

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

Название игры: Дороги Лангедока

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



ПРАВИЛА ИГРЫ

Кто прав на самом деле, или о чем, собственно, игра.

История, отверзая гробы, поднимая мертвых, влагая им жизнь в сердце и слово в уста, из тления вновь созидая царства и представляя воображению ряд веков с их, отличными от наших, страстями, нравами, деяниями, расширяет пределы нашего собственного бытия. Ее творческою силою мы живем с людьми всех времен, видим и слышим их, любим и ненавидим.

Н. М. Карамзин.

Сразу хочу оговорить, что эта статья, как и другие, написанные мной для "Дорог Лангедока", не является обязательным к выполнению мастерским прогрузом. Как всегда, высказанные мною соображения могут кому-то показаться тривиальными, а кто-то может с ними не соглашаться.

На написание этой статьи меня вдохновили высказывания в гостевой книге на нашем сайте. Видимо, не все игроки до сих пор уяснили, о чем, собственно, будет игра. У кого-то возник вопрос - кто, по мнению мастеров, был в действительности прав - крестоносцы или катары. На этот вопрос я могу ответить двумя словами. Но не буду пока делать этого. Вместо этих двух слов я предлагаю вашему вниманию отрывки их четырех текстов, написанных мной к игре. Сплошной постмодернизм, разумеется; я не думаю, что люди тринадцатого века действительно могли воспринимать происходящее с ними таким образом. И уж наверняка не могли описать это такими словами. Но не забывайте, думать их мысли и переживать их чувства предстоит вам.

Тексты, скорее всего, будут использованы и в информационке, потому я сейчас не

указываю в них ни имен, ни дат.

С одной стороны - свет,
А другой стороны нет...

Б. Гребенщиков.

Письмо крестоносца к воспитаннику.

Мой юный друг, это конец. Крестовый поход отклонился от цели. Мы навсегда потерялись в этих диких землях. Сердце мое рвется в Палестину, к Гробу Господа моего, где Христос, воплощенная Любовь, лежал после того, как принял смерть за грехи наши, чтобы спасти души человеческие от вечной тьмы и указать им дорогу к Немеркнущему Свету. Гроб Господа - самое святое, что есть в нашем суетном мире, и душа моя плачет, когда я думаю, что могу умереть, не увидев его больше. Не могу выразить негодование и ужас, которые охватывают меня при мысли, что, может, наша величайшая святыня уже находится в руках поганных сарацин, и они прикасаются к нему или творят там свои богомерзкие обряды... А тем временем мы, воинство Христово, пьем дрянное вино и торгуемся с этими скользкими византийскими лисицами. От тоски и бездействия мы вскоре потеряем рассудок. У нас нет больше смысла и цели.

Но тебе рано отчаиваться, мой юный друг. Пусть ты не можешь посвятить свою жизнь освобождению Иерусалима, но, я слышал, на юге возникла новая угроза чистоте нашей веры. Мне уже приходилось сталкиваться с прислужниками Дьявола, что кощунственно называют себя Чистыми или Добрыми Людьми. Они хуже сарацин, хоть ни обликом, ни речью не отличаются от христиан. Хищные, как стервятники, и коварные, как шакалы, они отвращают сердца слабых и усомнившихся от веры истинной и тянут их в свою отвратительную ересь. Праведность их обманна, втайне они вершат бесстыдные оргии, о которых доброму христианину и думать тошно, и заставляют совращенных ими пить кровь невинных младенцев, убитых во славу Дьявола. Еще немного - и в Лангедоке не останется ни одной верной Господу души.

Жители Лангедока не внимают больше кротким словам проповедников, и Мать наша Церковь призвала Крестовое воинство огнем и мечом искоренить заразу. Мой юный друг, я верю - ты, с твоим пылким сердцем и нелицемерным благочестием, не останешься в стороне. Из этих Богом оставленных земель я благословляю тебя на святой подвиг во имя Христа, который мне, видно, уже не свершить. Будь жестоким, милый друг. Не дай служителям Дьявола ввести тебя в заблуждение ни изможденностью лиц, ни притворной праведностью речей. Помни о христианских душах, которые они своей ложью отвратили от спасения и обрекли вечному огню. Не щади ни стариков, ни детей, ни женщин. Только так мы сможем вернуть Лангедок в лоно Матери нашей Церкви, которая молится за нас, недостойных, и направляет нас к спасению души и обретению вечной жизни в сиянии Небесного Иерусалима.

Вряд ли нам доведется свидеться - мои годы и старые раны дают себя знать. Возможно, это - последнее наставление мое тебе. Сохрани же его в своем сердце...

Письмо женщины, принявшей Утешение, к тому, кто был когда-то ее мужем.

Брат, у меня хорошие вести для тебя. Я - уже не та суетная, вздорная женщина, которую ты оставил здесь. Воздержание от всех призрачных плотских удовольствий, кроткие слова наших добрых наставников и их молитвы изменили меня. Вчера Добрая Женщина провела надо мной утешение, и душа моя больше не принадлежит мерзкому миру плоти. Я с нетерпением жду того часа, когда отворится темница тела и душа вырвется на волю, оставит суету и расцветет в сиянии Изначального, где не будет уже страха, лжи и боли. И если прежде я боялась палачей и слепых гогочущих лиц толпы, что не упускает случая

поглазеть на костер, то теперь я знаю - кратковременное пленение и быстрая боль дают ключ к вечной свободе и совершенному блаженству. Смерть тела - это рубеж, переход грани, отделяющий нас от познания Господа и воссоединения с истинным, чистым духовным телом.

Ночами я плачу, но то не от тоски по удовольствиям и даже не из-за боли расставания с тобой, возлюбленный брат, нет. Я чувствую красоту частиц Изначального, ангельских душ, заточенных в темницы тучных потных тел, скованных тяжелыми цепями разума и терзаемых плетью мелких человеческих страстей и желаний, они кричат и задыхаются без надежды вырваться; и сердце мое рвется на части от боли и жалости. Если твоя проповедь и наши молитвы откроют хоть кому-то из них дорогу на волю, радость моя, значит, все было не напрасно.

Милый брат, день и ночь я молюсь, чтобы и тебе скорее была дарована радостная смерть. После смерти мы воссоединимся с тобой в вечной радости, столь отличной от грешного влечения тел. Ты был прав, когда говорил, что нам должно хранить телесную чистоту; и если я тогда рыдала и умоляла тебя не покидать меня - то было не из любви к тебе, а от слабости моей веры. Теперь же тело мое свободно от похоти. Я молю Господа о скорой и светлой смерти для тебя, потому что греховная привязанность к тебе - последнее, что могло бы удерживать меня в этом суетном мире.

Рассказ священника из Тулузы.

И снова тот же сон. Тулуза, жемчужина Лангедока, возлюбленный мой город, охвачена огнем. Огонь пожирает и испепеляет все, не щадя ни церквей, ни кабаков, ни мужчин, ни женщин, ни детей, ни стариков, ни праведных, ни грешников. А люди все так же ходят по улицам, разговаривают, смеются, молятся, сквернословят, и не замечают, как один за другим погибают в огне... Гаронна все так же неторопливо и торжественно течет через город, но, вот чудо - никто из обреченных огню не ищет спасения в прохладе ее волн. И я бегу к этим людям, кричу им что-то и пытаюсь объяснить, но они не видят меня и не слышат, словно отделены от меня каменной стеной. Смотрят сквозь меня и не видят, как я пытаюсь спасти их. Слова мои пропадают впустую, как зерна, брошенные на лед; и я могу лишь стоять и смотреть, как огонь пожирает братьев и сестер моих во Христе - одного за другим.

В отчаянии я пытаюсь толкать их в реку, чтоб хотя бы против их воли спасти от неистового огня; но они, слепые и безрассудные, уклоняются от меня, разбегаются, когда я приближаюсь. И вот кто-то уже зовет стражу, чтоб увести меня, лишит меня возможности помешать им гибнуть в огне подобно ночным бабочкам.

Так ересь сатанинская губит души беззаботных жителей прекрасной моей Тулузы. И так беспомощны пастыри, поставленные над ними Святой Церковью - мы не можем докричаться до глухих, подать знак слепым, наставить на путь спасения безумных. Душа моя кричит от ужаса и бессилия. Но я уповаю на милость Господа моего, Он не обречет народ свой на гибель, Он вразумит власть предрержащих, они пошлют войска и стражу на помощь служителям Церкви, чтобы если не доброй волей, то из страха, повинаясь силе, народ Лангедока избежал сетей Дьявола и обратился к милосердию Господа. Я верю, что еще увижу крестоносное воинство на улицах Тулузы, и тогда призывы к покаянию будут услышаны. И запылают очистительные костры, и терзания тел освободят погрязшие в грехе души, и заблудшие воззовут к милосердию любящей и всепрощающей Матери нашей Церкви. Сердца закореневших грешников обратятся к Господу; время славной жатвы настанет...

Господи, Господи, не оставь меня, слабого раба Твоего. Ниспошли мне силы и твердость духа, чтобы привести к Тебе вверенную мне паству. Жаждет душа моя Тебя, Господи, как ночная стража - рассвета. Жаждет душа моя Тебя...

Письмо рыцаря, сенешаля одного из городов Лангедока, к Даме.

Госпожа моя, Мне велели писать моему сюзерену, чтоб просить Вас о выкупе за мою ничтожную жизнь. Право же, не стоит беспокоиться об этом теперь. Моя шальная случайная жизнь и раньше не стоила и вздоха вашего; теперь же, когда город мой пал, она и вовсе ничего не значит.

Я не могу рассказывать Вам, даме, о том, что творилось здесь. Но и смолчать тоже не могу. Они ворвались в город перед рассветом, в сумерках. Странно бесшумно двигалось их войско - ни боевых кличей, ни воплей ярости или ненависти - и это было страшнее всего. Тем, кто, только встал с постелей и смотрел на них из окон, они казались продолжением сна. Оцепенение охватило нас. Ведь и прежде, бывало, города брали штурмом, и победители убивали, грабили, творили насилие и бесчинства. Но никогда не совершалось это так тихо, бесстрастно и целеустремленно. Верно, потому, что никогда прежде Мать наша Церковь не благословляла истребление христианского города. Крестное воинство не знает ни веселой ненависти, ни опьянения резни, ни головокружительного отчаяния гибели; они просто убивали нас во имя Господа.

О чем еще я могу рассказать Вам, госпожа? Дома, что простояли много десятков лет, построенные для размеренной неторопливой жизни, сгорели дотла. Имуущество, накопленное рачительными хозяевами для обеспечения счастья любимых детей, разграблено. Господь милосерден, и многие из девушек, вчера еще расчесывавших шелковистые волосы и шептавшихся о женихах, успели выпрыгнуть из окон раньше, чем к ним ворвались наемники; да смилуется Дева Мария над теми, кто не успел. И кто был прав и кто виновен - какая теперь разница? Смерть примирила всех. Многие пытались спастись в храме, многие кричали о своей непричастности - все было бесполезно.

Госпожа, я никого не берусь судить. Я не знаю, кому в действительности служил тот, кто сказал им, чтобы они убивали всех, а там уж Господь различит своих. Я не знаю, кто в действительности направляет эти легионы. И Вас прошу - не судите. Не думайте об этом теперь. Идите на площадь и кайтесь, кайтесь во всем, кайтесь публично, обвините себя в самых страшных преступлениях и громко взывайте о прощении. Может, тогда они и пощадят Вас. Может, когда-нибудь земля уже не сможет впитывать пролитую ими кровь, и они пресытятся...

Простите меня - и забудьте обо мне. Я не смог защитить вверенный мне город. Не буду теперь оправдываться тем, что это было невозможно. Я не хочу жить, зная, что когда-нибудь они ворвутся к Вам, светлоокая, к Вам, несравненная госпожа моя, а я, покорный ваш рыцарь, не смогу защитить и спасти Вас...

Боже Великий и Милосердный, дай мне сил пережить эту ночь...

Так кто же на самом деле прав и кто виновен? Никто. Все.

На игре мы ожидаем девяносто - сто человек. Следовательно, подобных текстов должно было быть сто, а не четыре. Надеюсь, каждый сможет составить нечто в этом роде для себя - для своего персонажа. Не обязательно, конечно, писать. Надо просто осмыслить позицию персонажа.

Чтобы читающие статью могли отдохнуть от загрузных текстов, расскажу-ка я анекдот. Точнее, реальный случай. Было это на Крине-99. Ситуация: идет по полигону девица. Судя по прикиду и походке, ее персонаж не отличается особо тяжелым поведением. Слышит в кустах какое-то сопение, подходит; вылезают из кустов три юноши, некоторое время мнутя, а потом спрашивают:

- Извините, девушка, вы не очень торопитесь?

Девица - руки в боки:

- А что?

- А... Тут такое дело... (пауза)... Вы не обижайтесь... Это только по игре... (пауза)... Ну

такие вот у нас персонажи... Грубые мы... Злые... (пауза)... Можно, мы вас изнасилуем?

Пусть не в такой забавной форме, но многим, полагаю, знакомы подобные ситуации. Конечно, в мире Толкиена, кажется, все четко: Добро находится на западе, Зло - на юге. Хотя всем знакомы попытки осмыслить и оправдать то, что у Толкиена задумывалось как совершенное Зло. Не буду сейчас судить, насколько состоятельны эти попытки; суть же в том, что, как мне кажется, на исторических играх такой проблемы не должно возникать в принципе.

Возможно, это только моя точка зрения - но не было в истории людей, злых просто потому, что они злые. Явные психопатологии я здесь рассматривать не хочу - заявки на персонажей, убивающих и зверствующих исключительно для своего удовольствия, мы принимать не будем. Каждый поступок каждого персонажа имеет причину. На самом деле это не значит, что каждый всегда ощущает себя правым, нет, ведь всем нам знакомо чувство вины; против своих убеждений может пойти каждый, но в таком случае человек знает, что вынудило или подтолкнуло его к этому. И, несмотря на это, несет ответственность за свои поступки. Всегда, даже если люди признают его невиновным.

Так о чем же будет игра? Не о том, как северные варвары уничтожили высокую культуру юга. И не о том, как зверски жестокие крестоносцы перебили невинных катаров и иже с ними. И не о том, как Церковь вырывает души людей из когтей Сатаны. И даже не о том, что на всех войнах погибают всегда одни и те же... Хотя и обо всем этом тоже, и о многом другом. Но главное - разные мироощущения, разные правды столкнутся между собой. Истинными и настоящими будут все - и ни одна.

И победит тот, кто будет более убежден. Пусть не в битве и даже не в войне - но победит. И еще одну вещь я хочу вам напомнить. Каждый персонаж имеет право на то, что, с его точки зрения, будет грехом, или ошибкой, или слабостью, или предательством. Возможно, это тривиально, но, мне кажется, на играх об этом часто забывают. В итоге мы встречаем странных персонажей. Монах никогда не полюбит женщину и не сойдет с пути истинного. Воин никогда не отложит меч и не посвятит жизнь свою молитве, покаянию и мирному служению. Ведьма никогда не придет на заре в храм плакать о грехах своих. Еретик никогда не замедлит шага перед костром. Рука палача никогда не дрогнет - само по себе это, конечно, правильно. Но почему люди уверены, что их персонажам **нельзя** этого всего сделать? Потому что команда не поймет? Потому что мастера будут пинать - ты, мол, **неправильно** сыграл монаха/воина/ведьму/еретика/палача - нужно подчеркнуть? За всех мы ручаться, конечно, не можем, но по крайней мере с нашей стороны подобных упреков не ждите. Не превращайте живых персонажей в ходячие схемы.

У каждого из нас - свое средневековье. Мое средневековье - это эра Любви. Любви милосердной и жестокой, всепрощающей и суровой, смиренной и величественной. Совершенной Любви. Кстати, реально я не принадлежу ни к одной из тех религий, которые будут представлены на игре, поэтому игра не станет трибуной для обращения людей в какую-то религию по жизни. Но я верю, что в средневековье жизнь людей была наполнена особым содержанием, постижением совершенной Любви, совершенной Истины, совершенной Свободы. Постижением Непостижимого. Постижением Бога. Напряжением и трагичностью, которые были потеряны по мере становления и распространения гуманистических воззрений. Поэтому я и приглашаю вас в тринадцатый век.

И еще одну вещь не стоит забывать. Вопросы типа "сумеют ли мастера реализовать свою

задумку" удивляют меня самой своей постановкой. Задача мастеров - во-первых, организация, во-вторых, распределение ролей, вводных и информации. В-третьих, насколько получится, мы дадим игре драйв, одушевим ее. Но ведь самое главное зависит от игроков. От вас. Играть вместо вас никто не будет. И осознавать глубину конфликта, и искать пути к его разрешению придется вам. К игре можно только пригласить.

Я верю, что игра, которая прошла так, как ее запланировали мастера - это плохая игра. И еще я верю в вас.

Лота.

Концепция

Война. Война за власть. Война за земли, за золото, за могущество. Война за независимость, за свободу. Война за выживание. Наконец, война как способ существовать.

Но в то же время идет и другая война. Война за души людей. Люди тринадцатого века - католики и еретики, монахи и миряне, аскеты и грешники, богатые и нищие - все знают, что душа бессмертна и что ей после смерти тела придется держать ответ за все свершенное... или не свершенное.

Война. Время мужества и трусости, героизма и предательства, религиозного исступления и святотатства, надежды и отчаяния. Время выбора.

Итак, 1209 год. Убит при странных обстоятельствах папский легат Пьер де Кастельно, отлучивший от церкви Раймона Шестого Тулузского. Арно-Амальрик уже проповедует по всей Франции крестовый поход против ереси. Безье и Каркассон, Тулуза и Фуа замерли в ужасе. Тамплиеры бездействуют, и весь христианский мир будоражат слухи о том, что чистейшие из чистых заражены ересью. И тогда Раймон Шестой кается публично и принимает крест, чтобы вести завоевателей на свой народ... О чем думали за стенами осажденных крестоносцами городов Добрые люди и те, кто верил в спасительность их учения? Была ли их гибель предопределена их презрением к телесной жизни или все же может быть так, что духовная чистота, слово и взгляд окажутся сильнее меча и огня?

Это и многое другое предстоит узнать вам.

Игра будет жесткой, как жестким было время. Не стану повторять ставшие общим местом слова о том, что необходимо развеять романтическую дымку, окутывающую средневековье. Нет же, были ведь и таинство платонической любви к неприступной Даме, и чистый свет в глазах отшельника, и мужество, повергавшее в прах городские стены. Но бывало, что Дама умирала в грязных лапах пьяных наемников или ее бросали живую в колодезь, ясноокого отшельника обвиняли в ереси, а тот, кто так храбро вел людей в бой, неделями не мог смыть с себя кровь, и не всегда то была кровь воинов... Ведь даже если сердце твое сгорает от любви к Господу, "Смотри, Я поставил тебя в сей день над народами и царствами, чтобы искоренять и разорять, губить и разрушать, созидать и насаждать", и потому бейте всех, Бог отличит своих - все равно это так больно и страшно - умирать... Я верю, что у вас хватит смелости осознать красоту и ужас эпохи. А в Монсегюре до сих пор ищут Грааль.

Общие положения

Игра "Дороги Лангедока" пройдет под Москвой 19-22 июля (четвертые выходные) 2001 года. Заезд - 18 или 19 июля. О местонахождении полигона будет сообщено тем, чьи заявки будут приняты.

Игра рассчитывается на 80 - 90 человек.

Мастерского вмешательства в ход игры не предусмотрено, за исключением, возможно,

второй половины последнего дня игры. Это значит, что к вам в лагерь среди игры не придет похмельный дядька в джинсах и не скажет ничего типа "А что вы тут собираетесь делать? Я как мастер вам это запрещаю. А ты и ты вообще умерли. Что - почему? Мастерским произволом!" Однако играть мастера тоже не будут, так что если вдруг возникнут вопросы или спорные ситуации, которые игроки сами не смогут разрешить, выводить мастера из роли не придется.

Мастерское вмешательство в игру возможно, если кто-то будет совершать немотивированные убийства. Впрочем, мы надеемся, что этого не произойдет.

Мастера и игротехники будут создавать мистериальный пласт игры: видения, откровения и суд над душами. Возможен также выход нескольких мастерских персонажей. Однако ни они, ни видения не будут осуществлять руководство игрой, разве что на уровне советов и подсказок, к которым вполне можно не прислушиваться. Опять же, видения в ту эпоху могли быть почти у каждого, так что если вы чувствуете, что ваш персонаж в состоянии увидеть нечто - просто представьте себе, что это могло быть, и смело рассказывайте об этом другим.

Возможно, вы получите письма от родственников и знакомых, которых вы не видели много лет.

Право ходить по полигону в белых хайратниках принадлежит только мастерам и игротехникам - но мы будем стараться не злоупотреблять им. Хотя мы исходим из того, что незримое (и неосязаемое) присутствие духов не должно особо напрягать средневекового человека. Равно как и их внезапные появления и исчезновения.

Некоторые игротехнические функции выполняет духовенство. Священник делает в аусвайсе игрока пометки об исповеди, причастии, попадании под интердикт либо персональном отлучении и пожертвованиях на Церковь. Если кто-то жертвует деньги на молитвы за души покойных, священник доводит эту информацию до мастеров. Аусвайсы игровыми документами не являются и потому не могут быть изъяты в рамках игры. Господа любители ездить на игры, чтобы поманьячиться, поприкалываться или поприключаться бесцельно по полигону! Вряд ли мы сможем вычислить и отсеять вас по какому-то особому блеску в глазах. Мы советуем вам: не приезжайте к нам. Вам у нас будет скучно. Вам у нас не понравится. Езжайте на какой-нибудь из "Криннов" или "Ведьмаков", благо их часто делают. У нас же упор будет на религиозный, культурный, политический и отчасти военный аспекты жизни эпохи. Едва ли эти темы интересуют всех.

Однако что делать, если на игре по какой-то причине делать вам нечего? Тут нельзя давать инструкций, можно только советовать. Не спешите заниматься чем попало, лишь бы чем-то заняться. Ведь игра - это не только действие, это еще и общение персонажей. Просто посмотрите, кто встретится вам на дороге или окажется рядом, и заговорите с ним - не обязательно о конкретных делах, существуют же и отвлеченные темы. И никто не советует вам быть непременно честными или добрыми. Постарайтесь просто быть открытыми для игрового взаимодействия.

Игра, как мы уже говорили, будет жесткой. Мы постараемся создать все предпосылки для возникновения в ходе игры конфликтных, драматических ситуаций. Ведь не было ни героев, ни злодеев, все действующие лица эпохи по-своему правы и по-своему виновны. Мы будем считать, что игра удалась, если найдутся те, кому удастся осознать правоту и вину своих персонажей.

Не забывайте, что следует разделять конфликты и оскорбления игровые и "пожизненные" - к сожалению, на играх одно иногда перетекает в другое. Это, в частности, относится к употреблению в игре нецензурной лексики: если речь вашего персонажа груба и вульгарна, можно изобрести массу колоритных выражений, не содержащих мата и потому не оскорбляющих никого "по жизни".

В связи с этим мы просим всех запомнить одну вещь: если в какой-то момент вы чувствуете, что сложившаяся в рамках игры ситуация чревата для вас любыми осложнениями "по жизни" - немедленно выходите из игры. Никто вас за это не осудит; персонаж будет считаться скоропостижно скончавшимся. Вообще, если кто-то получает мало-мальски опасную травму "по жизни", он и те, кто в состоянии чем-то помочь ему, выходят из игры до тех пор, пока пострадавшему не будет оказана медицинская помощь. Насчет употребления алкоголя на полигоне. Запрещать его никто не будет, но если вы пьяны, мой вам совет - не позорьтесь, отоспитесь себе в палатке. Игрок, замеченный в пьяном виде с оружием в руках, будет незамедлительно удален с полигона как потенциальная угроза безопасности и здоровью окружающих. В кабаке будут и водка, и хоть какое-то вино, поскольку 50 граммов иногда способствуют сохранению физического и душевного здоровья; но именно что 50 граммов, больше на одного человека выдаваться не будет, и не чаще трех раз в день. Просьба с кабатчиком на эту тему в препирательства не вступать ни по жизни, ни по игре.

Размер оргвзноса будет дифференцированным, в зависимости от срока его подачи и места проживания игрока. До 16 июля для жителей Москвы и Подмосковья он составит 2 доллара, для жителей остальных регионов европейской части России - 1 доллар, для жителей Сибири и стран СНГ, буде таковые объявятся - 0,5 доллара. Непосредственно на полигоне игроки платят в полтора раза больше. Продуктовый взнос для всех одинаков, чтобы никому не обидно было, уплачивается непосредственно на полигоне, его размер - одна банка тушенки, 1 банка рыбных консервов (кроме кильки), 1 батон/буханка хлеба или 250 г. кондитерских изделий, плюс пол килограмма макарон или четверть килограмма крупы (кроме перловки).

Путеводитель

Париж.

К тринадцатому веку Париж стал сердцем Франции. Двор Филиппа Августа славится своей роскошью, там собираются непобедимые рыцари, готовые сражаться за веру и короля. Париж известен своими монастырями и храмами, его по праву считают оплотом католической Церкви. Растущий университет привлекает в свои стены лучшие умы Европы.

Недалеко от Парижа находится Тампль - загадочная цитадель могущественного ордена тамплиеров. Ходят слухи - епископы и легаты подозревают, что храмовники потеряли чистоту веры.

Лангедок.

Центр Лангедока - Тулуза, богатый торговый город. Торговля принесла с собой свободу и веротерпимость: здесь нередко можно повстречать купцов с Востока, а евреи пользуются уважением и всеми правами. Катары чувствуют себя здесь более свободно, чем где бы то ни было; публичные диспуты катарских и католических проповедников - одно из любимейших развлечений горожан. Самоуправление играет большую роль; но граф Раймон необычайно популярен. Духовество не особо ревностно относится к своим обязанностям. Жизнь дворянства носит светский, куртуазный характер; и никто не задумывается до поры над тем, что в случае беды Тулуза не сможет выставить большой армии... Другой крупный город Лангедока - Каркассон, владения дома Транкавелей, давних соперников Тулузских графов. По слухам, вражда между Раймоном-Роже, виконтом Каркассона и Безье, и Раймоном Тулузским зашла уже далеко, но трудно было догадаться, насколько, и никто не знает, что она принесет.

И в Безье, находящемся почти у самого Средиземного моря, жизнь бьет ключом; правда,

город слабо укреплен, но пока это не кажется важным. У западной границы Лангедока - Авиньон. Это достаточно крупный город, но католиков в нем совсем мало. Почти все жители Авиньона - катары и вальденсы. Здесь они ведут диспуты между собой, и противоречия между их учениями кажутся разительными. Трудно представить, что могло бы заставить их хоть на время объединиться.

На юге, в горах затеряна небольшая крепость Монсегюр. Но пока она не известна никому... или почти никому.

Историки спорят, когда начали и начали ли вообще жители Лангедока осознавать себя как нацию, и можно ли говорить, что Альбигойские войны на самом деле носили национальный характер. Поэтому мы и взяли начальный период войны: на этом этапе она была чисто религиозной. Дальнейшее будет зависеть от вас: превратится ли крестовый поход против живущих на юге Франции еретиков в войну за независимость Лангедока.

Арагон.

К юго-западу от Лангедока лежит небольшое, но мощное королевство Арагон с центром в городе Монсон. Король Педро Второй, любимец женщин и верный сын католической церкви, только что одержал решительную победу над турками. (По истории это было в 1212 году, но мы позволили себе небольшое отклонение). Арагонский дом тесно связан с Тулузским - дочь короля Педро Элеонора была женой Раймона Шестого, а ее сестра Санча выйдет замуж за Раймона Седьмого. К кому еще смогут жители Лангедока обратиться за помощью...

Такова примерная расстановка сил участников альбигойских войн. Но мы рассмотрим также заявки на другие поселения.

Тема любви

Песня робости полна,
Ибо вижу я отказ
В строгом взоре милых глаз
Той, кому душа верна.

Раймон де Мираваль.

Женщина слаба и беззащитна, и потому сила ее безгранична, нет предела ее власти над сердцем того, для кого она станет единственной. Он будет служить ей самозабвенно, и в награду получит ее взгляд, ее улыбку... А о большем он не то что не посмеет, не пожелает мечтать, ведь истинно лишь ее очарование, остальное - химера. Конечно, она никогда не станет его женой, останется навсегда чистым образом, стоящим вне всего обыденного.

И давайте не будем говорить или думать, возможна и нужна ли эта любовь на стыке наших насмешливых веков, двадцатого и двадцать первого. Давайте просто поверим, что она была. И, значит, будет.

Но люди всегда остаются людьми, хоть целомудрие и считалось одной из высших добродетелей, но как бы вы это не называли - освященным Церковью браком, весельем или грехопадением мерзкой плоти - жизнь брала свое.

Почему мы так боимся играть в любовь? Играем же мы в смерть, а это, если вдуматься, почти такая же страшная вещь... А если наши персонажи убивают, мы не думаем, как бы кто не решил, что это как-то "по жизни"...

Разумеется, отыгрыш. Но давайте не будем, хихикая, доставать из-за пояса расческу, или жертвовать маникюром, чтобы кое-как сделать массаж. Почему бы вам просто не поговорить неторопливо наедине? О чем? Разве это важно? Не смотрите только на часы.

Даже если вам скучно - вы же не подадите виду, так ведь? И постарайтесь почувствовать настроение друг друга.

Но не забывайте все же, что идет война. И если именно ваш персонаж станет насильником... Что ж, посмотрите женщине в лицо и скажите несколько резких, грубых слов, пусть они звучат как железо по стеклу. Вам страшно, неловко - а стоило ли тогда вообще брать эту роль? Для нас же в первую очередь важно воспроизведение эмоционального состояния персонажа, а не некий формальный акт, после которого что-то считается чем-то.

Обрисованный нами образ Дамы явился знаковым для куртуазной культуры; однако эпоха, в которую мы пригласили вас, знала также сильных, властных и решительных женщин. И это относится не только к еретичкам - и перед *consulamentum`ом*, и перед костром не было деления на мужчин и женщин. Но вспомните хотя бы жену Симона де Монфора, Алису Монморанси - она оказывала мужу неоценимую помощь в решении сложнейшей и, казалось бы, совершенно не женской задачи вербовки воинов.

Еще раз прошу - не бойтесь, ничего не бойтесь. Извините за повторение старой, избитой ролевой истины: отношения персонажей и отношения игроков не должны иметь ничего общего.

Заявки.

Мы не заявляем свою игру как элитарку. Будут рассмотрены все заявки - от знакомых и не знакомых нам людей, от опытных игроков и новичков, от реконструкторов и от тех, кто раньше ездил только на фэнтезийные игры. Хотя мы оставляем за собой право отклонять заявки, если они противоречат настоящей концепции, или если игрок известен нам как мешающий игре окружающих (а таких мы, поверьте, знаем немало; кроме того, у каждой мастерской команды есть свои черные списки, и мы решили объединить свой и чужой опыт), в остальных случаях мы будем стараться предложить что-то всем.

Мы считаем: если вам кажется, что вы не умеете играть - это первый признак того, что вы сможете научиться, если только будете честны и не испугаетесь показаться смешными.

Принимаются заявки от небольших команд и одиночек. При подаче командной заявки желательно прописать отдельно истории каждого персонажа. Если вы этого не сделаете - не удивляйтесь, если вам же будет скучно, когда другие чем-то таким непонятным заняты.

Оптимальная форма заявки - на крестьянскую, городскую или дворянскую семью из 2-6 человек, или небольшую общину, или ремесленный цех, или любую другую маленькую группу людей, связанных чем-то общим, но открытую для игрового взаимодействия с окружающими.

О сроке подачи заявки: чем раньше вы заявитесь, тем больше у вас будет шансов получить именно ту роль, которую вы хотите. Учтите, количество "файтерских" ролей ограничено, мирное население должно составлять не менее трех четвертей полигона.

Заявившимся на католических священников, катарских Совершенных и лекарей будет предложено пройти небольшой экзамен на знание исторических реалий. На эти роли возможен конкурс, так что готовьтесь.

Но самый жесткий отбор будет проводиться, как это ни странно, среди заявившихся наемниками и разбойниками (что нередко плавно перетекает из одного в другое). Эти кажущиеся простыми роли надо играть с чувством, толком и расстановкой, иначе можно испортить игру половине полигона.

Воз



Блок: Боевка

Боевое взаимодействие

Говорю вам, не могу ни есть, ни пить, ни спать, если не слышу, как кричат со всех сторон "Вперед!", не слышу ржания испуганных коней, сбросивших всадников, не слышу криков "На помощь, на помощь!", и не вижу, как воины падают на траву, спотыкаясь о рвы, малые и большие, и не вижу мертвых, пронзенных украшенными флажками копьями.

Бертран де Борн.

Система хитово-бесхитовая, то есть попадание в незащищенный доспехами участок тела приводит к ранению. Попадание в корпус приводит к тяжелому ранению, в конечность, к легкому. При легком ранении человек не может пользоваться поврежденной конечностью, при тяжелом может только медленно ползать. Попадание по доспехам, кроме наручей и поножей, снимает доспешные хиты.

Голова, шея, пах, кисти и ступни, не входят в поражаемую зону. Попадание в голову, пах или шею, при наличии претензий со стороны потерпевшего, приводит к оглушению как нанесшего удар, так и потерпевшего. Удары в шлем также запрещены. При нанесении травмы, приведшей у выхода пострадавшего из игры, нанесший травму выходит из игры на тот же срок, что и пострадавший.

Удар должен быть нанесен с замахом минимум 60 градусов, удары плашмя, через блок, вскользь не засчитываются.

Ночью с 23-00 до 9-00 боевое взаимодействие, включая кулуарное убийство, возможно только по обоюдному согласию.

Приемы рукопашного боя запрещены, заломы, захваты конечностей, подножки, удары ногой в щит. Запрещены перехваты оружия за поражающую зону (приводят к ранению руки).

Оглушение моделируется прикосновением небоевой частью оружия (исключая лук) к плечу человека со словами (можно шепотом) (Оглушен». Оглушенный теряет сознание на 5 минут, затем еще 5 минут приходит в себя, движения затруднены, мысли путаются, окружающий мир виден как через туманную дымку. Человека в шлеме оглушить нельзя.

Кулуарное убийство производится в небоевой обстановке, моделируется проведением по плечу ножом или кинжалом. Пелерина авентайла, бармица шлема и другая защита горла от кулуарного убийства спасают.

Человек, идущий по полигону с посудой в руках, неприкосновенен. Надеемся, никому не придет в голову обеспечивать себе игровую безопасность, увешиваясь посудой.

Оружие и доспехи. Допуск и сертифицирование.

Основным критерием допуска является безопасность, далее следуют антуражность и историчность.

Оружие чипуется только на допуск, на доспехах дополнительно указывается количество хитов. На доспехи сертификат может крепиться с внутренней стороны.

После боя доспешные хиты восстанавливаются не ранее чем через 30 минут (1 игровая неделя). Это время считается достаточным, чтобы подлатать подрезы и разрубы.

Материал изготовления оружия - текстолит, дерево, резина. Металлическое оружие - алюминиевое, дюралевое, - допущено не будет безусловно.

Через наконечник копья не должно прощупываться древко. Ударная часть булавы, кистеней и топоров должна быть изготовлена из мягкой резины. Удары древком запрещены.

Арбалеты и луки пропускаются только в комплекте со стрелами, причем стрела не должна наносить травму даже при выстреле в упор. Смягчение и оперение обязательны.

Диаметр скругления лезвий мечей - минимум 8 мм. Как щиты, так и оружие и доспехи не должны иметь выступающих заноз, гвоздей, болтов и заусениц. Баланс и вес оружия будет рассматриваться отдельно в каждом случае, но мастера оставляют за собой право не допускать оружие по причинам, не оговоренным в настоящих правилах, если решат, что его применение может быть опасно.

Любое оружие, за исключением арбалетного болта, при ударе снимает 1 хит. Арбалетный болт снимает 2 хита. Нож не пробивает никаких доспехов.

Доспехи бывают двух видов: легкий и основной.

Легкий доспех - стеганный, кожаный, гамбизон, войлочный и т. д. - добавляет 1 хит.

Основной доспех - кольчуга, ламеллярный доспех, особо прочные образцы гамбизонов и кожаных доспехов - добавляет 2 хита.

Наручи и поножи не пробиваются.

Доспехи могут совмещаться в различных комбинациях. Хиты суммируются, даже если удары приходятся на зону, покрытую только одним слоем доспехов. Защита головы добавляет к доспеху 1 хит. Если защита головы многослойная, хиты суммируются и добавляются к доспешным. Например, комбинация авентайл плюс топхельм добавляет на доспехи 2 хита.

Владимир Власов (Ветер).

Приложение к правилам по боевому взаимодействию. Специально для игры "Дороги Лангедока".

Снаряжение участников альбигойских войн.

Данная статья не претендует на широту освещения вопроса. Задача статьи - предложить несколько вариантов наиболее типичного для начала тринадцатого века воинского снаряжения с учетом полигонных реалий. Проект "Дороги Лангедока" не задумывался как военно-историческая реконструкция. Основная задача материальных элементов игры - помощь в адекватном восприятии игровых событий. От экипировки требуется, чтобы это была эстетично выглядящая стилизация.

В конце статьи приведен примерный список популярной среди ролевиков и примелькавшейся на играх экипировки, которая к Франции начала тринадцатого века отношения не имеет и потому к игре "Дороги Лангедока" с гарантией не будет допущена.

Рыцарь - участник крестового похода.

Роль основного нательного доспеха выполняет кольчуга. Ее длина варьируется, как правило она достигает колен, а на руках - кистей. Кольчуга сама по себе не усилена, поверх нее может одеваться металлический ламмеляр. Роль поддоспешника выполняет стеганный доспех, войлочный доспех или гамбизон (стеганая кожа). В комплексе с кольчугой используются кольчужные ноговицы (чулки). Кисти рук защищают кольчужные рукавицы, часто крепящиеся к длинным рукавам кольчуги. Голову чаще всего защищает одеваемый поверх подшлемника авентайл. Дополнительно голова может быть защищена шлемом топ хельмом (грейт хельм), полутоп, или сфера-конус (норманка). Из щитов используются миндалевидный, готический (переходный от миндалевидного к треугольному), малый треугольный. Мечи используются начиная от поздних каролингских и заканчивая романскими, из прочего наступательного оружия - украшенное флажками, ставшее сугубо ударным оружием копье, кинжал, успешно вытеснивший обоюдоострый нож, редко - боевой топор с одним полулунным лезвием. Палица приспособлена в основном для турнирных сражений.

Все вышеперечисленное характерно также для рыцарей Лангедока. Отличием является чуть большее разнообразие экипировки за счет соседства с Арагоном и Кастилией. В частности, это металлическая чешуя или кожаный ламмеляр, одеваемые поверх кольчуги.

Пехотинец - участник крестового похода.

По сравнению с рыцарем вооружен гораздо проще. Из доспехов часто обходится стеганным поддоспешником, поверх которого может надеть короткую кольчугу или кожаную чешую. Голени и предплечья могут быть защищены кожаными или кожно-металлическими наручами и поножами, голова - шлемом типа полусфера или сфераконус. Щит - круглый, но не кулачного хвата, оружие - копья, топоры, дубины, луки, пращи. Наличие у пехотинца меча или арбалета считается серьезным преимуществом.

Горожанин.

Хотя теоретически богатый горожанин мог быть владельцем серьезной военной экипировки, практически редко он был вооружен лучше, чем тяжелым ножом, топором, дубиной, дешевым мечом односторонней заточки или копьем. В качестве нательного доспеха выступает гамбизон или войлочный доспех. Голову может защищать шлем типа полусфера. При осаде активно используются луки, арбалеты, пращи и метательные копья (дротики).

Специфическим оружием ополчения выступает косарь.

От Лоты: Итак, экипировка должна соответствовать социальному статусу персонажа. Если вы хотите играть рыцаря, но выглядеть при этом можете только как пехотинец или ополченец - не расстраивайтесь, человека низкого происхождения играть тоже интересно. Таким же образом дело обстоит с костюмом: если, к примеру, небогатая горожанка, одетая во что-то откровенно ситцевое или явно сшитое на скорую руку, особых нареканий вызывать не должна, то графиню в подобном наряде могут и не воспринять как графиню.

То, что не будет допущено в игру.

Разумеется, отсутствие каких-то предметов в этих списках не означает, что он будет обязательно допущен в игру. Это, повторяю, только попытка обрисовать в общих чертах

то, что везти на полигон гарантированно не имеет смысла.

Это любого рода шпаги, палаши, рапиры и сабли. Далее - бердыши, двулезвийные секиры, клевцы, чеканы, цепы, двуручные булавы и молоты. Различное восточное оружие - катаны, нагинаты, вакидзаси и прочая экзотика. Двуручные мечи. Ятаганы.

Из щитов - большие щиты кулачного хвата, щиты-наручи, прямоугольные бронедвери.

Из доспехов - латы, в частности зерцала, бахтерцы, байданы, косухи и бронежилеты.

Опять же различная экзотика вроде восточных доспехов.

Шлемы - барбетты и скандинавские полусферы с личинами, армейские каски и месюры, салады и шоломы.

С уважением, Ветер.

Блок: Фортификация



Постройки.

Штурмовать можно только ворота. Деревянная крепость - площадь, окруженная веревкой.

Горизонтальная перекладина - ворота (вбивать гвозди в живые деревья запрещается). Ворота имеют 7 хитов.

Стены каменной крепости ограждаются веревочными конвертами, ворота - деревянный конверт. Ворота каменной крепости имеют 15 хитов.

Башня моделируется деревянным конвертом с обозначенными бойницами. Должна иметь крышу из пленки или картона.

Город Париж является нештурмуемой и неосаждаемой зоной, поскольку он условно моделирует всю Северную Францию.

Блок: Штурмы, Осады



Штурмы крепостей моделируются с массой условностей. Особой зрелищности от них ожидать не следует.

Крепости с наскока не штурмуются армией, насчитывающей хотя бы 4 человека. Даже если мост не был поднят, между подходом атакующих сил и началом приступа должно пройти минимум 10 минут (для подготовки гарнизона). На самом деле крупная феодальная армия не может передвигаться быстро и незаметно.

Осажденные могут заливать осаждающих смолой. Смола моделируется холодной водой в том количестве, которое поместилось в котелки и ведра. Вода, долитая из бутылок и канистр, смолой не считается.

Камень моделируется свернутой в рулон пенкой или пакетом с мягким легким мусором, например, с сухими листьями.

Пораженный камнем или залитый смолой считается тяжело раненым. Щит защищает от

смолы и камней.

Осажденную крепость по игровым надобностям покинуть никто не может.

Осадное оборудование.

Таран - бревно диаметром 20 см и длиной не менее 200 см. Переносится четырьмя людьми. Одним ударом снимает с ворот 1 хит.

Баллиста - ложе длиной от 150 см и хорда лука от 90 см. Вводится воротом или двумя людьми. Снимает 2 хита с ворот камнем (свернутая пенка или пакет с сухими листьями) или стрелой (болтом).

Требушет - высота рамы от 200 см. Снаряд размером в футбольный мяч пробивает что угодно. В стене делает дырку.

Снаряды баллисты и требучета при попадании в любую часть тела или щита убивают человека.

Любое осадное оборудование разрушается с 20 попаданий ручного оружия или от снаряда баллисты или катапульты.

Через два месяца (4 часа) осады у осажденных неизбежно подходит к концу продовольствие.

Блок: Плен



Плен.

Здесь же следует сказать несколько слов о пленении и пытках. В рамках игры над узниками можно измываться как угодно; однако на тюремщика либо того, кто выполняет его функции, возлагается ответственность за то, чтобы заключенные не страдали от голода и жажды, холода и сырости "по жизни", а также имели возможность отлучиться до кустов - разумеется, такая отлучка не может привести к побегу либо игровому общению с кем-либо. Связывание рук отыгрывается свободным завязыванием на запястьях мягкой веревки. Любое стягивание рук "по жизни" запрещается. Достаточно того, что связанный знает - он не может освободиться от веревки без посторонней помощи.

Блок: Пытки



Пытки.

Избиение плетью моделируется ударами по земле у ног пытаемого, либо по поверхности плотной ткани, натянутой за его спиной (чтобы был звук). При отыгрыше дыбы руки стягиваются мягким шнуром спереди (не сзади, как на реальной дыбе) и вздергиваются невысоко. Возможны другие варианты, если при этом не возникает риска получения травмы "по жизни" и пытаемый хотя бы примерно понимает, что, как предполагается, с ним делают. Хорошие палачи создадут атмосферу страха перед болью при минимальном отыгрыше. Любые виды психологической атаки - "по жизни".

Блок: Медицина, лекари



Медицина

Лекари убивают огромное число больных и до изнеможения отыскивают болезни у всех. Позор тем, кто отдается им во власть! Я предпочел бы жирного каплуна, чем все их коробки.

Ги де Провен.

Средние века - юная эпоха. И не только потому, что люди знали еще мало. Потому еще, что не многие, увы, успевали состариться.

Болезни, которые могут возникнуть на игре, лечить все равно никто не умел. Лекари будут пользоваться в основном ранеными. Однако оказать первую помощь, хотя бы перевязать рану, может любой.

Перевязка раны отыгрывается перевязкой. Если у вас под рукой нет никакой ткани - рвите рубашку, иначе раненый истечет кровью. Травяные настои и отвары отыгрываются чаем. Применение реальных медикаментов при игровом лечении запрещается. Проверка лечения производится киданием кубика (делать это надо в сторонке, а потом тихо сообщать результат раненому на ухо). Лечивший легкое ранение должен выкинуть на кубике 4, 5 или 6, тогда через час раненый исцеляется полностью; при другом результате он переходит в состояние тяжелораненого. Тогда уже надо выкинуть 1 из 6, иначе больной умирает. Но даже при удачном исходе лечения в течение часа тяжелораненый не в состоянии передвигаться самостоятельно.

Лекари на игре будут. Они пишут мастеру по медицине заявку, где рассказывают, когда и чему именно их персонажи научились (если речь идет о травах, указать, какие именно, и так далее). Если заявка принята, мастер сообщает лекарю о его возможностях, они будут повыше, чем у других, но чудес от лекарей не ждите. Никаких мгновенно исцеляющих бальзамов и волшебных источников не будет.

Потому если вы идете в бой, где вас могут ранить - знайте, что в таком случае ваши шансы выжить невелики.

Блок: Демография, евгеника



Демография.

Выход на полигон вторым персонажем возможен. Хотя и не гарантируется. Выйти собственным (или чьим-то) рожденным по игре ребенком в принципе можно, но едва ли кому-то захочется играть несмышленное дитя (оно не сможет стать старше четырех лет, даже если вы сразу после парада побежите рожать). Поэтому лучше прописывайте в заявке, что у вас есть сын или дочь, либо брат или сестра четырнадцати-пятнадцати лет. Просто до какого-то момента они находятся, скажем, на воспитании у очень дальних родственников.

Военачальники! Вам совет - берегите людей. Если ваших воинов убивают, далеко не факт, что на их место придут новые. То есть если игроки и вернуться в игру, то неизвестно - когда, и скорее всего в другой команде. Опустевшее поселение так и останется опустевшим.

Блок: Страна мертвых



Посмертие

Глубина же бездны огненной, где будут обитать грешники, такова: если человек тридцати лет от роду поднимет камень и бросит вниз, он едва через два года достигнет дна.

Книга святого Иоанна (катарский апокриф)

Что бывает после смерти? Спросите священника или монаха: вам расскажут про чистилище, рай и ад, и заодно присоветуют, как сократить срок пребывания в чистилище. Можете расспросить еретиков, если найдете их; ручаюсь, их рассказ будет интересен. Мастеров только не спрашивайте об этом. Вся информация по посмертию для игроков закрыта (после игры мы с удовольствием все вам расскажем), за исключением двух моментов:

- Возможна небольшая проверка на соответствие роли. Допустим, человек, который не сможет вспомнить "Отче наш" и "Богородица Дева, радуйся" хотя бы по-русски, никак не может быть признан христианином, хотя бы он всю игру вел себя исключительно по-христиански.

- Чистилище действительно будет. Это некая зона, где нельзя делать абсолютно ничего, разве что еду приготовить. Пыткой для игрока является то, что он тут сидит, а игра-то идет... Максимальный срок пребывания в чистилище - 6 часов.

Обратите внимание на такой момент. В принципе персонаж может солгать на исповеди (хотя для католика это тяжелейший грех). Но во время посмертного суда над душой лгать нельзя. Каким бы ни был ваш персонаж, это невозможно.

Блок: Экономика



Экономика

Положим, ростовщик желает сделать вклад в монастырь. Надо сначала его предупредить, чтобы возвратил то, что несправедливо приобрел. Но если ростовщик или вор отвечает: "Я не знаю, откуда появилось у меня это добро и я не знаю, кому должен его возвратить", в этом случае надо предложить ему отдать это Церкви.

Симон Намюрский.

Чипобола и голодных смертей не будет, равно как и сажания шишек и выпаса деревянных свиней - мы исходим из того, что все наши игроки в состоянии найти себе занятие получше. Деньги, золото в Средние века не имели экзистенциальной ценности, как сейчас; однако порок сребролюбия был одним из самых распространенных.

Игровые деньги можно будет потратить следующим образом:

- проесть или пропить в кабаке, либо купить товары у торговца;
- нанять воинов или кого-то еще для выполнения задания;
- пожертвовать Церкви, заказав молитвы за души живых или умерших - католики не сомневались в действенности этих молитв, да и вы как игроки не знаете, как они скажутся на вашем посмертии.

Продажа индульгенций еще не практикуется, однако деньгами можно откупиться от участия в крестовом походе.

Заработать деньги сложнее. Перед игрой каждому будет выданы деньги - какие-то гроши на черный день отложены даже у беднейших крестьян, а они не за горами, черные дни. Тем, кто получает доход с ленных владений, будут выдаваться соответствующие сертификаты. Доход будет поступать раз в день (в год) вечером (осенью). Если ваши земли разорены войной, доход с них сокращается как минимум вдвое. Земли могут быть унаследованы, пожертвованы Церкви или захвачены по праву добычи; в этих случаях происходит передача сертификата, и доход поступает уже новому владельцу.

Доход с виртуальных владений не будет большим, поскольку из него вычитаются виртуальные же расходы, сократить которые нельзя - положение обязывает.

На полигоне будет несколько торговцев. Они закупают товары на сумму оргвзноса (от уплаты которого таким образом освобождаются). Это могут быть недорогие, но полезные вещи (свечи, ароматические палочки) или еда (пряники, конфеты). Товары помечаются как игровые предметы, то есть, в отличие от кабацких продуктов и личных вещей игроков, могут быть по ходу игры отняты или украдены. Отсюда мораль - не обязательно носить все свои игровые ценности с собой; хранить их в палатке нельзя, так как палатка - зона неигровая. Для этого существуют всевозможные тайники.

Желающие могут заявить любые игровые предметы, которые будут помечаться особым образом. Объясните только, откуда они попали к вашим персонажам. Учтите, проданные вами или отнятые у вас игровые вещи могут не вернуться к вам по жизни.

После игры все попавшие к вам игровые вещи должны быть возвращены владельцам, можно сделать это через мастеров.

2.0.0.3