

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

Название игры: Рыцарская Англия

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



Тульский Клуб Ролевых Игр «Магический Треугольник» проводит игру:

«Рыцарская Англия».

Игра проводится 26 апреля на Хомяковском полигоне, отъезд из Тулы в 9-30 (автостанция Заречье) или ж/д. вокзал.

Оргвзнос 3 руб. не далее чем за неделю до игры или 6 руб. позже.

Общие положения.

На игре предполагается моделировать ситуацию, которая могла возникнуть в мире средневековой Англии (примерно 12-13 века, для некоторых атрибутов допускается и более поздние века по согласованию с мастерами).

Игровая ситуация:

Англия находится в состоянии феодальной раздробленности, и каждый мелкий дворянин (читай рыцарь) мнит себя самостийным хозяином, однако существует институт королевской власти, хотя короли все больше турнирами, охотами и военными походами были увлечены, а не укреплением собственной власти. Однако, новый король (пусть будет Ричард) решил объединить всех дворян Англии под своей властью. Он уже смог добиться поддержки многих крупных рыцарей и контролирует половину областей страны. Король имеет самую сильную армию так, что выступать против него в открытом бою это верная смерть для любого.

Предлагается поиграть в область, ещё открыто не присягнувшую королю, но уже почти готовую сделать это. Власть же королевская в области будет проводиться через самого «достойного», по мнению королевских советников, дворянина из этой области, (достойный это тот, кто смог объединить под своим знаменем большинство мелких рыцарей области и присягнул с ними королю, взял под контроль область без особого кровопролития и т.д.).

Вся ситуация осложняется ещё и тем, что в Англии на это время противостоят 2 церкви: Англиканская – поддерживающая короля и Римская, короля очень не любящая, но которой привержены большинство рыцарей живущих в этой области. Каждый из рыцарей области хочет оказаться избранным в «достойные» герцоги. Это дает не только социальное положение, но и 1/20 доходов всех подчиненных дворян (т.е. половину королевской десятины) и дополнительную честь.

Основные роли:

Большинство ролей **индивидуальные**, поэтому бандами не заявляться (мах по 3 чел и только с разрешения мастера!!)!!!!

Основная роль для мужского населения это, естественно, **РЫЦАРИ** (нужно человек 12-20 на игру)

К рыцарю допускается 1-2 воина (в редких случаях).

Разбойников не будет!!!! (если встретите, кого в лесу знайте это наверняка рыцарь, а не.....).

Ещё нужны служители церкви (вот уж у кого рука не устаёт собирать десятину, привлекать новых прихожан, всячески вмешиваться в политику) для обеих церквей можно обоих полов.

Основная женская роль или жена, или монашка или, что лучше, сестра рыцаря (для того чтобы можно было устраивать династические браки)

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

Честь.

На игре вводится понятие чести!! Чем честнее, с точки зрения рыцаря, вы живете тем больше любят вас боги и т.д. Честь подсчитывается по специальным талонам, которые выдаются определенным образом. Честь можно попытаться спасти на исповеди.

Талоны чести бывают 2-х типов, первый есть у каждого, эту честь вы теряете при поражениях, при бегстве, при обмане и т.д. Второй тип вы просто отдаёте тому, кто на ваш взгляд проявил высокую честь.

При божьем суде на 2 хита имеет тот, у кого больше честь.

О мастерском произволе и ролевой игре.

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

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

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

Курение на виду у кого-нибудь.

Захождение живых в мертвятник.

«Говорящие трупы».

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

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

Жесткое владение оружием.

Нарушение/пренебрежение правилами игры.

Использование чужих неигровых вещей.

И т.д.

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

Слово мастера на игре закон.

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

Надо заявляться!!!!

Просьба заявки подавать заранее, для составления нормальных личных вводных.

По игре состоится семинар 23 апреля в 18-00 у меня.

По всем вопросам обращаться к главному мастеру Мерзлякову А.С. (21-02-00).

Блок: Религия



Религия.

В этом мире все верующие и практически все христиане. Не моление богу очень чревато плохими последствиями. Священники, с помощью божьей, могут наложить на вас благословение, что увеличит ваше число хитов (к примеру) или еще что-нибудь... Сила благословения и т.д. церковью напрямую зависит от того, сколько дворян ей платят десятину, сколько людей её посещают.

Блок: Боевка



Боевые правила соответствуют правилам клуба, плюс правила по лошадям.

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

При боевке надо учитывать, что исход битвы решался, в основном, в поединке рыцарей и часто не доходило до смертоубийства дворянина. Если рыцарь садиться на землю его надо пощадить!

И вообще рыцари это классические поединщики, строя не признают, ищут подвигов.

Применяемое оружие:

Самое распространенное – одноручный меч (практически обязателен для каждого рыцаря и не поленитесь, сделайте ножны).

Можно применять палаши, но они не пробивают доспех 3 категории.

Разрешен и приличный (полуторный) меч, но он обязательно должен иметь полные ножны, которые закрепляются на коне, и если им работать 2 руками он пробивает любой доспех.

Двуручников нет!!!

Топоры любые одноручные.

Копья рыцарские ну очень желательно.

Луками и арбалетами могут пользоваться только воины (не рыцари).

Можно использовать булавы и перначи.

Наличие полного шлема полностью оберегает владельца от стрел луков и снижает эффективность выстрела арбалета до 1 хита.

Блок: Фортификация



Замки.

Неприменяемая принадлежность каждого рыцаря. Моделируются кольцом из веревки (можно ветки)

на высоте 1 метр от земли. В центре вывешивается замковый лист, на котором указаны: владелец (текущий), территория, жители, сложность штурма, данные по экономике.

Блок: Штурмы, Осады

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

Блок: Страна мертвых

Мертвятник 2 раздела по игровым заслуга ад и рай (требуются на работу ангел и демон).

Блок: Экономика**Экономика.**

На игре будет присутствовать упрощенная денежная система экономики – каждый владелец замка получает каждый период определенный денежный доход, который зависит от трат на управление, на церковь, на охрану, то прошедших на этой территории войн и т.д. Эти траты владелец должен указать в замковом листе в специальной графе. Доход выдаётся в замок в начале следующего периода, брать может только владелец замка. Можно в замковом листе заранее расписать все траты и на руки не получать ни монетки. Или излишки в размере монет сложить на хранение ростовщику. То есть основной отыгрыш идет именно через замковый лист, за это вы можете получить больше плюшек.

Блок: Животные, охота**Лошадиные правила.**

Люди любят ездить и биться на конях. Верховой езде могут обучиться воины.

Конь моделируется:

А) палкой длиной 1,5 м гривой имеет 3 хита, при передвижении может находиться за поясом, при битве **только в руке**.

Б) палка длиной 1,5м с головой из мягкого материала и гривой имеет 6-10 хитов,

поражается только в голову, для рубящего оружия. В бою может находиться за поясом в специальном креплении в горизонтальном состоянии. Наезд на скаку головой (даже в щит) переводит пострадавшего в тяжелораненое состояние.

Оглушить не конный не может.

Любой конь уменьшает поражаемую зону владельца до футболки.

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

Если рыцарь на скаку попадает, кому ни будь копьём, то всё несчастный умер сразу, а с любого монстра снялось 10 хитов!! Если в щит то состояние оглушения.

Пеший от конного не может убегать, а только удаляться не быстрым шагом.

Остановить конницу может только 3 копейщика в ряд. Если конник въехал в 3х и более копейщиков (только медленным шагом и со стороны копий, разумеется) то поражаемая зона полная. Но хиты снимаются с лошади. Для стрелкового оружия и заклинаний поражаемая зона полная, но при том хиты снимаются не с всадника, а с лошади.

2.0.0.3