

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

Название игры: Отважное сердце

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



Альтернативно-историческая игра.

Отважное сердце.

(Британия, XIII-XIV вв.)

Сроки проведения игры: 28 апреля - 2 мая 1999 года

Главный мастер - С. Скиданенко (Доктор);

Директор игры - Ю. Уманский

План и вводные - Д. Бадаев (Димли)

ОБЩИЕ ПРАВИЛА.

Если вы не согласны с чем-либо, изложенным ниже, то имеете право не приезжать на Игру. Если вы все же приехали, то обязаны соблюдать Правила.

Данная игра является альтернативно-исторической, т.е. ссылки на "реальные" события, имевшие место быть тогда-то и тогда-то, аргументом не являются. На игре имеет право на жизнь только одна реальность - та, которую создадите вы, игроки!

ИГРОКАМ ЗАПРЕЩАЕТСЯ: нарушать Правила игры, приказ мастера и действующее законодательство. Поскольку в Правилах все предусмотреть невозможно, мастерская группа оставляет за собой право на произвол. **МАСТЕРСКИЙ ПРОИЗВОЛ** есть принятие мастером и проведение в действие решения, не предусмотренного Правилами, но необходимого для нормального хода Игры. В частности, под действие решений данной категории будут подпадать люди, не приходящие в Страну Мертвых после игровой смерти, не отслеживающие (либо сознательно утаивающие) количество снятых с себя хитов или нарушающие Правила иным способом.

С мастером не спорят!

Один мастер не имеет права отменить решение другого. Такое право есть только у Главного мастера или лица, его заменяющего.

Мастер имеет право отказаться судить спорную ситуацию, если он при ней не присутствовал.

Данная игра - мероприятие командное, построенное по принципу капитанской ответственности.

Требование к капитанам: заранее проработать командные "легенды" и организационную структуру, составить списки команд и собрать игровые взносы. Заявки принимаются только до указанного срока. Ситуация, когда приехавшие "нахрапом" предлагают: "А давай мы будем теми: ну нет, так этими": - не рассматривается в принципе. Ищите капитана, который возьмет вас к себе в команду и согласится нести ответственность за все ваши действия. Думайте, кого приглашаете в команду, господа капитаны!

Допуск к игре осуществляется путем сертифицирования игроков следующим порядком: капитан команды сдает список команды, составленный разборчиво и аккуратно. По количеству указанных в списке человек капитан сдает игровые взносы, которые собирает в команде, заполняются бланки личных сертификатов. (Образец списка команды прилагается). После оформления документации каждый игрок лично получает свой сертификат и расписывается в регистрационном журнале. Кроме личного сертификата, игрок обязан иметь при себе документ, удостоверяющий личность.

Для прихиппованных и придоспешенных разгильдяев напоминание: эта часть Правил написана кровью Дениса Белова, погибшего при проведении первой крымской игры.

О правилах поведения на игре.

(для тех, кто нуждается в дополнительных разъяснениях)

Правила предельно просты: не бейте в непоражаемую зону, не напивайтесь до состояния "сломанной березы", не ругайтесь при женщинах - им противен ваш густой, а, главное, бездарный мат. Не оскорбляйте никого по жизни - право защищать свою честь и достоинство гарантировано нам Конституцией и присутствующим на полигоне нарядом милиции.

Сохраняйте собственное достоинство, играйте - и все будут довольны: и милиция отдохнет, и вас за хулиганство не посадят!

О пользе хорошего прикида, соответствующего эпохе и роли.

Люди в соответствующих прикидах дополнительных хитов не получают, но имеют преимущества в сроках обучения (2/3 срока). В Стране Мертвых такой человек сидит 4 часа, если Мастер Смерть не накинёт срок за поведение!

Минимальное требование к прикиду - нейтральность. Оденьте не джинсы, а брюки, не ковбойку, а рубаху, не кроссовки, а ботинки. Прикройте это все плащом либо туникой и играйте на здоровье. Камуфляж на игре не желателен.

Команды и лагеря.

1. Лондон - двор короля Эдуарда и королевы Изабеллы. При дворе проживает сбежавший от французского правосудия граф Робер д'Артуа, бывший пэр Франции.
2. Оксфорд - Университет; Оксфордский Совет (парламент) и военный лагерь Симона де Монфора графа Лестера - главы "парламентской партии" - рыцарей и йоменов - в гражданской войне.
3. Йорк - ставка принца Генри герцога Ланкастера, кузена короля, главы партии баронов

и наместника Шотландии.

4. Кардифф (Каэр-д`Иф) - ставка барона Роджера Мортимера, наместника Валлийской марки, командующего регулярной армией.

5. Карнарвон (Каэр-и-н`ар-Вонн, иначе Каэр Сейнт, Сегонтиум) - столица Ллевелина аэп Гриффита, принца Уэльского, вождя свободных кельтов.

Шотландские кланы

4. Мак-Алпин (королевский дом) - король Шотландии Александр III и граф Роберт Брюс. Расположены в г. Эдинбурге - столице Шотландии.

5. Мак-Грегор - Стретклайд, родовой замок Драммонд-Дун (хайлендеры).

6. Мак-Мар - Стретклайд (хайлендеры).

7. Фитц-Джеральд (клан шотландских норманнов) - Лотиан, замок Данбар (англ. Денборо).

8. Дуглас - замок Гэллоуэй. Хайлендеры и лоулендеры.

9. Аргайл - замок Инверери, резиденция Кормака Мак-Лина, герцога Аргайлского; под его властью находятся кланы Мак-Лин и Кемпбелл.

Кроме вышеперечисленных команд по дополнительным заявкам в игру могут быть введены и иные, соответствующие изображаемой на игре стране и эпохе.

Категорическое предупреждение:

Заявки на дополнительные команды должны быть сделаны письменно до 25 апреля 1999 года. Незаявленные команды к участию в игре не допускаются.

Рыцарские замки, общины горожан и йоменов, монастыри, военные отряды (в т. ч. наемники), торговые и финансовые компании и т. п., примыкающие к базовым лагерям или стоящие отдельно, поддерживают ту или иную из основных команд, могут менять покровителей или попытаться объявить нейтралитет. Последствия - за ваш счет!

Предыстория.

(В качестве шпаргалки к экзамену непригодно)

Известно, что славный король Англии Иоанн Безземельный, покончив с унижительным французским владычеством и введя в государственный оборот английскую речь, даровал народу Великую Хартию Вольностей. Произволу баронов и шерифов, судейских и наемников был положен конец. Британцы получили свободу: Вот только поняли это все по-разному. Уже при сыне Иоанна Эдуарде (а не Генрихе III, как пишут в учебниках) PERESTROYKA плавно перешла в гражданскую войну. Рыцарство, йомены и горожане пожелали ограничить королевскую власть и права сеньоров с помощью "говорильни" - парламента. Впрочем, извечные мятежники-бароны вскоре отступились от этой затеи: Эдуард увлек их идеей завоевания "диких" Севера и Запада с неограниченными возможностями реализации там "суверенных прав" феодалов. Но подчинение Шотландии и захват трех четвертей Уэльса, где была создана Валлийская марка - особый военный округ, обернулось новыми тяготами для простонародья и мелкопоместного джентри. Их вождь Симон де Монфор Лестерский укрепился в Оксфорде, где с помощью университетских законников (ох уж эта интеллигенция!) был образован совет из представителей всех сословий, провозглашенный новым правительством Англии. С ополчением рыцарей и йоменов Монфор разбил королевских наемников. Изнуренный несколькими циклами поражений, плена и выкупов, Эдуард до срока скончался, оставив весьма непрочный престол своему сыну-тезке. По случаю кончины старого короля, и коронации нового Лондон заключил перемирие с Оксфордской партией - как известно, народ любит новеньких королей и возлагает на них свои надежды (по крайней мере,

мстить им еще не за что!). Другое дело - шотландцы: все вообще англичане, включая короля, для них почти столь же противны, как: соседи из чужого клана. Однако чудом выжившие (вернее, выжившие из ума) друиды предсказывают, что вот-вот с гор спустится великий герой, объединит кланы и поведет их в бой за свободу Шотландии. Но покуда предсказание не сбылось - Храбрых Сердец и так хватает (список прилагается).

Персонажи и роли.

Эдуард, король Англии, Уэльса, Ирландии, верховный сюзерен Шотландии, герцог Аквитанский и пр., пр., пр. (С похорон его отца и коронации данного персонажа и начинается игра для Англии). Последний "романтик" Британии. Обременен короной, женой и сыном; озабочен беспорядком при дворе - на половине королевы, и в целом по стране. Вместе с покойным папенькой не раз был бит мятежниками. Выбор у него нелегкий: признать права Оксфордского Совета, как проистекающие из Хартии Вольностей, потеряв навсегда реальную власть и остатки авторитета, либо попытаться покончить с мятежом. Формально в руках короля назначение не только придворных, но и всех государственных должностей - наместников, шерифов, военачальников (коннетабля и маршалов) и, пока еще, сбор налогов, объявление войны, заключение мира, а главное - сбор английского войска (мобилизация ополчения). Правда, сейчас это ополчение сражается против него: Ланкастер и Мортимер подчинены ему как наместники, но самостоятельны экономически: сместить их можно, но кто будет кормить их армии? В любом случае, сейчас они - хоть какая-то опора против мятежников. Впрочем, можно поиграть в "доброго короля" перед кельтами, купив их мечи, но как посмотрят на это лорды-наместники? Есть еще одно орудие против оксфордцев - инквизиция: все-таки мятеж против королевской власти - это ересь, но удастся ли придворным церковникам приструнить университетских профессоров и знать? Игра покажет.

Королева Изабелла, известная в народе как Французская Волчица. Сестра короля Франции, содержит собственный двор. В духовном отношении весьма далека от романтических исканий супруга. Удручена тем, что в Англии нет такого единения дворян вокруг престола и авторитета власти, как во Франции. Мечтает превратить двор в истинно рыцарское сообщество, тем более что равнодушна к талантливым военачальникам, как к полезным для государства людям! Выходцы из экзотической Шотландии - не исключение: К единовластию не стремится, но при случае не откажется, хотя предпочитает роль царствующей королевы-супруги либо королевы-матери - не так беспокоит. На протекторат кого-либо из лордов может согласиться (только не из политических соображений!). На смену династии не пойдет. В общем, королевская власть должна быть прочной, двор - изысканным, будущее королевы и наместника - обеспеченным. Любой ценой. В качестве советника и опоры королева пытается использовать своего кузена - графа Робера д'Артуа, авантюриста и бездельника, который сбежал от французского правосудия и теперь плетет свои интриги в Англии в компании своих соотечественников и слуг - 5-10 человек. Этому блестящему кавалеру никто не указ - подавай славу и приключения. В том же духе он влияет и на подрастающее поколение - принца Эдуарда (это уже третий!), причем вполне успешно. Юный принц пока внимательно наблюдает за старшими, а вот будет ли слушаться и кого - это вопрос: А пока в обществе знатных сверстников проходит обучение рыцарским и прочим свободным искусствам (родителям озаботиться!). Несмотря на молодость, имеет свое твердое мнение обо всем происходящем.

Еще один член королевской семьи (дома Плантагенетов) - герцог Генри Ланкастер,

наместник Шотландии, достойный внук короля Иоанна. В случае (упаси Боже!) смерти обоих Эдуардов - прямой претендент на трон (что фактически означает воцарение Ланкастеров. В обратном случае его наследник - вторая инкарнация - будет титулован герцогом Йорком и прав на трон не имеет. Хотя, что такое право в средние-то века: Да здравствует Белая Роза!). В гражданской войне занимает выжидательную позицию - кто чего посулит. Как Плантагенет и вождь аристократии не любит Монфора, но может и воспользоваться им, как лестницей на трон - если уж очень будет за державу обидно. Никогда не согласится на протекторат Монфора либо Мортимера. Главный и непосредственный интерес - Шотландия, ее усмирение и покорение путем ослабления до полной немощи, особенно если речь идет о бандитах Мак-Грегорах или наглецах Дугласах. В неплохих отношениях с Фитц-Джеральдами; они вполне вписываются в йоркскую компанию северных баронов и знатных саксонских франклинов, не слишком куртуазных, но откровенных и боевитых. Герцог не прочь воспользоваться шотландскими мечами в английских междоусобицах. Окружен знатью - баронами старого закала, у которых равно не в почете "тирания" Плантагенетов и "новомодные затеи" южной гольфтыбы - парламенту противопоставляется традиционный съезд лордов с пирами и турнирами. Герцог Генри поддерживает относительный порядок между своими вассалами - норманнами и саксами, не допуская при своем дворе открытой вражды, разве что легкую пикировку. (Всем членам команды определиться с происхождением. На каждого барона должно приходиться 2 - 3 человека свиты. На отдельно стоящие баронства принимаются заявки).

Симон де Монфор граф Лестер, выходец из знатного аквитанского дома, явный поборник демократии и парламентаризма. Пользуется прочным авторитетом (в своей команде) среди рыцарства, сквайров, йоменов и ученого люда. Трибун и полководец. Главная цель - добиться законодательных прав для Оксфордского Совета, а конкретно - решающего голоса в вопросах объявления войны, заключения мира и созыва ополчения, каковое представляет из себя его армия - джентри (рыцари и сквайры) и йомены. Со смертью старого короля готов примириться с новым (которого ни в грош не ставит!) - естественно, на своих условиях. Вполне может войти в альянс с королевой и принцами, в крайнем случае - провозгласить себя лордом-протектором, т. е. регентом королевства при формальной фигуре монарха и даже без оной. Впрочем, понимает, что в этом случае союзников у него не будет, а регулярная армия Мортимера однозначно выступит против - начнется тривиальная грызня за власть вместо борьбы за идеалы. Некультурных шотландцев ценит, как наемников, но не более. В неплохих отношениях с Ллевелином аэп Гриффитом, который при его поддержке смог провозгласить себя князем - в пику Мортимеру. В любом случае, в союзники из этих двоих придется выбирать кого-то одного. Кроме того, "парламентская партия" крайне недовольна "иноземным засильем" при королевском дворе - подвигами банды, извините, свиты графа Артуа.

Собственно Оксфордский Совет - примерно половина мужчин команды (7-15 человек). Большую роль в нем играет профессура университета, который (не менее четверти команды изначально) служит для команды базовой структурой: в случае выноса университет сохраняется, а войско и Совет распускаются. В этом случае игроки идут в горожане, вплоть до мэра и шерифа, на королевскую службу, или в Шервудский лес. Город Оксфорд и его Университет открыты для всех; задача - переманить к себе как можно больше толкового народа. Здесь же прижились и школяры-ваганты, эти хиппи средневековья. Конечно, все они - за демократию, но в драку стараются не лезть, ибо их оружие - слово, устное и письменное. Следует помнить, что университет - только колыбель знаний, их еще необходимо распространять - отсюда у оксфордцев тяга к

просветительским странствиям. В начале игры Университет состоит из трех самостоятельных структур, объединенных Университетским Советом. Это Тривиум-колледж, Квадриум-колледж и Колледж вежества (военная кафедра).

Тривиум-колледж, где преподают логику, риторику и грамматику, возглавляет его Джон Дунс Скотт. В колледже проводят философские диспуты между номиналистами и реалистами, в частности о Монашестве, Распутстве и Обжорстве, а также о Пинке под Зад (см. Анатолий Франс «Восстание ангелов», глава XX). Пользуется особым вниманием духовенства, ведает подготовкой священников и канцелярских чиновников.

В Квадриум-колледже вместо геометрии, арифметики, астрономии и музыки преподают алхимию, астрологию, медицину и: музыку. Возглавляет его Роджер Бекон. В колледже ставят алхимические опыты, готовят медиков, ведут диспуты и защищают диссертации по всем возможным темам. Впрочем, Университет - не столько место постоянной работы, сколько творческих встреч по обмену опытом (в том числе и турниров менестрелей), где ученики могут найти учителей и наоборот. Чтобы принадлежать к университетскому братству, вовсе не обязательно жить в Оксфорде и, тем более, быть подданным английской короны; впрочем, принадлежность к университету, а с ним и его покровительство, нужно заслужить.

На Военной кафедре изучают теорию, историю, практику, тактику, стратегию, устав, этикет и матчасть средневекового военного дела, тренируются и состязаются в фехтовании. Пройдя искус-экзамен (или выполнив некое поручение), ученики могут получить Сержантский патент, дающий формальное право занять государственную или придворную должность, а также претендовать на рыцарское посвящение вне зависимости от происхождения. Итак, всех, кто хочет приятно провести время в хорошем обществе (и чем-нибудь занять себя и других) милости просим в Оксфордский университет.

Но не все безоблачно на университетском небосклоне: поговаривают, что король стакнулся с папой и вот-вот пожалуют в Оксфорд отцы-инквизиторы с ректорской контрольной по Священному Писанию: В университет принимаются "документы" - заявки, как индивидуальные, так и командные. Добро пожаловать!

Роджер Мортимер Чирк, граф-наместник Валлийской марки и командующий постоянной наемной армией Английского королевства; вдовец. При нем состоит его племянник и тезка Роджер Мортимер барон Вигмор, который помогает дядюшке исполнять его немалые государственные обязанности. Мортимер-младший женат, его супруга Жанна служит первой фрейлиной (а, по сути, единственной подругой и наперсницей) королевы Изабеллы. Войско Валлийской марки содержится за счет налогов и даней с населения марки, хотя ввиду ее разорения денег начинает не хватать. Мортимер - "генерал от политики". Его армия - гарант целостности Англии, и до парламентской распри ей дела нет: король есть король, но, когда наемники идут против ополчения, из этого ничего хорошего не выходит. Мортимер уверен, что лучше военной диктатуры по образцу режима марки ничего и придумать нельзя. Не худо бы распространить этот опыт на все королевство. Для вооруженного выступления против короля причин не имеет, но уж чего не допустит всеми возможными способами, так это протектората Монфора, скорее сам постарается стать лордом-протектором. Очень недоволен усилением новоявленного принца Уэльского - прямой угрозой существованию марки. Впрочем, развязать войну без приказа короля (или парламента!) формально не имеет права. В решении шотландской проблемы поддерживает герцога Ланкастера - если политика того будет не слишком

миролюбивой (ведь надо же поддерживать у солдат боевой дух!). Кардифф считается одним из наиболее укрепленных замков Англии, представляет собой не столько город, сколько гарнизонную крепость и политическую тюрьму. Среди солдат, кроме англичан, много кельтов из Корнуолла и Ирландии, а также уроженцев марки.

Ллевелин аэп Гриффит, принц Уэльский, прозванный Красным Драконом (во второй инкарнации - его брат Дэвид); для своих - тьярн, то есть князь Гвинедда, поборник возрождения кельтского государства в Уэльсе. В его руках - не более четверти валлийских земель, полоска северного берега - Гвинедд со столицей Карнарвон, по соседству с которой - древние святилища горы Сноудон (И-Видфа) и острова Мона (Вонн), где тайно собираются на свои радения друиды. Признание англичанами за Гвинеддом, Северным Уэльсом фактического суверенитета, и титула принца Уэльского за вождем кельтов - плод долгих и тяжелых усилий, которого очень легко лишиться. Но главная цель - возрождение королевства и воссоединение с нынешней маркой - еще не достигнута. Для этого нужны союзники. До известных пределов можно использовать английские распри, чтобы сокрушить ненавистных Мортимеров. Неплохие контакты установлены с де Монфором, он человек справедливый, хоть и англичанин; но это до тех пор, пока он всерьез не заинтересовался Уэльсом. Главная надежда - побратимы с северных гор, особенно дом Мак-Алпин - единственная королевская династия у кельтов. Получается, что у шотландцев есть король, но нет государства, а Гвинедд фактически независим, но не является королевством:

Взгляни в глаза ночной звезде,

Спроси дорогу в Карнарвон.

(Из шотландской народной песни. К. Паустовский, "Поселок среди скал")

Александр III Хромой Мак-Алпин, король Шотландии. Шотландией на протяжении почти пяти веков правят потомки Кеннета Мак-Алпина (того, который так и не узнал секрета изготовления верескового меда). Однако со времен Вильгельма Завоевателя они вынуждены признавать верховенство (суприматию) английской короны, а в последние десятилетия сохранили реальную власть разве что в пределах городских стен Эдинбурга. Остальная страна - то в руках английских войск, то, когда они уходят, под властью клановых вождей - лэрдов. Отношения с наместником - герцогом Генри Ланкастером - строятся на "взаимной вежливости": он не отбирает у Александра III Мак-Алпина корону, а тот не мешает наместнику творить все, что угодно. Как и все кельты, король испытывает горячую симпатию к Ллевелину аэп Гриффиту, а в народе уже слагают песни о счастливой стране за морем, где нет угнетения и все равны. Однако это еще не повод для вмешательства в дела Юга, тем более - в "парламентскую войну": еще неизвестно, кто ловчее будет грабить Шотландию - ее формальный сюзерен-король или рыцарство, для которого Шотландия - просто добыча. Королю хоть пожалуешься на наместника:

В самой Шотландии правящему дому толком положиться почти не на кого: Дугласы слишком горды, Мак-Грегоры - независимы, Аргайл далеко, а Фитц-Джеральды, по сути, вовсе не шотландцы. Мак-Мары - честны и отважны, но творят такое, из-за чего и короны лишиться недолго: У короля нет ни семьи, ни наследников, единственный ребенок - несовершеннолетняя дочь Дженнет. Роберт Брюс, шотландский граф и крупный землевладелец; в случае смерти короля, первый претендент на престол в силу древности и знатности рода. В сложившейся политической ситуации занимает выжидательную позицию. За свободу Шотландии готов пожертвовать жизнью (но только не своей!).

Клан Фитц-Джеральдов - из самых родовитых, владеет землями и в горах, и на богатых равнинах Лотиана, на английской границе. В их жилах течет кровь кельтов, саксов, а более всего - норманнов, пришедших на Север в свите внушки Вильгельма Завоевателя - Сивиллы, невесты короля Александра I. Их интересы - интересы христианского (читай - норманнского) рыцарства, для которого важны не границы королевства, а его привилегии. Впрочем, ценят шотландскую свободу, как возможность неограниченного произвола благодаря слабости королевской власти. Охотно навещают Йорк и пиры у наместника. Не прочь обзавестись землями в Англии. В силу своей родовитости претендуют на графский титул. К королевскому дому относятся с подчеркнутым почтением, демонстрируя свое рыцарское вежество, хотя в глубине души и считают, что это метание бисера перед свиньями. Однако часто прибегают к королевскому суду против Дугласов, обвиняя их в разбое (из-за постоянных стычек с ними за владения на равнине и приоритета в знатности). Сами Фитц-Джеральды не реже Дугласов "действуют неофициально", совершая на соседей набеги. Горцев из Стретклайда Мак-Грегоров считают просто дикарями. Подчеркнуто, привержены католической вере и гордятся крестоносными подвигами; строят планы похода на "язычников" в горы. Были связаны с рыцарями Храма и, после разгрома ордена во Франции, предоставили некоторым бежавшим приют на своих землях.

Дугласы - горский клан, владеющий также и землями на равнине. Провинциальные аристократы, соседи-соперники Фитц-Джеральдов, которых считают инородцами и предателями. Яркие защитники шотландских вольностей и своих привилегий, в т. ч. претензий на графский титул. Пользуясь войной в Англии, время от времени "шалят" на ее границе, во владениях Ланкастера. Мак-Алпинов то хулят за бездеятельность, то обвиняют в тирании. При дворе бывают редко - вечно там Фитц-Джеральды со своими вызовами в суд: Считают своим долгом и правом "поддержание порядка" в Хайленде. С Мак-Грегорами в родовой распре: вместо того, чтобы принять вызов на состязание по взаимному угону скота, стали вешать Мак-Грегоров "за воровство", как каких-то саксонских мужланов с равнины. За это кое-кто из Дугласов был подстрелен (из-за угла или в честном бою - свидетелей не осталось; командам озаботиться проработкой легенды). Добрые католики, хотя известны своей завистью к богатствам церкви.

Мак-Грегоры и Мак-Мары - горцы из горцев, неграмотны, отважны и свободолюбивы, обитают в горной стране, в Стретклайде. Чтут короля, но издали. Фитц-Джеральдов очень не любят и не считают их шотландцами в принципе. Мак-Мары с Дугласами состоят в кровной вражде (когда-то кто-то кого-то убил, так давно, что забыты обстоятельства происшествия, но не сама вражда). Англичан считают захватчиками и воюют с ними, не дожидаясь королевских указов, на свой манер - быстрыми неожиданными налетами. Правда, на Юге это почему-то считается не подвигами, а разбоем, но там вообще народ странный: Крещены, но слабо отличают великомучениц от фей и аббата от друида (впрочем, у первого обычно позвякивает золотишко!).

Граф Мар - Во времена своей бурной молодости был наемником при французском дворе, дослужился до офицерского звания и был посвящен в рыцари Франции за какой-то выдающийся подвиг (спросите у самого графа!). За время службы на материке волею судьбы свел знакомство с графом Артуа и был им представлен принцессе Изабелле, будущей королеве Англии. Мак-Мары часто ходят в набеги на англичан. Наместник не раз отряжал карательные экспедиции в горы, но безрезультатно. Тогда он потребовал от короля Шотландии примерно покарать разбойников, и Александр Хромой в точности

выполнил повеление, наказав тана Мак-Маров: графским титулом.

Мак-Лин и Кемпбелл - два клана, объединившиеся под властью лэрда Аргайла, по имени Кормак Мак-Лин, который обитает в своем замке Инверери. Мак-Лины владеют Россом - северо-западным побережьем Шотландии и поддерживают тесные контакты с Гвинеддом; Кемпбеллы состоят в родстве с Мак-Грегорами, а это немало значит. Аргайл - наименее доступная из шотландских провинций, английское владычество и королевская власть здесь пока сказывались слабо, что позволяет горцам "дикого Запада" относительно мирно жить по собственным древним обычаям. Авторитет лэрда Аргайла почти не уступает королевскому, народ называет его герцогом, а его двор - прибежище всех свободолюбивых изгнанников. Союз двух аргайлских кланов - неплохой пример для всей Шотландии.

Шервудский лес существует как таковой, но не населен. Впрочем, сэр Роберт Локсли, леди Марион, йомен Маленький Джон, преподобный брат Тук и стрелок-валлиец Уилл Статли вполне могут обретаться сами по себе где-нибудь в Оксфорде или Йорке, Лондоне или Кардиффе.

Разбойники. Разбойник суть подданный, предпочитающий повешенье уплате налогов. Впрочем, разбой - это не только вольнолюбивое состояние духа, но, кстати, и средство пропитания. По природе своей разбойник благороден, ибо занимается тем же, что и знатные господа, но открыто считается разбойником и готов за это пострадать. Не уроните марку, джентльмены удачи!

Разбойничьи братства - это не боевые дружины, а скорее коммуны или профсоюзы; они вовсе не должны в полном составе патрулировать Большую дорогу или штурмовать замки - «на дело» ходят по 3-4 человека. Объединившись и избрав Вождя, могут подняться на крестьянскую войну за «Царство Божие на земле», а, явившись ко двору или местным властям с повинной, имеют шанс вместо того, чтобы пойти на эшафот, пополнить ряды победоносной королевской армии (вообще, в нашей политической системе «амнистия» и «мобилизация» - синонимы). Следующая инкарнация разбойников - на усмотрение мастеров. Число разбойников на игре ограничено.

Для борьбы с разбоем, мятежом и бунтом король - и только он! - назначает шерифов, что подтверждается выдаваемым им патентом. Приказ шерифа могут отменить только сам король или его наместники (Ланкастер и Мортимер) - естественно, там, где действует английское королевское право.

Еще одна влиятельная политическая сила - Партия любителей эля в лице Джона Ячменное Зерно, сэра Джона Фальстафа и сэра Джона Бэксфорда из валлийской армии. Партия устами руководителей вкушает эль на суммы собранных партийных членских взносов. Штаб-квартира, естественно, в кабаке.

Если вы желаете сыграть роль или заявить команду, не указанную в правилах, но соответствующую времени и обстоятельствам, попробуйте сделать заявку Главному мастеру. Хомяков-убийц, аэротанки и тому подобное просьба не предлагать!

Блок: Боевка



Вооружение.

Проверка вооружения будет проводиться на построении. Травмоопасное оружие в игру допущено не будет, несмотря на красивый внешний вид. Отсев травмоопасного оружия продолжается до конца игры.

У игрока имеется два личных хита. Поражаемая зона - стандартная полная. Не поражаются голова, шея до яремной вырезки, кисти рук, ступни ног и пах.

Доспехи дают от 1 до 3 хитов.

Шлемы дают от 1 до 2 хитов.

Наручи и поножи, реально защищающие от игрового оружия, дают непоражаемость конечностей на защищенных участках.

Доспех защищает то, что прикрывает. Если вас ударили мимо доспеха, то снимаются личные хиты.

Оружие снимает от 1 до 3 хитов ручное, до 6 хитов метательное. Клинки должны соответствовать стандарту 100 граммов веса на 100 мм длины. Все рабочие поверхности оружия должны быть аккуратно обработаны, в случае необходимости снабжены защитными смягчителями.

Расхитовка оружия.

Арбалет - снимает 6 хитов, при попадании в плечо или бедро наносит удар даже сквозь доспех.

Лук - снимает 3 хита.

Двуручная секира - 3 хита.

Двуручный меч, одноручный топор, алебарда - 2 хита при рубящем ударе.

Прочее оружие - 1 хит.

Любой колющий удар ручного оружия снимает 1 хит, независимо от типа оружия.

Рубящим ударом незащищенная конечность отсекается, и не подлежит восстановлению до конца инкарнации. Колющий удар конечность только отключает, и при проведенном лечении она полностью восстанавливается. То же и при попадании стрелы в плечо или бедро.

Разъяснение: если вам нанесли ранение в конечность, то вы теряете еще и 1 хит в придачу. Будьте здоровы, господа!

Служителям церкви запрещено пользоваться режущим, рубящим и колющим оружием. Святая католическая церковь запрещает проливать кровь, но ничего не говорит о вытекающих из ушей мозгах! Оружие воинствующих монахов - палица, булава, кистень и прочее раздробляющее оружие.

Двуручное при ударе снимает 2 хита, одноручное - 1 хит.

Блок: Фортификация

**Фортификация.**

Постройки произвольные, оцениваются мастерами. Высота стен не более 3 метров;

габариты ворот крепостей: не менее чем 2 м шириной и 2 м высотой. Перед штурмовой стеной не должно быть пожизненных непроходимых препятствий (открытое пространство). Запрещены всяческого рода землеройные работы, во избежание крупных проблем с лесниками.

Блок: Штурмы, Осады



Ворота крепости выносятся по жизни.

Стены также штурмуются по жизни, но только после предъявления мастеру надежных штурмовых решеток.

Дыра в стене является дырой в стене - что построишь, то и получишь!

Блок: Плен



О способах пленения и добывания информации из человека.

Связывание проводится путем обвязывания веревкой с фиксацией рук к туловищу. Связанный пленник не может освободиться без посторонней помощи.

Если у человека имеются противопоказания по жизни, он должен предупредить об этом захвативших его людей. И, в любом случае, соблюдайте хотя бы минимум Женевской конвенции - тепло, пищу, и кров пленнику предоставляют обязательно.

Блок: пытки



Отыгрыш пыток - на усмотрение исполнителей, но без физического ущемления пытаемого. Результативность пыток определяется квалификацией палача: бросается кубик или монета (чет-нечет, орел-решка). Не угадал узник - обязан ответить на заданный вопрос. Угадавший в руках палача-«бакалавра» умирает, в руках «магистра» остается жив до трех угадываний подряд. В любом случае пытаемый умирает после трех ответов «бакалавру» или шести – «магистру».

Блок: Медицина, лекари



О лекарстве, болезнях и ранениях.

По степени искусности лекари делятся на два уровня - первый - целитель и второй - магистр исцеления. Преимущество магистра в том, что при его участии любая рана или болезнь проходят, гарантировано и без последствий, в то время как обычный целитель кидает монету (орел - решка) или кубик (чет - нечет). Если пациент угадал - выздоровел за 1 час, если нет - умер через 5 минут. Впрочем, если же за эти 5 минут магистр исцеления исправит <врачебную ошибку>, то больному повезло - через час он может снова выйти в игру, выздоровев.

В том случае, когда с самого начала больной лечился у магистра, он выздоравливает за 40 минут.

Никто из лекарей не может: оживить мертвого, приставить на место отрубленную руку, ногу или другую конечность.

В любом случае, исцеленный игрок в бой (осаду) не возвращается на время исцеления.

Болезни могут возникать самые разные, в том числе ниспосланные свыше, как наказание. Выздоровление зависит не только от ученой степени лекаря, но и от отыгрыша лечебных мер. Информацию ищите в игре. Раненым считается человек с 1 оставшимся хитом или отрубленной конечностью. Раненый игрок немедленно выбирает: идти к лекарю или продолжать бой и умереть через 15 минут. Человек, с которого сняли все хиты или отрубили 2 конечности, мертв.

Больные «страдают» каждый по своему профилю, но соблюдают два условия: заболевший не может пользоваться никаким оружием, кроме ножа для кулуарки и арбалета. Больной, будучи ранен, умирает на месте.

Блок: Страна мертвых



О Стране Мертвых.

Стандартный срок отсидки - 6 часов, если у вас нет специально оговоренных привилегий. Таковыми обладают игроки в исторически подобных костюмах (4 часа), капитаны команд (2 часа). Умершие от пыток или непрофессиональной казни сидят половину срока.

Капитаны команд обладают привилегией не работать физически во время отсидки, а вместо этого выполнять различные мастерские поручения, связанные с ходом игры.

Выйти из СМ можно раньше положенного времени, если сумеете заработать такое право. Способы - на усмотрение Мастера Мертвых, но можете сами предложить свои услуги. Смерть - великий демократ, она совершенно не делает разницы между принцем крови и безродным крестьянином. Если Смерть сочтет нужным, она может забрать вас с собой - без объяснения причин. На то она и Смерть!

Внимание! За хороший и своевременный похоронный обряд время пребывания в СМ может быть предельно сокращено.

Убитый игрок немедленно отправляется в СМ, по дороге ни с кем не общаясь. Какой будет его дальнейшая судьба, покажет время и Игра.

Блок: Экономика



Обучение профессиям и ремеслам.

Если вы желаете учиться, идите в Университет или в ученики к мастеру.

Все обучение платное. Сроки обучения отмечаются в личном сертификате. Началом обучения считается момент подписания контракта ученика с наставником. Обучение ведется круглосуточно.

Магистры исцеления готовятся только в стенах Оксфорда. В Оксфордском университете если обучение ведется с нуля, то по окончании четырех часов студент становится целителем, еще через четыре часа - магистром исцеления. Магистр исцеления может передавать свое искусство ученикам вне стен Университета - он может с нуля за шесть часов подготовить целителя (магистр может одновременно готовить вне Оксфорда двух учеников). Весь период обучения студент должен находиться с наставником - в Университете, в одном лагере либо совместно путешествуя.

Ученик может разлучиться с учителем, только выполняя его поручение (в том числе по хозяйству), но только на срок его выполнения. Срок обучения продляется на двукратное время прогула.

Лекаря второго уровня, равного магистру исцеления, вне стен Оксфордского университета может подготовить только глава друидов за двенадцать часов с нуля, то есть за первые шесть - целитель, еще шесть часов - магистр. Местонахождение главы друидов секретно. Подготовленные им лекари второго уровня могут обучать точно так же, как магистры исцеления- выпускники Оксфорда.

Шотландские целители имеют право подготовить одного целителя себе на смену, но из людей своего клана. Во время сертифицированного штурма или осады шотландские целители оказывают помощь любому со своей стороны, в остальных случаях раненые лечатся только у своего целителя. Клан может нанять магистра исцеления для обучения своих целителей, для использования его врачебных навыков, либо в мирное время направить членов клана, обучаться в Оксфорд.

Английские целители обучаются либо в Университете, либо у магистров исцеления.

Что касается прочих дисциплин в Университете, то сроки и условия обучения не оговариваются - подразумевается преемственность наставника и ученика, а также «вечное школярство» вагантов.

Палаческое ремесло также не терпит дилетантства. Система подготовки палачей аналогична лекарской. Попытки либо казни, проводимые непрофессионалом, приводят к смерти пытаемого или к неадекватным мучениям казнимого, что вызывает гнев Проведения. Так что учитесь, практикуйтесь и достигните вершин мастерства!

Информацию по другим профессиям получите у наставников.

Вообще, профессионалов всегда можно нанять, условия найма закрепляются контрактом сразу на месте.

Экономика. Кабак и игровые деньги.

Принцип предельно прост: на полигоне конкурируют 2 валюты - шотландская и английская. В зависимости от того, насколько успешно и корректно играют команды, изображающие ту или другую сторону повышаются и понижаются курсы.

Перед началом игры каждая команда приобретает игровые деньги в желаемом количестве. Деньги имеют хождение на всей игровой территории и в кабаке.

Деньги полностью конвертируемы как в процессе игры, так и сразу по ее окончании. В ходе игры деньги можно купить у менял по установленному курсу (а можно и отобрать - менялы являются игроками).

Грабеж и взятие военного приза возможны только по взаимному предъявлению личных сертификатов. Грабежом квалифицируется любое насильственное действие, имеющее целью присвоение игровых денег, драгоценностей, талисманов и пр.

Оружие, доспехи, одежда, носильные вещи, реальные деньги, лекарства, спиртное и табачные изделия грабежу не подлежат.

Человек, не сдавший взноса и не получивший сертификат, но пойманный на «игровом» грабеже, считается (и является) настоящим грабителем. Такой человек передается в руки милиции с предъявлением соответствующего обвинения.

Пресечение грабежа и разбоя на дорогах - прямая задача королевских шерифов и стражников.

Блок: Кабаки



Кабак работает за игровые деньги.

Внимание! Кабак не выносятся, но уже купленные товары можно отбирать, не отходя от стойки (если наглости хватит, а здоровье позволит). Работник кабака, отлучившийся с выручкой в кармане, также подлежит обносу (на игровые деньги, разумеется!).

ХОРОШЕЙ ВАМ ИГРЫ!

2.0.0.3