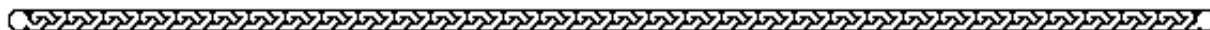


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Две розы

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



Тульский Клуб Ролевых Игр «Магический Треугольник» проводит игру:
«Две розы»

Кто не читал увлекательные рассказы про давнее средневековье, доблестных рыцарей и прекрасных дам, честных разбойников и жадных монахов, справедливых королей и божьем суде? Замечательный и романтический мир и мы вам предлагаем в этот мир попасть...

Англия край лесов и гор, свободных земледельцев и доблестных рыцарей...

В укрепленных замках пируют дворяне, удачно вернувшиеся из только что закончившегося крестового похода. В ближайшем монастыре священнослужители молятся за души простых смертных. В лесах прячутся вольные люди, которые уже не могут терпеть жадности и рыцарей и священников, обирающих простой народ. За порядком в данной области следит назначенный королем дворянин – шериф – барон Ромуальд. Он имеет самую мощную дружину, он решает, кого казнить, а кого миловать... Другие рыцари имеют меньше войск, но не меньше амбиций. Существуют замки, где властвуют женщины, ибо их мужья/отцы не вернулись из крестового похода. Шериф ради развлечения рыцарей и народа время от времени устраивает турниры и прочие соревнования.

Король (Ричард) канул в крестовом походе, наследников у него нет, на престол претендуют представители 2 семейств – Ланкастеры и Йорки – их символы алая и белая розы. Интриги и военное противостояние, но войны пока нет!!!!

Не все рыцари подчиняются барону и платят ему налог, но вероятно этому скоро будет положен конец. Ходят слухи, что некоторые не чистые на руку рыцари отбирают замки у тех, кто пропал в крестовом походе или разорился.

На игре предполагается моделировать ситуацию, которая могла возникнуть в мире средневековой Англии (примерно 11-12 века).

Классы ролей:

- 1. Рыцари** - владельцы замков или странствующие, обязательно щит с гербом, меч, копьё, лошадь.
- 2. Воины** - находятся в подчинении у рыцаря, обязателен щит, шлем.
- 3. Вольные люди** – свободные горожане (ремесленники, торговцы) или фермеры (Иомены), для мужчин длинный лук, длинные стрелы, кинжал.
- 4. Члены рыцарских семейств** – как правило, жены, дочери и т.д. за них бьются на турнирах, к их советам прислушиваются... (обязательно хорошо выглядеть).
- 5. Священнослужители** - ряса, крест, библия, знание 1-2 молитв на латыни. Обязательное начальное знание по религии.

Игра начинается с турнира у Барона – человека нейтрального.

На турнире будут:

поединки рыцарей на конях с копьями и пеший бой, выбор королевы турнира (с кое-какими полномочиями), поединки для определения лучшего из воинов, соревнование лучников. (Победившим призы).

О мастерском произволе и ролевой игре.

Главный мастер игры имеет право отправить в мертвятник или удалить с игры любого, даже без объяснения причин. А причины могут быть следующие:

Ролевая игра, прежде всего, требует отыгрывания РОЛИ и поэтому за всяческие неигровые действия (типа назвал своего друга не сэр рыцарь Гарольд, а Вася) будем карать.

Употребление ненормативной лексики (даже тогда когда не туда попали).

Курение на виду у кого-нибудь.

Захождение живых в мертвятник.

«Говорящие трупы».

Немотивированные поступки (да просто взял женщину и ... зарезал).

Споры при боёвке (оба спорщика в мертвятник однозначно!!!!).

Жесткое владение оружием.

Нарушение/пренебрежение правилами игры.

Использование чужих неигровых вещей.

И т.д.

Хочется еще напомнить, что при битве надо считать свои хиты, а не чужие.

Слово мастера на игре закон.

Обратиться к мастеру можно только в мертвятнике любому, в игре, если его увидеть и помолиться.

Надо заявляться!!!!**Образец заявки:**

1. Название игры.
2. Имя, Фамилия Игрока.
3. Адрес для оперативной связи (телефон).
4. Игровое имя.
5. Поселение.
6. Социальный статус.
7. Игровые цели.
8. Характер персонажа (как пропишешь, так попробуй и поиграть).
9. Вооружение.

10. Для рыцаря стихотворное или прозой обращение к прекрасной даме.

Для дамы описание последнего гобелена, который она выткала.

Для воина описание боевого приема.

Для иомена пару куплетов народной песни (типа частушек).

Для священника короткую проповедь.

Проведение Игры:

Игра будет проводиться на полигоне Хомяково предположительно 6 октября.

Оргвзнос около 15 руб. если за 2 недели не будет 10 заявок, игра не состоится.

Мастерам необходимы помощники на трактир, на экономику и религию, мертвятник.

Главный мастер игры Мерзляков Аркадий. 37-12- 00,

Нужно Очень - несколько человек на эпизодические роли типа торговцев, оленей и т.д.!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Блок: Религия



Религия.

В этом мире все верующие и практически все христиане. Обязательно ношение крестов!! Не моление богу очень чревато плохими последствиями. Священники, с помощью божьей, могут наложить на вас благословение, что увеличит ваше число хитов (к примеру) или еще что-нибудь... Сила благословения и т.д. зависит от количества прихожан церквей и частоты ритуалов.

Блок: Боевка



Боевые правила.

У каждого персонажа определенное количество нательных хитов. Доспех добавляет хиты.

Святое благословение, в зависимости от силы, дает несколько верхних хитов (снимаются первыми).

В 0 хитов мертвый, так как тяжелораненых лечить не умели, можно отыгрывать агонию в течение 5 мин.

Оглушение можно производить ударным оружием по плечу человека без шлема.

Оружие рыцаря - одноручный меч (обязательно в ножнах) длиной не более 1 м, кинжал, копьё длиной не более роста владельца с рукой. (Древки копий должны быть прямыми и сухими, и изготавливаться не на полигоне), булава.

Оружие воина – одноручный меч или топор, кинжал, копьё.

Оружие иомена – длинный лук (на месте из палки не делается), кинжал, охотничье копьё (длина не более роста владельца).

Оружие снимает по 1 хиту. Улучшенное оружие по 2 (по игре возможно улучшить).

Копьё таранным ударом с лошади снимает все хиты.

Стрела лука снимает все, за исключением рыцаря в доспехе со шлемом в него надо попасть 2 раза.

Говорят ещё, есть миланский доспех...

При боевке надо учитывать, что исход битвы решался, в основном, в поединке

рыцарей и часто не доходило до смертоубийства дворянина. Если рыцарь садиться на землю его надо пощадить! За это с него можно требовать выкуп за доспехи и коня.

И вообще рыцари это классические поединщики, строя не признают, ищут подвигов. При конфликтах рыцари разбирались с рыцарями - воины с воинами.

Блок: Фортификация



Замки.

Неприметная принадлежность каждого рыцаря. Моделируются кольцом из веревки (можно ветки) на высоте 1 метр от земли. В центре вывешивается замковый лист, на котором указаны: владелец (текущий), территория, жители, сложность штурма, данные по экономике.

Блок: Штурмы, Осады



Замок без присутствия владельца можно взять армией состоящей не менее чем из двух рыцарей (если замок деревянный), трех (если каменный), замок с владельцем армией из трёх (если замок деревянный), четырех (если каменный), шести (если укрепленный) и более, причем на защищающихся плюс по 2 хита и поражаемая зона сокращена до торса. Штурм ведется через открытые (для прохода хотя бы одного человека) ворота. (Запись нового владельца замка должна подтверждаться подписями 2 рыцарей). Осада в течение 40 мин приводит к смерти всё население замка.

Блок: Страна мертвых



Чертог мертвых.

Место куда вы идете, если произошла игровая смерть. Что делать вам скажут. (Например, придется поиграть зверя лесного, на которого идет охота). Со временем вы сможете выйти в новой роли.

Блок: Экономика



Экономика.

У каждого персонажа, за некоторым исключением, будет свое небольшое владение, за которым надо следить. На игре будет присутствовать упрощенная денежная система экономики – каждый владелец замка (рыцарь) или хутора (Йомен) получает каждый период определенный денежный доход, который зависит от трат на управление, на церковь, на охрану, то прошедших на этой территории войн и т.д. Эти траты владелец должен указать в замковом листе в специальной графе. Доход выдаётся в замок в начале

следующего периода, брать может только владелец замка. Часть выданных на руки денег надо будет и обязательно отдать Барону (1/10), часть церкви (1/10). Бывают ещё поборы Барона на некие нужды. Всё остальное вам. Потратит можно у купцов или в трактире ежели таковой будет.

Блок: Животные, охота



Лошадиные правила.

Рыцари любят ездить и биться на конях.

Конь моделируется: палка длиной 1,5м с головой из мягкого материала и гривой имеет 4 хита, поражается только в голову. В бою может находиться за поясом в специальном креплении в горизонтальном состоянии!! Наезд на скаку головой (даже в щит) переводит пострадавшего в тяжелораненое состояние.

Любой конь уменьшает поражаемую зону владельца до футболки.

Способов перемещения –2: или пешком конь идет, или на скаку, т.е. реальный бег. Разгон от шага до бега 5 шагов!!

Если рыцарь на скаку попадает, кому-нибудь копьем, то всё несчастный умер сразу. Если в щит то состояние оглушения. Пеший от конного не может убежать, а только удаляться не быстрым шагом.

Остановить конницу может только 3 копейщика в ряд.

Если конник въехал в 3-х и более копейщиков (со стороны копий, разумеется), то конь считается убитым.

Блок: Вводные



Отдельные роли.

Шериф графства Ноттингем – Барон Ромуальд с дружиной. Своевольный человек признает только свою власть, никого, пока не поддерживает в претензиях на английский трон. По нему нет короля и хорошо. Собирает налоги со всех рыцарей (с Йорков и Ланкастеров поменьше, с остальных побольше) и свободных людей, чем вызывает большое недовольство населения. Любит турниры и охоты.

Йорки – минимум 3 рыцаря с семьями.

Глава Сэр Джон Йорк – сильный и волевой человек к поставленной цели готов идти любым путем и любыми средствами. Вспыльчив – чуть, что вынимает меч из ножен. Ищет благосклонности Барона и мечтает извести всех Ланкастеров.

Его младший брат сэр Гари Йорк – более осмотрителен и осторожен, холоден, рассудочен и очень коварен. Про него ходят слухи, что он ради выгоды (а не ради чести) убивал других дворян.

Их кузен сэр Альфред Йорк – очень набожный человек, во всем видит знак божий или же грех. Самый добрый из Йорков.

Ланкастеры – минимум 3 рыцаря с семьями.

Глава сэр Карл Ланкастер – умный и образованный человек, честен, хороший политик, очень не любит Йорков и Барона. Крайне осторожен, расчетлив.

Его младший брат сэр Ричард Ланкастер – молодой и горячий, дуэлянт, мечтает славы для своего дома и для себя. Ищет даму сердца. Мечтает побеждать на всех турнирах.

Их дядя сэр Квентин Ланкастер – опытный ветеран крестовых походов, хороший тактик и стратег, осмотрителен, ловок, способен на нестандартные ходы.

Местные рыцари ни принадлежат, ни к одному из семейств – 6 человек с семьями, платят Барону большие налоги и это им не нравится, на начало с осторожностью относятся к Йоркам и Ланкастерам и им не доверяют. Мечтают о деньгах (чужих земельных наделах) и славе, любят турниры, охоты и прочие забавы.

Монастырь с настоятелем в лесу группа отшельников несущих слово божье в массы (Ересь, ибо не признаны католической церковью).

Церковь в городе барона Храм, который посещают практически все горожане, периодически идут службы. Собирает десятину со всех!!!! И поэтому местные священники крайне богаты, – а попробуй, не отдай, ещё и палками побьют или шерифу пожалуются, а тот может и в тюрьму упечь!!!! Глава церкви очень жадный человек, интриган, готов переметнуться к любому кто у власти.

1-6 поселения свободных Йоменов – лучших стрелков из лука. (Ну, может и Робин Гуды ещё в лесу) живут своим трудом, охают из-за больших налогов, многие ищут заступников в лице честных рыцарей от чрезмерного произвола других рыцарей и священников.

2.0.0.3