легко раненного - 10 минут, тяжело - 15. Все монахи знают медицину. На каждое поселение желателен хотя бы 1 лекарь. Одновременное выздоровление большого количества людей требует присутствие помощников (подать бинты, принести отвар). Отличием лекаря на Игре будет служить повязка на руке с его именем. Каждый лекарь вправе взять в обучение ученика. Обучение длится 2 года (2 суток), и обязательно отыгрывается. На ученика также вешается повязка с пометкой "ученик". После всего курса вы можете подойти к Мастеру за новой повязкой.

У каждого лекаря должна быть своя собственная книжка с рецептами. С ней подходите до Игры для утверждения Мастером. Новые рецепты должны пройти обязательную апробацию с предъявлением результатов. После чего лекарь имеет полное право заносить новый рецепт в свою книгу (заверяется подписью Мастера). Так что, Господа, для вашей же безопасности не забывайте потребовать у лекаря письменное заверение его компетентности в качестве списка болезней, которые он может лечить, на обложке его книжки с подписью Мастера.

По жизни лекари должны знать общий курс оказания медпомощи.

Лекаря убивать просто не хорошо, кстати, это карается в Мертвятнике.

Блок: Ранения



Ранения

Смерть тяжело раненных наступает через 5 минут при отсутствии лечения. С раненных хит снимается через 10 минут. С посеченных (0,5 хита) автоматически восстанавливается

хит через 20 минут, при последующих боях в пределах этого времени хиты снимаются по накопительной системе ($0,5 + 0,5 = 1$ хит - раненный).

Блок: Демография, евгеника



Демография.

Отыгрывается в виде игры в "ладушки", но т.к. дети за всю Игру не успеют вырасти, поэтому их как таковых не будет.

Блок: Страна мертвых



Мертвятник.

Туда приходят "трупы" в белых хайратниках. Люди по усмотрению Мастера направляются либо в помощники в кабак, психоотстойник, либо в виде зверей или мастерских персонажей отпускаются снова в Игру, либо честно отсиживают 3 часа. Все зависит от поведения на Игре. "Умершие" не выдают Игровую информацию. На выходе человек может выбрать новую команду, при этом Мастер имеет право предложить свой вариант

Блок: Экономика



Экономика.

Профессии.

Воин - человек, прошедший аттестацию на владение оружием у Мастера по боевке. Не воин на Игре не имеет права носить и применять оружие, кроме ножа. Существуют воины профессионалы, состоящие на службе, и воины по призванию, имеющие другую основную профессию.

Крестьянин - земледелец, пастух и т.д. Производит чипы "еда".

Ремесленник - занимается каким-либо ремеслом (ткачество, кузнечное дело и т.д.).

Монах - католический священнослужитель, наставляет на "путь истинный". Является одновременно и лекарем. Имеют право только защищаться, и то в крайнем случае. Можно носить нож и посох (со смягченной ударной частью, снимает 0,5 хита за удар). Отличие на Игре - ряса, крест. Епископ выбирается общим собранием монахов.

Торговец - занимается торговлей чипов.

Правящая знать - шотландские пэры, английские лорды и наместники, члены королевской семьи, епископ.

Менестрели - музыканты. Отличительная черта - наличие музыкального инструмента.

Блок: Животные, охота



Кавалерия.

Отыгрывается шестом с флажком, укрепленным за спиной. Дается преимущество - 1 хит на все тело "всадника". Всадник не может пользоваться двуручным оружием, щитом типа бронедверь. Все хозяйственно-бытовые дела по Игре отыгрываются в спешенном состоянии (отставление флажка от себя).

Блок: Вводные



Ролевики.

Эдвард I Длинноногий - король Англии. Жесткий, зачастую жестокий правитель и умный политик. Всегда беспокоился о благополучии своей страны, как своей вотчины, при этом народ считал материалом для достижения целей.

Епископ - наместник Бога на Земле, глава Католической Церкви на британских островах. Занимается увеличением влияния религии на острове.

Сын Длинноногого, Эдуард - по фильму с ненормальной сексуальной ориентацией (по Игре не так). Безвольный и слабохарактерный человек, увлеченный больше собой, нежели государством.

Племянник короля, - неглупый хозяйственник, но гнева короля страшщийся больше смерти.

Изабелла - французская принцесса. Жена Эдуарда. Девушка достаточно умная, чтобы понравиться Длинноногому. Утонченная, воспитанная, при этом она на родине научилась искусству интриги.

Ее наперсница - очень хорошо умела добывать информацию. Правда, не всегда моральным способом.

Роберт Брюс - наследственный шотландский пэр. Честолюбивый, решительный и смелый, особенно, если его распалить. Способный на предательство из-за своих внутренних поисков. Один из основных претендентов на шотландский престол.

Брюс-старший - человек всеми правдами и неправдами добивавшийся увеличения родовых земель, сохранения своей фамилии и, соответственно, увеличения их власти. Он был дальновидным политиком и интриганом.

Вильям Уоллас - гордый, свободолюбивый и честный молодой человек, образованный и умный. Знал несколько европейских языков, он получил классическое образование. Отличный тактик и стратег, превосходный боец, владеющий многими видами оружия. Вильям с детства любил девушку из своей деревни - Мэриан.

Хэмеш, рыжий - здоровый парень, обладающий сильным темпераментом и преданностью Вильяму Уолласу, его друг детства.

Рыжий-старший - отец Хэмеша. Предан делу освобождения Шотландии. Умудрен годами и опытом. Немногословен.

Безумный ирландец - умный, имеющий много связей, особенно на своем острове, и не всегда с законопослушными людьми, при этом он ненавидит англичан. Слегка свихнутый. Талантливый агитатор.

Мэриан - жена Вильяма. С ее убийства начинается игра. Нужна девушка для театралки.

2.0.0.3