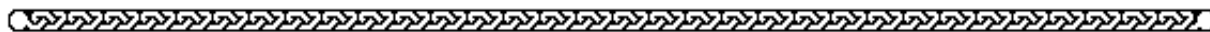


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Сыны Владимира

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



Региональная историко-ролевая игра

СЫНЫ ВЛАДИМИРОВЫ.

РУСЬ И СОСЕДИ В 11 ВЕКЕ.

(на правах рабочей версии, возможны незначительные изменения.)

Экологический кодекс.

1. Место костра должно быть оборудовано.
2. Запрещена рубка живых деревьев и лапника, выдиранье травы и мха, метание ножей, топоров и забивание гвоздей в живые деревья.
3. Каждый лагерь должен иметь сортир - мусорную яму. Консервные банки перед выбрасыванием в нее должны сминаться и обжигаться на костре. Весь, мусор который горит, сжигать.
4. На территории лагерей не должно быть предметов, затрудняющих и делающих опасным перемещение и ведение боевых действий.
5. Лагеря принимаются мастерами до, и после игры.

Общие положения.

Господа!

1. Каждый игрок, приехавший на игру, **РАЗУМЕЕТСЯ**, согласен с Кодексом. Несогласным с оным приезжать незачем. Все предложения рассматриваются Мастерами в письменной форме и не менее чем за 2 месяца до Игры.

2. Мастер - высшая инстанция на игре. Решение Мастера обжалованию не подлежит. **Мастер, как и Полумастер - олицетворение беспристрастности и справедливости.**

3. Нецензурная брань на игре запрещена. Карается болезнями.

4. Пьянство. Выпил - закуси; а ежели напился, то води себя прилично! Это значит, что пить не запрещено, но до тех пор, пока это не мешает остальным игрокам и мастерам.

5. Полумастера назначаются Мастерами. Полумастер - фигура играющая (в прикиде), но его роль не должна быть ведущей для Игры и команды. Полумастер отслеживает соблюдение всех правил, проведение обрядов и внутрикомандную игру. Во всех спорах последнее слово остается за Мастером, а при его отсутствии за полумастером.

6. Все неигровые проблемы решаются в мастерятнике.

7. Взнос на Игру составляет:

- до 1 мая - 20 рублей

- с 1 мая до 31 июля - 25 рублей

- на Игре - 30 рублей.

8. Если у Вас нет возможности сдать взносы деньгами, то всегда существует возможность отработки (только для этого необходимо заранее уведомить мастеров).

9. Внимание! Мастера будут особенно тщательно проверять соответствие игрока выбранной им роли (если вы князь, то будьте добры, хотя бы, одеваться как князь).

10. Около мертвятника будет находиться "психоотстойник". Если Вы чувствуете, что не можете вести себя корректно или Вам необходимо отдохнуть, одевайте белую повязку и идите прямо туда. Никаких шатаний по полигону "вне Игры" с криками: "Я в психоотстойнике", - не допускается (если Вам плохо, то не надо ломать Игру остальным).

Разное.

При переправе игрок в доспехе, промокший выше пояса, считается утонувшим. Если он нес доспех в руке, утонувшим считается доспех (требуется восстановление у кузнеца).

Если в городе есть колодец, то за водой и на помывку можно ходить "не по игре" (в белой повязке).

Хождение в WC по игре.

Игрок, надевший белую повязку без уважительной причины, считается "самоубийцей".

На игре будет множество сюрпризов, не указанных в кодексе, связанные с религией, обрядами, нечистью (мифологической), но артефактов всяких и дивной магии **НЕ БУДЕТ!** Так как это, прежде всего ролевая историчка. Все.

При составлении Кодекса использовались следующие материалы:

Кодексы: "Талар-97", "Война Алой и Белой розы", "Молот и Крест", "Викинги в Британии"

Кучка исторической литературы

Умные головы мастеров и им сочувствующих.

Авторы - составители сборника правил:

Сугуи (Бегунов Н.).

Иваш (Довидченко И.).

Добрыня (Назаров А.).

Особая благодарность всем составителям кодексов "Война Алой и Белой розы" и "Викинги в Британии".

Мастерская группа.

Иваш (Довидченко Иван) - координатор 45-22-75 183038 г. Мурманск, Коминтерна 9/1 кв.61

Добрыня (Назаров Андрей) - консультант 43-20-61 183018 г. Мурманск, Гагарина 49/45

Nikolay.Begunov@mstu.edu.ru

По всем вопросам просим писАть на адрес в Интернете (для быстрой связи) или почтой на адреса мастеров.

19 февраля 2000 г.

Историческая Справка.

I. Вступление.

Место действие - Русь. Время действия - XI в. (1015г). Этот период в истории России, впрочем, как и большинство, других время, тяжелое и сложное. Это время расцвета Киевской Руси, которое будет, потом неоднократно воспето в былинах и сказаниях. Время борьбы и сражений, время, когда булатом мечей начинала коваться сегодняшняя история.

В Киеве при смерти находится Великий Князь Владимир и вместе с ним умирает целая эпоха. Никогда Русь не была так сильна как при нем. Никогда более влияние Киевских князей не будет так велико, и пусть дочери последующих властителей выходят замуж за иностранных королей, а подвиги пришлых варягов воспевают в сагах, вся дальнейшая история Киевской Руси медленное саморазрушение.

Умирает эпоха сказочной Руси, Руси волхвов и предзнаменований, эпоха, когда, прежде чем напасть на врага князя посылали гонцов с вестью "Иду на Вы". Начинается новая эра, эра темных веков Русской истории.

Пока что все племена восточных славян покорны воле Владимира, даже извечные враги оседлых народов степняки и те замиренны серией походов в причерноморские и поволжские степи. Но внутри большой семьи князя зреет конфликт. Ярослав - второй по старшинству сын, князь Новгородский, отказался платить дань стольному Киеву и Владимир отрешает его от престола предков, Святополк плетет сети своих интриг, да и чувствует князь Владимир, что приходит конец его жизненному пути. Чтобы разрешить проблемы с сынами и назначить нового наследника престола Владимир решает собрать покорных его воле сынов в Киеве.

Приедет ли Ярослав в Киев по зову отца? Если нет, то кто станет наследником престола в отсутствии Ярослава? Святополк, любимый из детей Борис, да и смириться ли Ярослав с такой потерей? Вот каким вопросом задавались приближенные к князю люди. Но, тем не менее, все с нетерпением ждут, когда соберется вся семья Рюриковичей.

II. Семья Владимира:

Изяслав - от полоцкой княжны Рогнеды, княжил, а Полоцке, вероятно, умер до начавшихся событий, но ходят упорные слухи, что он жив и находится в одном из норвежских поселений, в случае его появления имеет претензии на Киев,

Мстислав - княжит в Тмутаракань, Таманский полуостров, очень сильная дружина, покорил кавказцев, независим и умен,

Ярослав - от полоцкой княжны Рогнеды посажен в Новгороде, поддерживается

язычниками Севера - славянами и норвегами, против него Киев имеет претензии из-за отказа выплаты ежегодной дани Киеву, как матери городов русских,

Всеволод - от полоцкой княжны Рогнеды, княжит во Владимире на Волыни,

Святополк - усыновлен от Ярополка, женат на принцессе польской дочке короля Болеслава Первого Храброго, поддерживается Польшей, находился в тюрьме в Киеве, перед пиром был отпущен Владимиром, дружина находится в Турове,

Святослав - княжит в Бресте, древлянская земля, не определен по партиям, но имеет очень мобильную и быструю дружину,

Борис - от Анны Византийской - дочери Императора Византии, княжит в Ростове, земля вятичей, поддерживается воеводами и большинством населения Киева, отцовскими дружинами, любимый сын отца,

Глеб - от Анны Византийской, находится в Муроме, верный брат Бориса,

Судислав - княжил в Пскове, не поддерживал четко ни одну партию,

Предслава - от полоцкой княжны Рогнеды, сестра Ярослава.

Добронег - от полоцкой княжны Рогнеды, сестра Ярослава, после вышла замуж за сына короля Польши Казимира.

И так же князья **Станислав**, **Позвизд**, о которых мы, к сожалению, не смогли найти достаточно информации, но видимо они жили в Киеве вместе с отцом.

Брячеслав, сын Изяслава - жил в Полоцке, где после смерти отца Изяслава и правил, один из оставшихся в живых удельных князей.

Традиционная система перехода (ластвица или лественница) престола князей Русских была не совершенна и постоянно давала возможность, при наличии достаточного честолюбия и возможности, заявить свои права на престол, являясь своеобразным толчком к братоубийству. По этой схеме престол переходил не от отца к сыну, а от старшего к младшему в роду.

После того, как Владимир отрешил Ярослава от престола, прямым наследником стал Святополк, но сам князь пророчит престол Борису.

Итак, игра начинается с приезда сынов Владимира в Киев, на пир к отцу.

III.К моделированию на игре предлагаются следующие города и поселения Руси и прилегающих земель:

1. Киев. Столица Руси, где находится престол великих князей и центр русской православной церкви. Самый людный город Руси, обладает мощной и многочисленной дружиной. В Киеве же находится женский православный монастырь. Люд вслед за Владимиром чтят и любят Бориса.

2. Новгород. Крупнейший город северо-запада Руси, главный торг Руси с Европой. Здесь еще пока более терпимо относятся к язычникам. В городе можно встретить кого угодно, начиная от простого славянина и заканчивая арабом (но не грузинского посла!). Новгородская дружина небольшая, но в случае опасности Новгород может выставить большое наемное войско (в котором можно встретить кого угодно, начиная от норвежцев и заканчивая печенегам, но не тевтонских рыцарей и грузинских послов).

3. Тьмутаракань. Отдалена от центра Руси, но, тем не менее, обладает наиболее боеспособной и мобильной дружиной на Руси из-за постоянных столкновений с кавказцами и Византией. Мстиславу безразличны тяжбы родичей вокруг престола, так как ему хватает богатой и плодородной земли Таманского полуострова.

4. Польша. На игре Польша представлена отдельным городом Краков, где живет король Болеслав и его войско, здесь же находится восточный оплот католической веры. Болеслав только что закончил войну с Генриком II императором немецким победой. Его войска сильны и полны верой в себя. Польша единственная внешняя сила на игре (то есть

никаких Византии, Германии и послов из солнечной Грузии, вах).

5. Булгар. На игре представлены одним городом, собственно Булгаром. Некоторая часть населения мусульмане, но значительная часть все еще язычники.

6. Остальные города не обладают большими дружинами и немногочисленны.

Дружина не может составлять больше 40% от всего населения города.

Общие сведения.

Социальная структура Киевской Руси.

Русь того времени была весьма демократичным обществом, а Русский князь был, что называется, первым среди равных, но не больше. Даже крестьяне не были, тем забитым скотом коим стали через несколько веков. Так что не надо излишнего политеса. Свободному человеку унижаться ни к чему.

Кроме того, не стоит считать, что вечевая система управления была свойственна только северным территориям. С равным успехом вече могло собираться и в Тьмутаракани и в Киеве. Так что господа свободные граждане милости просим творить политику вашего города.

Если вам интересно узнать побольше о структуре русского общества того времени рекомендуем почитать книгу Н.М. Карамзина "Предания веков".

Законы. Законом для Руси будет "Русская Правда", да в написанном виде она появилась позже, но государство существовало (даже по официальной версии) уже без малого двести лет, а существование государства невозможно без права. Вспомним за что погиб Игорь.

Основной мерой наказания была "вира" - выкуп, уплачиваемый потерпевшему или его родственникам. Сумма виры варьировалась в зависимости от тяжести проступка и социального статуса потерпевшего.

Так же была распространена кровная месть. Никаких особых упоминаний о распространенности этого обычая в летописях нет, но, учитывая, что это самый древний способ вершить правосудие для всех индоевропейских народов, можно предположить, что этот обычай был распространен и на Руси.

Судопроизводство вершил князь либо любые представители власти старшины и главы родов в весях или наместники князя в городах.

Основные положения "Русской Правды" расписаны в приложении.

Во всем, что касается **одежды, жилища и прочих бытовых подробностей** рекомендуем обратиться к книге М. Семенович "Мы славяне". При всем уважении к автору, однако, не рекомендуем внимательно читать главы, посвященные религиозной стороне жизни.

Что же касается **религии**, то по язычеству рекомендуем Б. Рыбакова "Язычество Киевской Руси", а по христианству ничто не заменит вам Библии и житий патриархов.

Блок: Религия



Религия.

Христианство.

Как уже говорилось выше на Руси уже более 27 лет как введено христианство. Причем христианство византийского толка, а значит, оно подчиняется Патриарху Византийскому. Исходя из этого, глава Русской Православной церкви назначается

патриархом Византии.

На данный момент главой Русской иерархии является митрополит Анастасис.

Надо заметить, что все сыны князя Владимира приняли христианство, причем добровольно, а, следовательно, у каждого из них есть свой священник.

Кроме того, на Руси того времени присутствовали священники других конфессий, а именно, представители Римской католической церкви, но их мало. Один с женой Святополка, принцессой Польской и один два с войском Короля Польского Болеслава I Храброго.

Исходя из того, что монастыри и церкви исторически являлись центрами знаний средневековья, можно определенно сказать священник умный мужик. Главное их преимущество в вере им верят. Священники отгоняют нечисть, проводят обязательные церковные обряды.

Так же необходимо отметить, что на данном историческом этапе Католическая и Православная церкви еще не разругались окончательно. Безусловно, напряженность существует, но до предания друг друга анафеме они еще не дошли.

Язычество (отредактированная версия пантеона после Владимировой реформы).

Немалая часть жителей Руси остались верны вере предков своих и продолжали поклоняться старым Богам. На первом месте по значимости у них стоял Перун Громовержец-бог грозы.

На втором месте Велес Скотий бог.

За ними следовали менее значимые, но не менее почитаемые Боги.

Сварог - бог огня.

Стрибог - бог ветров.

Ярило - бог весны, праздника, веселья.

Лада - богиня любви, покровитель женщин.

Макошь - мать земля.

Хорс бог - солнце.

Морана богиня - смерти.

Помимо этого наши предки верили в то, что все вокруг них живое и в то, что всему что окружает, покровительствуют духи. Так, например лесу покровительствует леший. Рекам и озерам водяной и так далее.

В некотором роде параллелью христианскими священникам являлись волхвы. Но в отличие от священников волхвы являются не только жрецами бога, но и искусными лекарями. Так же нужно отметить, что человек того времени РЕАЛЬНО верил в сверхъестественные возможности волхва, и люди реально опасались их.

На игре предполагается примерно 10 волхвов, каждый из которых поклоняется своему богу, а, следовательно, наделен силами присущими своему кумиру. Волхвы суть одиночники и между ними, как и между их покровителями возникают конфликты. Вечером первого дня игры Верховный волхв сзывает своих собратьев на Летний Сход, где обсуждаются все дела и проблемы Руси, касающиеся волхвов, а также происходят испытания на право стать учеником и посвящения в волхвы.

Блок: Сопутствующие материалы



"Русская правда". Некоторые основные положения.

1. Кто убьет человека, тому родственники убитого мстят за смерть смертью, а когда не

будет мстителей, то с убийцы взыскать деньгами в казну:

- за боярина, княжьего тиуна 80 гривен или двойную виру,
- за гридня, повара, конюха, купца и мечника боярского виру,
- за убиение жены пол виры,
- за раба нет виры, но за него платят цену убитого (кормилица 12 гривен, холоп 5 гривен, раба 6 гривен и сверх того 12 гривен в казну).

2. За удар мечем не обнаженным или его рукоятью, чашею, стаканом, рукой 12 гривен, а обиженному гривну на лечение. За повреждение ноги, руки глаза 20 гривен в казну и 10 гривен изувеченному.

3. Всякий имеет право убить татя ночного на воровстве, Пойманный тать выдается князю и теряет все свои права, вольность и собственность.

4. Когда вольный человек умирает бездетным, то все его имущество переходит князю.

5. Если жена, дав слово остаться вдовою, проживет имение и выйдет замуж, то обязана возратить детям все прожитое.

6. Если дети будут разных отцов, но одной матери то каждый берет отцово.

7. Если братья будут тягаться о наследии перед князем, то отрок княжеский посланный им для раздела получит гривну за труды.

8. Дети, прижитые с рабой, не участвуют в наследии, но получают свободу вместе с матерью.

Блок: Боевка



Боевой кодекс.

Оружие.

Оружие должно соответствовать эпохе. Все оружие и доспехи проверяются Мастерами. Мастер может допустить или не допустить любую единицу оружия или доспехов.

Любое оружие снимает один хит, кроме специально оговоренных видов.

Все оружие, кроме специально оговоренных видов, снимает хиты только при попадании боевой частью в поражаемую зону.

Оружие не должно иметь торчащих шурупов, гвоздей и т.п., отщепы и заусенцы должны быть зашкурены, поломанными клинками пользоваться нельзя.

Все оружие должно иметь эстетический вид. Необработанная палка, обмотанная скотчем, (пусть и с гардой) не есть меч, и Мастера, это наверняка, к Игре не допустят. Все надписи, несоответствующие эпохе (к примеру, надпись KARELIA на луке, сделанном из лыж), должны быть закрашены, заклеены или же убраны любым другим способом.

Кроме специально оговоренных видов, никакое оружие не метается.

Помните! Любое оружие может быть опробовано на его владельце.

Изначально на человеке один хит.

Поражаемая зона корпус, руки до кисти, ноги до колена. Колени, локти, пах, шея, голова, ступни и кисти не поражаемая зона.

1.МЕЧИ (в соответствии с эпохой на Игру допускаются только полтора ручные и одноручные мечи): могут быть изготовлены из дерева и дюралевых трубок (вопрос о текстолитовых мечах сейчас рассматривается и о решении будет заявлено дополнительно). Основные требования: минимальный радиус скругления кромок у клинка 5 мм, центр тяжести смещен к гарде, отсутствие колющих и режущих (по жизни)

частей, эстетический вид. Максимальная длина (для полутораручных мечей) по пояс владельца, минимальная длина клинка - локоть владельца. Вес от 0,7 до 1,5 кг. Шпаги (имеется в виду, как по виду, так и по весу) не допускаются.

2.КИНЖАЛ: требования те же, что и к мечам. Мах длина клинка - локоть (+- 5 см), min - ладонь владельца (если меньше см. пункт 3). **Не пробивает доспех 2-й категории и выше.**

3.НОЖ: длина клинка - ладонь владельца (+- 5 см). Не пробивает доспехов.

4.ТОПОР, СЕКИРА или МОЛОТ: только рубящие удары, проверяются на относительную безопасность. Минимальный вес 0.7 кг, максимальный - 1.5 кг. Поражающая часть должна иметь мягкую, амортизирующую прокладку.

5.КОПЬЕ: длина не менее 1.5 м, с мягким, амортизирующим наконечником. Твердая часть (древко) при ударе не должна прощупываться через смягчающий слой.

6.БУЛАВЫ, ШЕСТОПЕРЫ, ДУБИНЫ: только рубящие удары, обязателен гуманизатор и эстетический вид (палка, кое-как обмотанная поролоном, не прокатит). Максимальный вес - 1.5 кг.

7.КИСТЕНЬ: длина гибкой части меньше или равна рукоятке. Длина рукояти по локоть владельца (+- ладонь) Поражающая часть должна быть мягкой.

8.ЦЕП: Длина рукояти примерно 1.5 м. Длина груза не более 50 см. Груз должен быть мягким.

Метательное.

1. ЛУКИ и САМОСТРЕЛЫ. Выстрел производится за счет упругости крыльев. Поражающая часть- стрела. Стрела обязательно снабжена смягчающим наконечником и оперением. Снимает 2 хита при попадании в поражаемую область. Стрелы, прошедшие вскользь или рикошетом, не считаются. (Если у игрока менее 3-х хитов, он становится тяжелораненым). Самострелы: Дуга должна быть деревянной. Нет приспособлений для натягивания дуги. Нет приспособлений для фиксации стрелы. Не курковой спусковой механизм.

2. КАТАПУЛЬТЫ, БАЛЛИСТЫ и т.п. Изготавливаются согласно историческим аналогам. Транспортируется 4-мя игроками. Обслуживается не менее чем тремя людьми. Вес снаряда от 0.2 до 0.5 кг. **При попадании в щит - разбивают его, тяжело раня владельца;** при попадании в корпус - смерть, при всех других попаданиях игрок становится тяжелораненым. При попадании снаряда в палатку все находившиеся там погибают.

3. ДРОТИКИ - длина 1-1.5 м требования по безопасности те же, что и к копьям. Используются в рукопашной, могут метаться. Вес от 0.2 до 0.5 кг.

Оружие, не соответствующее стандартам Кодекса, сдается в Страну мертвых и находится там до конца Игры.

Если на боевой части оружия в процессе игры появляются зазубрины и прочие неприятности, могущие повлечь травму, то будьте добры, избавиться от них или от оружия, чтобы не вступать в конфликт с мастерами или другими игроками.

Ополченцы и мирные жители на начало игры преимущественно вооружены топорами, копьями, дротиками, дубинами, луками. Если кто-то из них привозит с собой на Игру мечи, то он может выкупить их в процессе Игры у кузнеца.

Доспехи.

Хиты, снятые с доспехов, восстанавливаются у кузнецов. Хиты с того или иного элемента доспеха распределяет владелец.

Все доспехи (и шлема) должны выглядеть исторично.

Разные народы носили разные доспехи, поэтому будьте добры, соответствовать своей роли и не изобретайте порох раньше времени.

I. Категории доспехов.

1. Легкий доспех. +1 хит. Кожа, войлок (толщина не менее 3 мм). Требования: должен закрывать торс и пах. Доспехи из имитационных материалов (например, алюминиевые кольчуги) тоже относятся к этой категории.

2. Средний доспех. +2 хита. Стальной доспех, закрывающий корпус и пах. Диаметр проволоки (для кольчуги) не менее 1мм., диаметр кольца - не более 1.5см.

3. Тяжелый доспех. +3 хита. Стальной доспех до колен, закрывающий локтевые суставы. Диаметр проволоки (для кольчуги) не менее 1мм., диаметр кольца - не более 1.5см.

4. Дополнительные сведения: Под стальным доспехом понимаются как кольчатое, так и чешуйчатое (ламинарное и ламеллярное) защитное снаряжение. Пластинчатый доспех (пластины стальные, не тоньше 1,2 мм, обязательно должен закрывать торс, пах и, пусть минимально, руки и ноги) - +2 хита. Если расстояние между пластинами более 0,5 см., то доспех понижается на категорию.

Выполненные из особо толстой кожи доспехи и шлема могут быть приравнены по расхитовке к стальным, однако не обольщайтесь особо. Будем рассматривать с пристрастием

5. Щит любой из возможных (наиболее распространенными в то время были круглые и каплевидные). Требование - отсутствие торчащих гвоздей, колюще-режущих кромок и острых углов. Отщепы должны быть зашкурены. Разрешены **толчки** щит в щит (только чтоб по лицу не отдалось), однако никаких пинков ногами и ударов руками.

Кольчуга и ламеллярная чешуя без поддоспешника - минус 1 хит.

II. Дополнительная расхитовка (только при наличии основного доспеха).

1. Наручи 0.5 хита. Щит, одетый на руку, заменяет наруч по расхитовке.

2. Поножи 0.5 хита

3. Легкий шлем, кольчужная шапочка (обязательно с подшлемником), мисюрка и шлема, выполненные из имитационных материалов - 0.5 хита

III. Совмещение доспехов.

Разрешается любое разумное совмещение доспехов. Хиты складываются.

При совмещении кожаного или войлочного доспеха со стальным он защищается как подкольчужник и хитов не добавляет (однако поддоспешник по площади должен равняться или быть большим, нежели доспех, в противном случае поддоспешник не засчитывается).

IV. Шлема.

Шлем дает:

Средний +1 хит. Стальной без нащечников или личины, реально защищающий голову от игрового оружия.

Тяжелый +2 хита Стальной с нащечниками или личиной, реально защищающий голову и лицо от игрового оружия. Обязательно наличие бармицы.

Необработанные военные, строительные и пожарные каски, мотоциклетные шлемы запрещены!

Любые, не учтенные в Кодексе варианты доспехов и совмещений, учитываются Мастерами в индивидуальном порядке, перед Игрой.

Хитовка доспехов может быть увеличена или уменьшена мастерами непосредственно перед Игрой в зависимости от качества выполнения и историчности одного доспеха.

На начало Игры ополченцы, и мирные жители носят доспех только первой категории и легкие шлема. Если кто-то из них привозит доспехи второй категории и выше, то в процессе Игры он может выкупить его у кузнеца в своем городе.

Боевые действия.

1. Зона поражения корпус, руки (кроме кистей) и ноги от пояса до колена.

Если игроку попали в голову, то он имеет право выйти из боя, и никто не может преследовать его. Нанесший серьезную травму: рассечена голова и т.д. (если конечно, виноват он, а не пострадавший), по желанию пострадавшего считается убитым и отправляется в Страну мертвых. Разумеется, игрок, который специально бьет в не поражаемую зону - дисквалифицируется.

Разрешаются перехваты рук, но болевые приемы запрещены. Боевую часть оружия можно захватывать кольчужной перчаткой. Захвативший лезвие меча противника рукой, не облаченной в к. перчатку, переводится в состояние тяжелораненого. Броски запрещены.

Каждый сам считает свои хиты. Все разборки только по окончании боя.

2. Кулуарное убийство - провести ножом или кинжалом по незащищенному доспехами горлу в не боевой обстановке (меч или другое оружие в руке и готово к бою). **Мгновенная смерть.** Убитый таким образом игрок не имеет права кричать.

3. Оглушение. Проводится в не боевой обстановке, несильным ударом не боевой частью оружия (рукояткой меча) по спине противника между лопаток. После слов "оглушен" противник представляет собой безжизненное тело в течение 5 минут (никаких криков "из последних сил" не допускается). Если противник в шлеме, оглушающий громко говорит "БЗДЯМ!".

Разумеется, оглушение не производится кулуарками, кинжалами, дротиками, луками, стрелами, тараном и катапультами.

4. Симулирование смерти. В процессе боя возможно симулирование смерти и прочие отыгрыши типа контузии и пр. и пр. Однако помните: **Мертвые обязаны одевать белую повязку и оставаться на месте гибели до окончания игрового действия**, соответственно сидящий или лежащий человек без повязки потенциально живой, а, соответственно, не обижайтесь, если на вас не одета повязка, на множество добивающих ударов. Даже если сильно больно сам виноват.

Бои в ночное время.

Исходя из того, что в это время года на Кольском полуострове заканчивается полярный день, ночью относительно светло (примерно можно описать так солнце село, но еще светло или как днем перед дождем), то поэтому мы считаем возможным бои в ночное время (доказательством чего служат 6 игр, проведенных в Хибинах.)

С 00.00 до 3.00 - лагеря могут спать спокойно, запрещены даже диверсии. За пределами лагерей жизнь идет как обычно.

С 3.00 до 5.00 - запрещены только штурмы крепостей. Возможны диверсии и предательства.

Блок: Фортификация



Фортификация.

Все фортификационные сооружения (крепости, засеки и т.д.) штурмуются реально, но без использования реального оружия и колюще-режущих предметов (ножей, топоров, гвоздей и т.д.).

Максимальная высота стен 3 м.

Во время Игры все фортификационные сооружения выше 2-х метров **строятся и восстанавливаются только при помощи строителей.**

Города и Поселения.

Описание Русского города:

В каждом городе дружинников может быть не более 40% от общего населения.

В городе должна быть крепость и само городище:

1. Крепость: В крепости живут только князь, его семья и дружинники. Все остальные живут в городище.

Крепость должна иметь:

Ворота (ширина не менее 1.2 м). Примерно в середине штурмовой стены.

Участок штурмовой стены - 6 м. не считая ворот. Остальные стены четко обозначаются двумя веревками (или магнитофонными лентами): одна на уровне пояса, вторая на уровне груди.

Крепость принимается Мастерами непосредственно перед Игрой. О всех сомнительных вопросах, возникающих при постройке желательно заранее спросить у Мастера, чтобы не пришлось переделывать.

С момента начала Игры в крепость и из крепости можно будет пройти только через ворота, калитки и т.п. (или через штурмовую стену). Игрок, прошедший через не штурмовую стену, считается сорвавшимся с нее и переходит в состояние тяжелораненого.

Штурмовая стена и ворота не должны выходить в реку, овраг или болото (Уважайте остальных игроков (да и мастера такую крепость не примут). Свободное минимальное пространство перед воротами 5 метров. Перед воротами не должно стоять реальных деревьев. Ворота не должны быть всю игру завалены или заколочены.

Крепость может иметь до **двух потайных выходов** (калитки в не штурмовой стене). Не штурмуются. Открываются и закрываются реально (т.е. при помощи замков, щеколд, засовов и т.д.). Замки не трофеятся. Ключи являются трофеями. Возможно применение реальных отмычек. Ломать и портить замок нельзя. О замках и ключах советуем позаботиться самим (чтобы не было совпадений).

Позаботьтесь о выходе к воде или **колодезю** в крепости. Колодезь имитируется кругом из камней диаметром не менее 1-го м и **сосудом с водой**. Наступивший ногой в колодезь считается утонувшим!

На территории крепости и перед ней не должно быть предметов, затрудняющих или делающих опасным передвижение и ведение боевых действий.

Рвы копать нельзя.

Рубка живых деревьев запрещена. Команда, замеченная в рубке живых деревьев, дисквалифицируется и выдворяется с полигона (возможно, их будут бить).

Поврежденные ворота и стены восстанавливаются только под руководством и при непосредственном участии строителя.

2. Городище:

В городище живут все остальные жители города как-то: кузнецы, строители и прочая,

прочая...

Жители городища заходят в крепость только в меру необходимости и тем более не живут там (слишком частое пребывание их в крепости может повлечь за собой понижение дохода города).

Палатки жителей не должны приближаться к штурмовой стене ближе, чем на 5м (чтобы не потоптали).

По желанию городище тоже может быть обнесено стеной, в этом случае см. Крепость.

Кабаки, кузни, церкви, постоянные дома и прочие заведения могут, обноситься стенами. Палатка и прилегающая к ним территория обносятся двумя веревками или магнитофонными лентами (см. Не штурмовая стена). Должен быть вход не менее 2м. шириной. На вход можно ставить ворота, двери и т.д. (ломаются реально). На входе не должно быть живых деревьев. Ограда поджигается также как и палатка.

Доход с команды- вассала получает команда - сюзерен.

На викингов правило вассалитета не действует.

Печенеги и прочие кочевники:

Т.к. место действия - Русь, то данные народности могут существовать только группками по 6-7 человек.

Они не строят своих крепостей. Максимум, что они могут построить - засеку, высотой не более 1м.

Блок: Штурмы, Осады



Возможна блокада крепости. Длится не менее 4 часов. Если за это время не было прорыва блокадного кольца (снаружи) хотя бы одним человеком - осажденные слабеют от голода (50% вероятность смерти, 50% тяжраны).

Без колодца крепость гибнет при осаде через 2.5 часа. **Вода в колодце может быть отравлена.** (Колодцы проверяет 3 раза в день Полумастер). Если колодец отравлен, то его можно со спокойной совестью засыпать и делать новый.

Если крепость была взята и удержана **в течении 6 часов**, то в течении следующих 12 часов жители принимают на себя вассальные обязательства по отношению к захватчикам. После этого они могут бороться за независимость.

Крепость может быть захвачена и без штурма!

КАМНИ - кидаются только со стен, снимают 2 хита при попадании в **любую** часть тела. Имитируются пакетами размером не менее 40x50x20 см, наполненными мягким мусором. Бросаются **двумя руками**. Щит не разбивают. Катапульта, в которую попал камень, ломается и ремонтируется кузнецами (в течении 15 минут).

Блок: Пожары, поджоги



Поджоги. Палатка может быть подожжена. Имитируется привязыванием четырех

красных тряпочек по углам палатки. Если **в течение 3-х минут** ничего не предпринято, все кто находился внутри, **гибнут**. Тушить водой (полить все четыре ленточки).

Блок: Плен



Плен.

Чтобы взять в плен игрока, достаточно затянуть на любой части тела (кроме шеи), обезоруженного, либо носящего оружие в ножнах веревочную петлю. Такой человек считается плененным и не может сопротивляться и двигаться. Сетью можно пленить и в боевой обстановке. Сеть - реальная, ловить реально.

Связывать игрока можно условно (по взаимной договоренности можете связывать реально). В этом случае условные путы вяжутся конкретно на руки или ноги (возможны комбинации). Если спутаны ноги, пленного несут, как тяжелораненого (см. выше).

Пленник может освободиться от веревок, если проведет путами по лезвию любого клинкового игрового оружия.

Плен бесконечен.

Пленника можно заковать в цепи. Имитируется цепочкой. Цепи может снять только тот, кто надел, или кузнец. Можно разбить топором, секирой или молотом.

Пленнику можно надеть ошейник (имитируется черной повязкой на шее). Одевается и снимается только кузнецами.

Блок: Обыск



Трофеи.

Все бесхозные игровые ценности попадают под категорию трофеев. Хранить в палатках игровые вещи без хозяина запрещено.

Мертвые после боя могут забрать только то, что не заметили и не забрали живые. С убитого можно снять только: **игровые деньги, ритуальные предметы, знаки, обозначающие действенность оружия, медицинские книги и инструменты.**

Обыск - "игровой", типа "Место". Обыскивающий говорит, что он обыскивает, а жертва обязана честно отвечать. Например - "Что у тебя в кармане?", "Что у тебя в ботинке?" и т.п. У пленного могут забрать оружие и доспехи с обязательной последующей сдачей в кабак в течение 4 часов. После этого времени могут последовать репрессии со стороны Мастеров. Это касается украденных и найденных оружия и доспехов. Ритуальные вещи (знамена, короны и т.д.) сдаются в кабак в течение 6 часов.

Личные вещи, палатки, туристское снаряжение трофеями быть не могут и являются неприкосновенными.

Блок: пытки



Пытки.

Пленника можно подвергнуть пыткам.

Дыба - 1.5 минуты висения на турнике после заданного вопроса. Если жертве это не удастся, то он честно отвечает на заданный вопрос. Перерыв между вопросами - одна минута. После пяти вопросов - смерть, после четырех - тяжран. Повторную пытку можно проводить не ранее чем через час.

Порка - 25 отжиманий на каждый вопрос. Дальше см. Дыба.

Отсечение конечностей. После отсечения одной конечности человек переходит в разряд тяжелораненых. Результат этой процедуры как - то обозначается (подвязывается рука или нога, закрывается повязкой глаз).

Калека, помни - в мертвятнике не приветствуют самоубийц, а тем более самоубийц - калек.

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

Лекари.

На начало Игры на полигоне присутствуют:

Лекарей 5-го ур. - 1 человек.

4-го ур. - 1 человек

3-го ур. - 1 человек

2-го ур. - 2 человека

1-го ур. - 3 человека

Перед Игрой все желающие стать лекарями проходят жеребьевку по уровням. На жеребьевку выдвигается один кандидат от 10 человек. Каждый кандидат перед жеребьевкой платит за обучение игровые деньги. Волхвы и священники не входят в число лекарей, так как обладают более широкими способностями и возможностями.

Лекари могут брать учеников. Срок обучения 6 часов, цена договорная.

Медицинские инструменты.

В качестве мед. инструментов используется десятигранная рулетка (от 0 до 9).

Способ лечения.

Лекарь после наложения повязки на рану (если это необходимо) определяет вероятность успешного исцеления по Лекарской книге (стилизованный под книгу блокнот с таблицей из кодекса) и 2 раза крутит рулетку. Для успешного результата необходимо с первой попытки выбросить число **равное или меньше необходимого процентажа**. Первое число показывает десятки, второе единицы. Т.е. 5 и 6 = 56%, 0 и 0 = 100%, 0 и 5 = 5%, 8 и 0 = 80%

Например:

а) Вероятность успешного исцеления тяжелораненого для лекаря первого уровня - 30 %, выпали числа 1 и 9 = 19%. Больной будет жить.

б) Игрок болен чумой. Вероятность исцеления для лекаря первого уровня - 25%. При бросках выпали числа 6 и 1 = 61%. Не повезло. Добро пожаловать в ад/рай!!!

Если лекарь попытался кого-нибудь вылечить, но не смог - больной тут же умирает.

Подъем по уровням происходит только после обучения у лекаря старшего уровня. Время обучения 6 часов. Цена договорная. После чего можно будет купить книгу и медицинские

инструменты.

Вероятность успешного лечения увеличивается на **10%** за каждый следующий уровень.

Если лекарь берется лечить без книги Лекаря (или заболевание в ней не указанное), то вероятность исцеления всех недугов (кроме проказы и отравления) у лекаря первого уровня = 10%.

Для лечения болезней лекари могут собрать консилиум. В этом случае вероятность излечения равна: вероятности старшего лекаря + 5% за каждого следующего лекаря, участвующего в консилиуме.

Без инструментов лекарь лечить не может.

Лекарь, замеченный в нечестности, дисквалифицируется. Больной погибает.

Обязательно отыгрывать лечение, а не просто крутить рулетку.

Книга лекаря.

Вероятность исцеления тяжелораненого лекарем первого уровня - 30%.

Вероятность исцеления при отравлении лекарем первого уровня - 5%.

Болезнь	Этиология (причины)	Симптомы	Способ заражения	Время протекания (через какое время наступает смерть)	Вероятность исцеления для 1-го ур
ОРЗ (простуда)	Хождение без прикида дольше 10 мин.	См. Тяжелораненые	не заразно	3 часа	50%
Ангина	нецензурная брань	потеря голоса	не заразно	3 часа	40%
Дизентерия	несоблюдение правил личной гигиены	см. Тяжелораненые	Контакт	1 час	35%
Чума	Антисанитария в лагере	см. Тяжелораненые У больного руки и щеки намазаны углем	Контакт	30 мин	25%
Проказы	Неизвестно	Язвы на лице (грим)	Неизвестно	Неизвестно	Неизвестно

Блок: Ранения



1. Ранения - игрок, потерявший все хиты, переходит в состояние тяжелораненого (0 хитов). **Утрачивает способность сражаться и передвигаться (может отползти не более чем на 10 шагов от места падения).** Любой следующий снятый хит приводит его

в состояние трупa. Тяжелораненый может говорить только шепотом. Транспортировка тяжранов осуществляется реально, и обращаться с ними нужно бережно. Если в течение 30 мин. ему не оказана медицинская помощь, игрок умирает. Тяжелораненый человек не может покончить жизнь самоубийством. Также он не может оказывать никакого сопротивления (в том числе и когда его хотят перевязать); считается, что человек находится в полубессознательном состоянии.

2. Перевязка ран продлевает время жизни игрока еще на 15 мин и только один раз. Перевязывать раны может любой игрок. Перевязка имитируется **чистой тряпичной** (лучше бинтом) повязкой на месте ранения. Перевязывать тяжрана, поверх доспеха нельзя. Только после успешного оказания мед. помощи **лекарем** игрок через 30 минут переходит в состояние легкораненого. Легкораненый может ходить и разговаривать (с повязкой на руке), но принимать участие в боевых действиях может лишь через час.

3. Медицинская помощь при ранении или заболевании оказывается лекарями, волхвами, а также лицами, имеющими право на лечение. **Вероятность успешного лечения не 100%**. Все зависит от уровня лекаря (см. Медицина).

Блок: Яды



Яды.

Медленный яд (лимонная кислота). Через 5 мин человек переходит в состояние тяжелораненого, а через 5 мин умирает.

Сертификат не требуются.

Остальные яды (какие именно узнаете на игре) делаются только волхвами и на них нужен сертификат.

Блок: Демография, евгеника



Выход из СМ в качестве собственного сына (брата) возможен только при наличии семьи (но не злоупотребляйте этим).

Рождение ребенка через 9 часов после зачатия.

Изнасилование. Насильник начинает раздевать жертву (жертва может активно сопротивляться) пока она не скажет "**СТОП**". После этого слова жертва считается "изнасилованной" и насильник обязан прекратить раздевание. Тяжелораненый не может активно сопротивляться и после "изнасилования" погибает.

Блок: Страна мертвых



Страна мертвых работает КРУГЛОСУТОЧНО!

Отказ от медицинской помощи приравнивается к самоубийству.

СТРАНА МЕРТВЫХ.

Игрок считается "убитым", если с него сняли все хиты -1. Во время боя "мертвый" должен **упасть** или **сесть на землю, надеть белую повязку** и оставаться в таком положении пока живые (если таковые имеются) не разрешат покинуть поле боя.

"Убитый" должен отдавать вещи, попадающие под категорию трофеев, по первому требованию во время или сразу после схватки. После того, как "убитый" отправился в Страну мертвых трофеи, у него не изымаются. Если в Стране мертвых появляются вещи, попадающие под категорию трофеев, их судьбу решает Мастер.

"Мертвый" игрок, надев белую **повязку на рот, ни с кем не разговаривая**, немедленно и как можно незаметнее направляется в Страну мертвых, где рассказывает историю своей жизни Мастеру, который записывает данное сообщение в Книгу судеб и отмечает время прибытия.

Срок пребывания в Стране мертвых - 6 часов. Отсчет начинается с момента прибытия в Страну мертвых. После чего игроки возвращаются в игру с измененными именами и (по желанию) обликами. Игрок полностью забывает жизнь и поступки того персонажа, которого он играл в "прошлой жизни".

"Убитые" могут привлекаться к хозработам и для Мастерских поручений. Находятся в полном подчинении у хозяина Страны мертвых.

"**Самоубийство**" не приветствуется. Игрок, совершивший "самоубийство", сидит в Стране мертвых 10 часов (и в первую очередь привлекается к каторжным работам). Срок не снижается. Забрать ребенком этого игрока можно только в последнюю очередь.

"Мертвые", замеченные в хождении по полигону **без белых повязок** или явившиеся без оных в "мертвятник", сидят **на 2 часа дольше**.

Если игрок хочет выйти ролью, которая может серьезно повлиять на ход игры или ролью, неуместной на данном полигоне (Римский Папа, Император Китая в изгнании, Грузинские послы и т. п.), **обязательно должен посоветоваться с мастером.**

Блок: Экономика



Экономика.

Игровые деньги не связаны с реальными и имеют хождение только на Игре.

Если игрок прячет игровые ценности - в обязательном порядке составляется карта. Карта может быть зашифрована разумным кодом.

Обязательно будут дополнения по экономике.

Блок: Кабаки



На Игре планируется один центральный Кабак, где будут по возможности, подаваться, и горячие блюда, и всякая остальная снедь, и несколько харчевен в разных командах (желающих организовать харчевню просим сообщить об этом мастерам).

Кухня кабака неприкосновенна, но игроки не имеют права там прятаться. Зал кабака - игровая территория. В праве кабатчика ударом кружки принудить плохо себя ведущих (по жизни, не путать с отыгрышем) к хозработам на кабак в течение полчаса.

Кабак игровой и вся прислуга кабака игроки, так что за плохое поведение вас там могут и не кормить.

Несколько слов о кабацкой драке.

"О, сколько нам открытий чудных
готовит до трактира путь..." -

Кто-то из древних

Отнюдь не желая обидеть молодежь, все же хочу заметить, что, не обращая внимания на опыт прошлых поколений, мы тем самым обедняем себя, превращая свою жизнь в слепое повторение ошибок уже кем-то до нас совершенных.

Именно поэтому деятельность, заключенная в отыскании сокровищниц мысли прошлых веков так нужна дню сегодняшнему и так жизненно необходима для грядущего.

И сейчас, с огромной гордостью, я представлю на ваш суд плоды многолетнего труда множества людей. Восстановленный неимоверными трудами манускрипт, вошедший в, не побоюсь этого слова, "Золотой фонд литературы".

ТРАКТАТ

"О ПОЛЬЗЕ И НЕОБХОДИМОСТИ, А ТАК ЖЕ О НЕСОМНЕННОМ УДОВОЛЬСТВИИ, ПРОИСХОДЯЩЕМ ОТ ПРАВИЛЬНОГО ИСПОЛНЕНИЯ НЕКОТОРЫХ БЕЗОБИДНЫХ ПРАВИЛ В ДЕЙСТВЕ, ИМЕНУЕМОМ ОБЫЧНО КАБАЦКОЙ ДРАКОЙ"

В сей день, и час начинаю я свое повествование в утешение старшим и в назидание младшим.

Надобно сказать Вам, взыскующие премудрости веков, что драка начинается с порога кабака. Это вовсе не означает, что, едва войдя надо тут же швырять в гостей скамьи и портить целовальнику рожу кулаками.

Это всего лишь значит, что, решивши устроить драку, необходимо с порога заявить о том, что она здесь будет. Приняв особо горделивую позу и заказы, делая намеренно грубым голосом, надобно показать всем гостям заведения, что их ждет в ближайшем будущем, дабы оные могли выбрать для себя лучшее - уйти или остаться.

После завершения приготовительных операций как-то - собрание у себя на столе разного рода бьющихся предметов и кухонной утвари необходимо приступить к следующей части ее - выбору не нравящегося человека.

Им может оказаться как хозяин заведения, так и один из его гостей, однако приступить к выбору жертвы стоит лишь, после того как все, кто не желает участвовать в последующих действиях, покинут кабак и освободят так необходимое пространство.

Наметив жертву можно плавно переходить к следующей части представления: наезд. О это высокое искусство "наезда не по делу", почти забытое в наше проклятое время и замененное тупым "нахрапом да по харе", сколь оно мило сердцу всякого ценителя. А ведь бывало ранее, так наедут в кабаке, что все забываешь на свете и слушаешь будто музыку, не то, что сейчас...

Наезжать надо осторожно и со вкусом. Ежели жертвой выбран кабатчик - то хороши наезды навроде: а что-то брат у тебя похлебка на коровьей моче приготовлена..., или эй целовальник, а ну, поди сюда, ты мне, что вместо медовухи принес, а..., или громко так на весь кабак - а кабатчик то тут свинья (и этак головой покачать укоризненно).

Ежели же жертва - один из гостей то, хороши наезды такого рода: (кидая жертве в лоб кость приговаривать) Ты на меня так не смотри, а то похудеешь..., или (плесканув доброй

медовухи на платье) что-то ты брат давно не мылся... и тому подобное.

Здесь уже главное это правильно подобранный образ жертвы. Ежели, скажем, жертва худ и желчен, надобно ему немедля ответить на оскорбление и запустить в зачинщика, к примеру, кружкою, ежели жертва дороден и могуч - допустимо медленное закипание и последующий медленный подъем из-за стола с рыком грозным и громким.

Здесь действие переходит в новое состояние - иногда его называют предгрозе. Заключается эта часть действия в противостоянии зачинщика и жертвы друг другу в одиночку. И бывает эта часть драки весьма коротка, ибо при падении наземь одного из них должен тот испустить клич " братья - наших бьют", который является знаком для остальных заинтересованных лиц к началу веселья.

И тогда начинается КАБАЦКАЯ ДРАКА.

Опосля всего должно добавить еще одну немаловажную вещь - вежество в отношении к противнику - неременное условие хорошей драки, ведь цель наша - не избиение его, а постижение всех правил возможностей и прелести сего действия.

Блок: Животные, охота



Животные.

1. Волк. Убивает наложением двух рук на шею (если игрок не имеет в этом месте доспеха). Удар руки в незащищенную часть поражаемой зоны снимает 1 хит.

2. Олень. Пробивает доспех. Дерется спаренными кинжалами (рогами) снимает 1 хит. Первым не нападает.

3. Кабан. Пробивает доспех. Оружие - клыки (2 кинжала). Каждый удар отнимает по 1 хиту.

4. Медведь. Пробивает доспех. Удар лапы снимает 1 хит.

Хитовка зверей проста бей пока не помрет. Бессмертных и многохитовых зверей не будет.

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



Интервью с Оином.

"Я могу играть. Иногда даже хочу"

Разговор с Оином происходил в "Севере". Это не способствовало хорошей беседе, но ответы на некоторые вопросы я получил.

- Кто делает летнюю игру?

- Подготовкой игры, приведение ее к релизу осуществляют: я, Добрыня и Сугуич. На этапе воплощения игры подключатся Арагорн (материально-техническое обеспечение) и люди из Северодвинска, Петрозаводска и Котласа, которые, грубо говоря, будут исполнять роль техмастеров. Ничего нового на этой игрушке не будет. Вообще, при проведении игры, контроль над ней будет осуществляться только технический (соблюдение правил), никакого управления, воздействия на игру не предусматривается. За основу взят принцип, что написать хороший кодекс - значит, сделать хорошую игру.

- Значит, весь ход игры целиком перекладывается на плечи игроков. Т.е. вся

ответственность за возможный ход игры с мастерской команды снимается?

- По большому счету, да

- Как все-таки улучшить те действия, которые мы проводим каждое лето?

- На мой взгляд, только одним путем, - проведением клубом целенаправленной политики по привлечению и удержанию людей в клубе. Если взять среднего игрока, разумного, не фаната, не ребенка, то его: Первая игра - почти обязательно боевка, от которой получается максимум удовольствия; Вторая игра - ее можно описать так: "Ой, а чего это я сигареты курю... Да и кеды мои нелепо смотрятся"; Третья игра - "Хорошо смотрюсь, замечательно, но почему все кругом такие уроды!"; Четвертая игра - человек едет целенаправленно, в компании единомышленников (ну или делает такую игру, которая ему нравится). Поскольку пока у нас наблюдается очень большая "текучка кадров", средняя игра людей не поднимается выше второй ступеньки.

- Что делать с "плохими" игроками?

- Ну что можно сделать с человеком в кольчуге поверх фланелевой рубашки и с деревянным дрыном? Его можно выгнать, например. А можно... Я знаю, что такие люди будут, и знаю, куда примерно их запихать. Но даже для роли разбойника необходимо если не умение, то хотя бы определенное представление о жизни этого класса людей, как таковых. Это не просто режь все, что движется, а живи и давай жить другим, иначе тебе тут же и надерут. Но, поскольку люди через шесть часов выходят из мертвяка, у них нет тенденции, об этом задумываться. Очень мало людей, которые действительно хотят играть. Я согласен с тем, что большинство людей едут на игру для того, чтобы просто подраться, едут и готовят не костюмы, но доспехи.

- Что определяет уровень игры?

- Какой бы ни был мастер, уровень игры определяют игроки. Могут быть исключения, но их очень мало.

- Ты доволен своей последней игрой?

- Если взять последнюю игру, то она была полна безбашенности. Сперва абсолютно безбашенный вынос Рагнарсонов, который очень сильно ударил по ребятам и поломал им игру. Хотя в дальнейшем наша команда творила подобное. Хотя я и не принимал участие в жертвоприношении, но мне, например, было очень обидно за Цирк и я не снимаю с себя долю ответственности. Я согласен, что эта жертва явно не способствовала развитию игры, и не понимаю, почему это произошло.

2.0.0.3