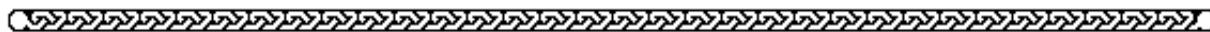


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Святой Грааль

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Сопутствующие материалы](#)

[Боевка](#)

[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила Игры "Святой Грааль"

0. Преамбула.

Игра "Святой Грааль" (далее - Игра) - комбинированная ролевая игра, проводимая Оргкомитетом на территории Российской Федерации (Отражение Земля).

1. Цели Игры.

Цели делятся на внутренние и внешние.

1.1.1 Внутренняя цель каждого участника - его личное дело.

1.1.2 Внутренняя цель Игры - личное дело Оргкомитета.

1.1.3 Внутренняя цель Оргкомитета - его личное дело.

1.2.1 Внешняя цель каждого участника должна удовлетворять требованиям, изложенным в п. 3.

1.2.2 Внешняя цель Игры должна быть единой для всех участников и совпадать с ее пониманием Оргкомитетом. Оргкомитет провозглашает внешней целью Игры вживание в роль.

1.2.3 Внешняя цель Оргкомитета должна достигаться им вне зависимости от того, противоречит ли она иным внешним целям. Оргкомитет провозглашает своей внешней целью проведение Эксперимента над миром в целом и участниками Игры в частности.

2. Участники Игры, их право и обязанность.

2.1 Участником Игры может стать любой, выразивший это свое желание в форме, доступной для восприятия Оргкомитетом, и получивший соответствующее разрешение.

2.2 Участник Игры имеет право выйти из Игры в любой момент времени.

2.3 Участник Игры обязан соблюдать Правила Игры.

3. Субъекты Игры.

Субъекты Игры - отдельные участники или их объединения.

а) Отдельные участники. Имеют внешнюю цель личного характера. Эта цель может быть неизвестна другим участникам и Оргкомитету.

б) Объединения участников. Имеют внешнюю цель общего характера. Эта цель может

быть неизвестна другим участникам, не входящим в данное объединение, и Оргкомитету. Участники объединения могут иметь собственные внешние цели личного характера. Эти цели могут быть неизвестны другим участникам и Оргкомитету. Объединение участников может иметь представителя для контакта с Оргкомитетом. Права и обязанности представителя, его наименование и прочие характеристики - внутреннее дело каждого объединения.

в) Оргкомитет. Осуществляет воздействие на Игру в целом и участников в частности для достижения собственных целей. Оргкомитет не осуществляет директивного руководства Игрой и не способствует достижению кем-либо из участников Игры их целей.

4. Место и время проведения Игры.

4.1 Игра проводится на территории Российской Федерации (Отражение Земля).

4.2 Игра начата 7 февраля 1993 года. Игра может быть закончена решением Оргкомитета.

5. Вступление в Игру.

5.1 Желающие вступить в Игру проходят собеседование в Оргкомитете. В ходе собеседования они должны сообщить следующую информацию:

- а) Описание роли (краткая биография персонажа до текущего момента игрового времени, описание мест его действия, причины наличия знаний об Отражении Земля и др.);
- б) Внешнюю цель - в конверте, который, по желанию, может быть запечатан;
- в) Иные сведения, которые считаются Оргкомитетом необходимыми для связи повседневной жизни участника с его действиями в Игре.

5.2 Оргкомитет вводит схемы моделирования взаимодействия в Игре. Субъекты Игры представляют Оргкомитету для утверждения конкретного механизма функционирования те способы их

взаимодействия с другими субъектами, которые они желают смоделировать.

6. Порядок Игры.

6.1 Правила Игры распространяются на всю игровую территорию, границы которой перемещаются вместе с участниками. Участник Игры не может покинуть игровую территорию.

6.2 Каждый участник обязан иметь на левой стороне груди, на расстоянии 0.1 м от середины груди и на высоте 0.3 м от пояса значок, символизирующий его участие в Игре. Вид значка доводится до сведения участника после вступления в Игру.

6.3.1 После вступления в Игру участник приступает к достижению своих целей. В случае их достижения участник сообщает об этом Оргкомитету. Оргкомитет производит сравнение достигнутого результата с внешней целью участника, депонированной им в Оргкомитете при вступлении в Игру. Участник может:

- а) Завершить свое участие в Игре; при этом его окончательный рейтинг рассчитывается по состоянию на данный момент;
- б) Выбрать новую внешнюю цель, либо роль, либо и то, и другое, и продолжить участие в Игре, при этом его окончательный рейтинг рассчитывается как сумма промежуточных.

6.3.2 Для достижения своих целей участники используют следующие способы:

- а) Дипломатическая деятельность;
- б) Обучение (в специальных учебных заведениях) и применение полученных знаний;
- в) Поиск и создание планов, рукописей, артефактов и других материальных носителей информации, а также их применение;
- г) Поиск и создание сокровищ;
- д) Эксплуатация других участников, в т.ч. для получения, хранения и передачи

информации;

е) Пропаганда и агитация среди участников;

ж) Иные способы, не запрещенные действующим законодательством и Оргкомитетом.

6.4 Взаимодействие между участниками осуществляется следующим образом:

а) Чисто информационно.

б) Чисто физически.

в) Магически.

6.5.1 Личное имущество участников является неприкосновенным. Игровое имущество имеет метки, указывающие на его статус. Вид меток доводится до сведения участника при вступлении в Игру. Удаление меток преследуется Оргкомитетом.

6.5.2 Игровое имущество может переходить от одного участника к другому путем купли-продажи, мены, дарения, найма, поручения, комиссии, хранения, завещания; кражи, грабежа (в т.ч. с помощью магии), разбоя, мародерства. Также игровое имущество может быть найдено и потеряно.

Персонажи Игры.

1. Британия.

Король Артур.

Рыцари Круглого Стола: Ланселот Озерный, Гарет Оркнейский, Галахад, Бедивер, Кай, Тристрам.

Вассальные короли: Марк Корнуэльский.

Герцоги, графы, бароны.

2. Империя.

Император Кассий Флавиан.

Арбогаст, военный советник.

Папа Иосиф Второй.

3. Халифат.

Халиф Багдадский.

Визирь.

Эмир Кордовский.

4. Галлия.

Герцогиня Нормандии.

5. Шотландия.

6. Ирландия.

Король.

7. Орден.

Магистр Ордена Грациан.

8. Круг.

Мерлин.

9. Ткачи судьбы.

10. Община Пути.

11. Дракон.

Объединения играющих (общественные организации Отражения).

Принадлежность персонажа к Святому Ордену, Общине Пути, Ткачам Судьбы, Братству Рыцарей Круглого Стола, Братству Хранителей Грааля и Магическому Кругу не может определяться по одному лишь желанию играющего. Каждое из объединений вырабатывает свои правила приема и членства, соответствующие его характеру. Играющий должен отдавать себе отчет и в том, что принадлежность его персонажа к объединению, хотя и повысит уровень его влияния на ход игры, может ограничить его свободу действий. Например, член Святого Ордена обязан подчиняться жесткой дисциплине и выполнять все приказы Магистра и иных иерархов, занимающих должности более высокие, чем его собственная.

Магический Круг.

Стать членом Круга проще всего, если стать учеником мага. Персонаж может и сам овладеть началами магии, не пользуясь помощью магов, но в этом случае играющий должен будет подтвердить квалификацию, написав теоретическую работу по теоретической магии, по которой специалисты, выбранные Оргкомитетом, смогут сделать вывод о квалификации персонажа как мага. Учтите: магия - наука достаточно конкретная и пустой болтовней вы не отделаетесь. Если эксперты признают работу заслуживающей внимания, вам сообщат о дальнейшем.

Братство Рыцарей Круглого Стола.

Членом Братства может стать персонаж, описанный играющим как британский (что, впрочем, не догма) рыцарь, барон, герцог, граф, король. В члены Братства Круглого Стола посвящает король Артур.

Святой Орден.

Вы можете обратиться за посвящением в одну из монашеских общин Ордена или непосредственно к одному из иерархов.

Описание роли.

Император Кассий Флавиан.

Кассий Марк Флакк Флавиан, сын сенатора Клавдия Флакка Флавиана и Марции, родился 9 августа 363 года. Дед Кассия, урожденный Марк Флавий, происходил из обедневшей семьи патрициев и был

усыновлен сенатором Кассием Сервием Флакком в 332 году, приняв родовое имя Флакк Флавиан (суффикс "-ан" свидетельствует об усыновлении того, кто носит это имя, или одного из его предков). Вскоре после этого он женился на Октавии, от их брака родились дочь и сын Никомах Флакк (в 334 году). После смерти Октавии в 352 году Марк Флавиан признал своего сына Клавдия, рожденного вне брака в 336 году.

Клавдий, как младший из двух законных сыновей, не мог рассчитывать на место отца в сенате, а потому предпочел воинскую службу, на которой, впрочем, особых успехов не достиг. Выйдя в отставку в 361 году, он поселился в доме брата и занялся литературой. Уже одна из первых его поэм, "Германик", удостоилась весьма лестных оценок и сделала его достаточно заметным человеком. Довольно скоро он увлекся историей и забросил поэзию, посвящая большую часть своего времени чтению трудов Патеркула, Плиния и

Диона Кассия. В 366 году Клавдий издал свою известнейшую "Историю величия", в которой он отошел от религиозной беспристрастности прежних историков (сам он был христианином) и обрушился с беспощадной критикой на нравы императоров-язычников, не щадя даже таких корифеев, как Цезарь и Марк Аврелий. Труд этот был благоприятнейшим образом оценен

церковью и светскими людьми, исповедовавшими христианство.

В 362 году, вскоре после выхода в отставку, Клавдий женился на Марции, женщине знатного рода. В следующем году у них родился сын Кассий Марк. Больше детей у них не было.

В 366 году умер Марк Флавиан, отец Клавдия и Никомаха и дед Кассия, и его место в сенате занял Никомах Флавиан. Был он человеком достойным и умным политиком, быстро заслужившим доверие императора Септимия, который сделал его в 370 году своим военным советником. В 376 году Никомах был назначен императорским наместником в Паннонии, где в 378 году произошел мятеж войск, недовольных приказом о переформировании легионов. Во время этого мятежа легионеры провозгласили Никомаха императором, и он вынужден был уступить им, чтобы прекратить волнения. Вскоре мятеж удалось прекратить, но доверие Септимия к Никомаху было подорвано, и в 379 году он был отозван в Рим, где в 382 году скончался от оспы.

Клавдий, к тому времени ставший широко известным как автор исторических трудов и нескольких сатир, занял место брата в сенате и стал приобщать Кассия к политике. Юноша был образован, владел риторикой и даже, по примеру отца, некоторое время писал сатиры. Уже в 384 году его выдвинули в цензоры, но Клавдий не сумел (или не захотел) выделить достаточной для успешных выборов суммы денег, и Кассий избран не был. Это не охладило его азарта, он заручился поддержкой многих влиятельных лиц, и выборы следующего года принесли ему успех. В 387 году он становится консулом. В этом же году Клавдий Флавиан был убит грабителями, и Кассий получил право на место в сенате, где он сумел довольно быстро выдвинуться, и стал одним из лидеров партии, выступавшей за активизацию военных действий в Азии и возвращение этой провинции под власть Рима. Партия имела довольно мало сторонников, и даже несколько блестящих речей, произнесенных Кассием, не дали ей перевеса в сенате. Зато на него обратил внимание Арбогаст, франк, военный советник Аммия и весьма влиятельный человек, прекрасно понимавший необходимость ведения активной политики на Востоке. Используя свое влияние на императора, Арбогаст сумел в 389 году склонить того к поддержке партии Кассия, что немедленно дало тому необходимый перевес в сенате, а Арбогасту - возможность начать изгнание варваров из Азии.

Эта политика принесла плоды: Понтийский Мост и значительный плацдарм за ним был освобожден, и Арбогаст принялся строить там укрепления. Теперь у Рима появилась реальная возможность осуществлять военное давление в этом регионе и бороться с влиянием Багдадского Халифата.

После того, как 19 марта 393 года Аммий умер, не оставив законного наследника, Арбогаст сразу же предложил корону Кассию, так как тот был наследником Никомаха, провозглашенного войсками императором. Кассий принял это предложение (хотя отлично понимал, что золото, на котором отчеканят его портрет, будет принадлежать Арбогасту) и был коронован под именем Император Цезарь Кассий Марк Флакк Флавиан Август.

К этому времени Кассию Флавиану исполнилось 29 лет.

Основные государственные и территориальные образования (на 393 год).

Британия.

Бывшая провинция Рима, получившая независимость и быстро развивающаяся социально и экономически.

Лондиний (Лондон).

Составные части топонимов Британии:

Башня - Тэр...

Замок - Кор...

Гора - Монт...

Деревня - ...три

Город - ...тон

Лес - ...вуд

Графство - ...шир

Империя.

<Провинции> Города:

<Италия> Рим, Медиолан (Милан), Равенна, Аримин (Римини), Бонония (Болонья), Брундизий (Бриндизи);

<Греция> Афины, Коринф, Фарсал (Салоники), Милет (на о. Лесбос);

<Фракия> Адрианополь (Понтийский Мост), Сердики (ок. Софии);

<Иллирия> Апполония.

Галлия.

Галлия официально считалась разделенной на Северную и Южную, но фактически этот дуализм так и не закрепился из-за постоянных миграций галльских племен, а впоследствии - из-за возникновения прафеодальных государственных образований, не признававших границ, установленных Римом.

К 393 году определены портовые города в Южной Галлии и наиболее крупные города.

Паризия (Париж), Массалия (Марсель), Толоза (Тулуза), Нарбон (Нарбонн в Пиренеях).

Кордовский Халифат.

Кордовский Халифат является фактически независимым от Багдадского Халифа, хотя формально остается подчиненным ему. Наиболее мощное в военном отношении мусульманское государство.

Кордова.

Багдадский Халифат.

Государственный и религиозный центр Ислама.

Багдад, Мекка, ал-Басра, Маскат.

Африканские Эмираты.

Разрозненные территории, разбросанные вдоль Средиземноморского побережья Африки. Основная база мусульманских пиратов.

Ал-Искандери (Александрия), Тунис, Бен-Гази.

Азия.

Бывшая провинция Рима, отпавшая после неудачной войны с Халифатом (катастрофическое поражение под Безабду в 360 году) и потерянная Халифатом из-за натиска восточных варваров.

Анкира (Анкара).

Иудея.

Бывшая провинция Рима, ныне находится под властью Халифата.
Джерушалаем.

Боспор.

Государство в Северо-восточном Причерноморье, сначала - торговый союз греческих колоний, впоследствии - под властью Рима. Со II века до н.э. - деспотия. Ведет собственную политику в регионе.

Пантикапей (Керчь), Севастополис (Сухуми).

Понтийские колонии.

Бывшие греческие колонии в Северном Причерноморье, находящиеся под политическим влиянием Рима.

Ольвия (устье Буга), Херсонес (Севастополь), Керкинитида (Судак).

Характеристика Отражения.

Физические условия - близки к земным, магический потенциал существенно выше.

География - Британские острова, Западное побережье Европы от Пиреней до Дании повторяют земные, остальное же существенно искажается по мере удаления от этих областей и открывается по мере развития Игры.

Время - соответствует грани поздней античности и раннего средневековья. Начало Игры - 393 год от рождения Христова (для ориентировки играющих - события истории Римской Империи в самых общих чертах повторяются до этого времени и в этом Отражении).

Политическая структура мира определяется взаимодействием между государствами и негосударственными центрами сил.

Крупнейшим государством является Римская Империя, отбившая несколько варварских вторжений, сократившаяся в размерах, терзаемая внутренними проблемами, но все еще могучая. Символом ее силы и власти является Святой Грааль - величайшая историческая и магическая реликвия, хранящаяся во дворце Императора и показываемая народу в особо торжественные дни (три-четыре раза на памяти одного поколения).

Африка давно потеряна Римом, ее побережье лежит в тумане неизвестности: старые карты неверны, новых нет. Корабли, посланные туда, не возвращаются. Среди моряков ходят странные слухи о "Радужных Землях"...

Испания (Иберия) захвачена войсками Мавританского Халифата, флот Халифа господствует на Атлантическом океане. После сокрушительного поражения в битве под Медиоланом экспансия мавров направлена на север и северо-запад...

Галлия представляет собой зону игры свободных сил: формально принадлежа Империи, она давно превратилась в конгломерат мелких графств и герцогств. С юга на Галлию надвигаются мавры. С запада ею интересуются бритты. О тех, кто интересуется этими землями с севера и востока, на ночь лучше не вспоминать.

Британия наиболее далеко продвинулась по пути феодализации. Это эпический мир "Высокой Фэнтези": рыцари, маги, драконы, раздробленность.

Все, что лежит за пределами описанных земель, не включено пока в информационный оборот Ойкумены, но имеет (или может иметь) важное значение для Игры.

Крупнейшими негосударственными силами являются Незримое Братство Хранителей Грааля, Братство Рыцарей Круглого Стола, Магический Круг, Святой Орден, Ткачи Судьбы, Община Пути.

Незримое Братство считает, что Святого Грааля не должны касаться руки людей, чьи помыслы нечисты. Первая их задача - вырвать Грааль из рук Империи. Вторая - сохранить его. Братство придерживается строжайших правил конспирации, полный его состав не известен никому, каждый член Братства знает лишь одного-двух других. Во главе Братства стоит Незримый Хранитель Грааля, которому непосредственно подчиняются Незримые Стражи. Следующая (и последняя) - ступень иерархии Братства - Незримые Братья. Исповедуемая членами Братства религия неизвестна - вероятнее всего, в большинстве они язычники, но не исключается и то, что Братство полностью терпимо к религиозным воззрениям своих членов.

Братство Рыцарей Круглого Стола - чисто рыцарское объединение, созданное в основном с политико-этическими целями. Малорелигиозно и веротерпимо. Во главе его стоит Король Британии - первый среди равных за Круглым Столом. Круглый Стол считает Грааль главной своей святыней.

Магический Круг включает в себя всех практикующих магов данного Отражения. Маги известны друг другу, но неизвестны непосвященным. Круг неиерархичен по структуре, во главе его стоит Мерлин. Маги нерелигиозны.

Святой Орден - экспансивный христианский орден. Цель - установление мирового господства Церкви. Длительное время боролся с Империей за обладание Граалем. Имеет собственные военные силы, что продемонстрировал в Медиоланской битве. Имеет светские владения в Галлии, Британии, Италии. Структура иерархическая. Во главе Ордена стоит Магистр.

Ткачи Судьбы - организация с весьма древней историей, известной только самим Ткачам. С точки зрения населения - "серые маги". С точки зрения Отражения Земля - группа ученых, хранящих и преумножающих древние научные знания и свихнувшихся на идее информационного управления миром. Крайне немногочисленны, но довольно влиятельны. В подавляющем большинстве - агностики.

Община Пути - организация, ставящая целью поддержание Мирового Равновесия во всех смыслах этого слова, европейский вариант активного буддизма. Владеют внутренней энергией, экстрасенсорикой, искусством рукопашного боя и т. п., но не магией. Оружием не пользуются. Имеют собственные земли на северо-востоке Галлии, где действуют, открыто, и ряд агентов-адептов.

Вне пределов Ойкумены действуют неопределенные политические и иные силы, проявление чего являются нашествия варваров с севера (это, в основном, викинги) и востока.

7. Правила взаимодействия между участниками Игры. Как правило, взаимодействие в Игре носит информационный характер и происходит по обоюдному согласию сторон. Иные способы являются исключениями и применяются сравнительно редко.

7.1 Информационное взаимодействие.

7.1.1 Участник Игры может генерировать любую информацию - как истинную, так и

ложную. Истинной считается та информация, которая находится в банке данных Оргкомитета, либо не противоречащая ей информация, которая:

а) Сгенерирована участником Игры, при этом она должна относиться исключительно к персонажу данного участника и не быть связанной на момент генерации с другими участниками;

б) Подтверждается всеми участниками, чьих персонажей она касается.

7.1.2.1 В ответ на прямой запрос другого участника Игры или Оргкомитета участник обязан сообщить истинную информацию, которую можно получить путем визуального наблюдения или иным возможным способом (который указывается в запросе) - о военной и иной ситуации на той территории, где он находится.

7.1.2.2 В случае, если участник Игры сомневается, имеет ли другой участник возможность получить информацию по п. 7.1.2, он может обратиться за разъяснением к Оргкомитету.

7.1.3 Истинная информация вводится в банк Оргкомитета и может быть доступна для тех, кто заинтересован в ее получении.

7.1.4 Участник Игры может генерировать ложную информацию:

а) Сознательно - с целью политической или иной дезинформации других участников или Оргкомитета;

б) Из-за отсутствия либо недостатка истинной информации - противоречащую истинному состоянию Игры. В этом случае такая информация должна быть скорректирована любым субъектом Игры.

7.1.5 Участник Игры может обеспечивать порождаемой информацией тех субъектов Игры, которых она непосредственно касается - по близости территории, принадлежности к объединению участников и т. п.

7.1.6 Участнику Игры рекомендуется немедленно сообщать Оргкомитету порожденную им информацию, особенно относящуюся к:

а) Географическим и научным открытиям;

б) Геологическим и иным территориальным изысканиям;

в) Изменению ландшафтов;

г) Основанию и уничтожению городов, поселений, укреплений, шахт, карьеров; построению дорог, ирригационным работам;

д) Изменению юридической ситуации на его территории;

е) Иным событиям, имеющим, по мнению участника, существенное значение для хода Игры.

7.1.7 Результаты геологических изысканий, валовой ежегодный доход с территории и прочие расчеты экономического базиса считаются истинными в том случае, если они либо произведены самим Оргкомитетом, либо утверждены им.

7.1.8 Если в Оргкомитет поступает информация, противоречащая уже находящейся в банке данных, Оргкомитет может либо сам, либо при участии создателя новой информации так истолковать ситуацию, что обе информации станут истинными.

7.1.9 Участник Игры может пометить любую предоставляемую им Оргкомитету информацию как закрытую - с указанием тех особых обстоятельств, которые сделают ее открытой, т. е. доступной для других участников.

8. Особые условия.

В этом пункте найдут отражение те особенности Игры, которые являются факультативными (например, статусы места жительства, способы получения информации о целях Игры и т.д.) и могут быть внесены в Правила в любой момент.

8.1 Участники могут обращаться за советом, предсказанием судьбы и т. п. к Оргкомитету. Оргкомитет взимает плату за консультации в удобной ему форме.

9. Правила Игры.

Правила Игры создаются Оргкомитетом и могут изменяться в ходе Игры. Незнание действующих в данное игровое время правил не является основанием для их нарушения.

10. Оргкомитет.

10.1 Оргкомитет принимает все решения по принципу консенсуса.

10.2 Оргкомитет может делегировать часть своих полномочий любому из своих членов.

10.3.1 Состав Оргкомитета может изменяться.

10.3.2 Желающие вступить в Оргкомитет проходят собеседование, на котором они должны доказать свою полезность Оргкомитету.

10.3.3 Оргкомитет может устанавливать для желающих вступить в него льготы различных видов. Члены Оргкомитета СПб РХИ - 92 имеют право вступить в Оргкомитет без собеседования.

10.3.4 Желающие выйти из Оргкомитета могут сделать это в любой момент.

10.4 Состав Оргкомитета (по состоянию на 06.08.93):

Алексеев Антон Владимирович (СПб.);

Бережной Сергей Валерьевич (Севастополь - Днепропетровск);

Богущ Дмитрий Витальевич (Петрозаводск - СПб.);

Румянцев Вадим Евгеньевич (СПб.).

Антоний Публий Вер.

Блок: Сопутствующие материалы



История Империи.

XXXIV

<...> Сокращение числа провинций Империи из-за постоянных нашествий варваров с севера и востока заставили Императора Септимия Тактика пересмотреть политику Рима в отношении Халифата. После победы под Медиоланом в 364 году, стоившей Империи слишком дорого, Септимию просто не хватало войск, чтобы держать многочисленные гарнизоны в Галлии и Дакии, и эти провинции начали постепенно освобождаться от власти Рима. Македония и Греция были слишком важны как производители шерсти, железа и продовольствия, и для их защиты от набегов с востока требовались значительные силы во Фракии. Понтийский канал после страшного землетрясения, происшедшего 21 июля 365 года, перестал существовать, а сухопутная связь с колониями в гиперборейских и скифских землях была весьма ненадежной, там постоянно возникали восстания против Империи, и с некоторых пор август предпочитал просто не обращать на это внимания, смирившись с прекращением подвоза оттуда продовольствия и товаров. К тому же, с исчезновением канала через Понтийский Мост, путь во Фракию для восточных варваров был открыт.

Вынужденный ослабить контроль над Пиренеями, Септимий опасался нового внезапного прорыва войск Халифата, и в 368-369 годах отправил в Иберию несколько посольств с предложениями мира.

Наместник халифа Саид ал-Наххар долго уклонялся от прямого ответа (как теперь ясно, в это же время халиф пытался натравить на Империю персидских кочевников, но коварные планы не удались из-за непрекращающейся борьбы за власть среди персидской знати), но в марте 370 года Кордовский мир был все-таки подписан. Мавры получили возможность относительно спокойно правиться после Медиолана, а Септимий - перебросить войска во Фракию, поручив охрану Пиренейских перевалов не столько немногочисленному гарнизону Нарбона, сколько южным галлам, чьи герцоги с некоторых пор гораздо более опасались мавританского льва, чем римского орла, поэтому не особенно спешили демонстрировать независимость от Рима.

В июле 373 года, одновременно с новым натиском восточных варваров на Понтийском Мосту и началом десятилетней обороны Адрианополя, произошло событие, которое едва не погубило Империю. Один из правителей южных галлов, Халрик Серый Крот, герцог Толосы, поссорился со своими северными соседями и, решив отомстить им, тайно обратился к кордовскому наместнику с просьбой о помощи в войне против них. Несмотря на то, что Халифат еще далеко не оправился после Медиолана, ал-Наххар решил перейти Пиренеи и вторгнуться в Галлию. Передовые отряды мавров, численностью в две тысячи всадников, к счастью, были остановлены и разбиты в Илмарском ущелье - что более чем странно, ибо никто не знает, кто это сделал, так как галльские герцоги привели свои войска слишком поздно, когда в ущелье не осталось ни одного живого мавра. Ал-Наххар, узнав о гибели авангарда, решил, что Халрик обманул его и приказал пытать его огнем, из-за чего герцог сошел с ума и умер.

Известие о чудом остановленном нашествии произвело в Риме ужасное впечатление, так как ясно показало, насколько ненадежны граница по Пиренеям и Кордовский мир. Папа Иосиф Второй объявил чудом гибель мавров в Илмаре, предотвратившую ужасную войну, и упросил Септимия показать народу Грааль, дабы успокоить начавшиеся было волнения.

На мавров катастрофа в Илмарском ущелье также произвела ужасающее впечатление, которое еще более усугубилось внезапной смертью ал-Наххара, последовавшей через полтора месяца. Новый наместник, Раис ас-Ширах, и не пытался возобновить войну. Он подтвердил мир с Империей и держал слово двадцать лет.

Все это время продолжалась оборона Понтийского Моста. Не в силах сломить оборону римлян, варвары, теснимые к тому же с юга войсками Халифата, начали роптать на своих вождей, среди которых также не было единства. Некоторая часть их предлагала отступить и по побережью Азии и Колхиды обойти Понт с севера, захватив по пути, богатые Боспор и Скифию, другие же настаивали на продолжении набегов на земли Империи и Халифата. Не придя к единству, варварские племена в августе 377 года разделились, и часть их действительно отправилась вокруг Понта, но была рассеяна объединенными боспорскими и скифскими войсками. Это позволило Септимию не опасаться более падения Адрианополя, ибо основные силы оставшихся в Азии варваров обратили взоры на богатый юг, на некоторое время, ослабив атаки на Понтийском Мосту. Некоторое время границам Империи угрожали только нападения данов и других варварских племен на севере.

Получив передышку, Септимий занялся преобразованиями в армии. В течение многих лет

легионы набирали большей частью из находящихся под властью Империи варварских племен, и постепенно варвары стали преобладать даже среди офицеров. Предшественники Септимия опасались брать в армию италийцев, ибо многие из них были недовольны положением вещей в Империи, а в армии они получили бы возможность составлять заговоры, которых и без того было слишком много. Септимий решил, что настала пора сделать из армии опору Империи, какой она была при Тиберии, и в сентябре 377 года начал набирать италийские легионы, поставив им более высокое жалование, чем получали варвары. Деньги для этого он добыл, издав эдикт о конфискации имущества языческих храмов, которые во множестве оставались еще в Италии.

Эдикт этот был горячо поддержан папой Иосифом Вторым и епископами и вызвал волну ненависти к язычникам. По всей Италии начались убийства язычников и ограбления храмов, спровоцированные, как говорили знающие, Святым Орденом, недовольным тем, что золото язычников достанется не церкви, а казне. Септимию пришлось пригрозить Ордену тем, что, если убийства не прекратятся, он конфискует и имущество Ордена. Магистр Грациан не захотел вступать в открытую борьбу с августом и приказал членам Ордена прекратить убийства.

В январе 378 года произошло восстание в Паннонии, и восставшие легионеры, недовольные приказами о переформировании частей, провозгласили императором наместника Никомаха Флавиана, известного своей щедростью и неизменной справедливостью. Флавиан долго не соглашался принять на себя это звание, когда же войска не оставили ему иного выбора, он согласился стать императором и был коронован. Он тут же написал письмо Септимию, уверяя его, что он не изменник и пошел на это только для того, чтобы успокоить войска. Зная Флавиана, как умного и честного человека, Септимий быстро отправился в Паннонию и, выйдя вместе с Флавианом к войскам, произнес речь, понося их за непослушание и обещая простить, если его приказ будет выполнен. Флавиан поддержал эти требования и тут же, на глазах у легионов, сложил с себя императорскую диадему. Жест этот вызвал бурное ликование среди солдат - не менее бурное, чем-то, которым они приветствовали коронацию. Через два месяца войска в Паннонии были переформированы.

Благодаря быстрому проведению реформ в армии, Септимию удалось быстро разгромить в мае 383 года вторгшихся в Иллирию алланов, а в июне 385 года подавить мятеж вестготов.

В том же 385 году император Септимий Ульпий Траян Фракийский Германский Мавританский, прозванный Тактиком, умер от инсульта, случившегося с ним 15 сентября, когда он был в припадке ярости. Наследовал ему его единственный сын Аммию Септимий Ульпий Траян, который ничем не был похож на отца и правил, проводя время в разгуле. При нем возвысился Арбогаст, франк, быстро ставший военным советником императора, а, по сути - фактическим правителем Империи. Это был человек с сильным характером, блестящим знанием военного дела, презиравший богатство и искренне заботившийся о благе государства. Качествами этими он заслужил любовь солдат и был популярен не только среди варваров, но и среди италийцев. В октябре 389 года он отразил возле Нарбона войска мавров, нарушивших Кордовский мир, а годом позже полностью очистил от варваров часть Азии,

примыкающую к Понтийскому Мосту, и начал восстановление Понтийского канала. Кроме того, он отправил несколько экспедиций к побережью Африки - впрочем, ни одна из них не вернулась.

Аммию, практически не занимавшийся государственными делами, был, тем не менее, достаточно ревнив к соперникам, хотя долго не видел в Арбогасте такового. Лишь в 393 году он стал проявлять характер и в марте отменил несколько приказов Арбогаста - среди прочих, о строительстве дополнительных укреплений на Понтийском Мосту. Взмешенный, Арбогаст потребовал объяснений. Аммию заявил, что он сделал это по своей прихоти и не обязан давать отчет кому бы то ни было, тем более какому-то варвару. В тот же день, 17 марта, Арбогаст уехал из Рима, а через два дня Аммию покончил жизнь самоубийством, бросившись на меч. Он не оставил прямого наследника.

Так бесславно закончилась почти двухвековая власть Ульпиев над Римом.

Арбогаст, тут же вернувшийся в Рим, провозгласил императором Кассия Марка Флакка Флавиана, племянника Никомаха Флавиана. Правление это началось с события, обещающего неисчислимые беды Империи. На празднествах по поводу коронации, назначенной на 3 апреля, Кассий приказал показать римлянам Грааль. Епископ Алезий спустился в тайную часовню за Граалем. Спутники ждали его около часа, полагая, что епископ преклонил колена в молитве. Когда же, в конце концов, за ним было послано, он был найден в этой часовне мертвым. Грааль исчез.

Кассий повелел посвященным хранить исчезновение реликвии в тайне, но Магистр Святого Ордена Грациан, желая возбудить в народе негодование против язычников, открыто обвинил в похищении Грааля служителей храма Ваала. Христиане немедленно разрушили это капище и убили жрецов, но Грааль найден не был...

Блок: Боевка



Физическое взаимодействие.

Физическое взаимодействие осуществляется любым способом, не запрещенным действующим законодательством.

Физическое взаимодействие разрешено на всей игровой территории в любое время с начала Игры до ее прекращения.

При физическом взаимодействии поражению может подвергаться все тело участника и все игровое имущество.

Физическое взаимодействие игровым оружием разрешается Оргкомитетом тем участникам, роль которых допускает возможность таких действий.

Игровым оружием являются предметы, которые допущены в Игру в качестве такового Оргкомитетом.

Участники могут быть вооружены особым наступательным и оборонительным оружием. Технические характеристики особого оружия указываются в сопроводительном документе.

Физическое взаимодействие оканчивается, если:

- а) оба участника договорились его прекратить. Победитель и побежденный отсутствуют.
- б) один из участников прекратил взаимодействие, а другой его не восстановил. Победитель и побежденный отсутствуют.
- в) хотя бы один из участников признал себя побежденным. Если такой участник один, то второй становится победителем. Победитель имеет право объявить побежденного убитым, а также изъять имеющееся у побежденного игровое имущество.
- г) хотя бы один из участников признал себя убитым. Если такой участник один, то второй становится победителем. Победитель имеет право изъять имеющееся у признавшего себя убитым игровое имущество.

Подсчет ударов, повреждений, определение результата физического взаимодействия и прочие судейские функции осуществляют сами участники. При возникновении разногласий участники могут обратиться для решения вопроса в Оргкомитет. Решение Оргкомитета считается окончательным; Оргкомитет может придать ему силу прецедента.

В случае если у Оргкомитета возникнут основания полагать, что физическое взаимодействие используется участником для достижения внеигровых целей, Оргкомитет может использовать имеющуюся в его распоряжении информацию для наказания виновного.

Блок: Магия



Магическое взаимодействие.

Магическое взаимодействие может осуществляться в любой момент времени и в любом месте игровой территории по желанию участника, имеющего магическую силу. Магическая сила участников конечна.

Магическое взаимодействие имитируется с помощью карт "магической силы" и указания на соответствующую особенность в сопроводительном документе на соответствующее игровое имущество.

Карты "магической силы" имеют стандартный вид, который доводится до сведения участников перед началом Игры.

Карты сдаются Оргкомитетом тем участникам, которые должны обладать магической силой в соответствии с ролью. Количество карт определяется индивидуально. Карты заполняются участниками и утверждаются Оргкомитетом.

Карта применяется путем демонстрации ее тому участнику, на которого производится магическое воздействие. На момент применения карты на ней должен быть написан текст заклинания. Не утвержденная Оргкомитетом карта не является картой "магической силы".

Подвергнутый магическому воздействию участник обязан изъять и привести в негодность для повторного употребления предъявленную ему карту. Эту карту участник

обязан иметь при себе до предъявления Оргкомитету.

Оргкомитет может контролировать правомерность применения карт в любой момент по своему усмотрению.

Оргкомитет рассматривает возникшие в ходе Игры ситуации, исход которых вызывает сомнение у любой из вовлеченных в нее сторон (результаты любых взаимодействий участников, их хозяйственной деятельности и т. д.), и выносит решение, которое не подлежит пересмотру. Мотивировка решения предоставляется каждой из сторон, имеющих отношение к спорной ситуации.

2.0.0.3