

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

Название игры: Германия. Наследие Барбароссы

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)

Блок: Общие правила, разное



Германия: Наследие Барбароссы.

Игра пройдет 1 марта в замке Мигдаль-Цедек.

Около 50 участников, продолжительность 1 день.

Автор и мастер игры - Леня Рыжиков (Симбелин).

Контакты - 055-918591, simbelin@pisem.net

Правила игры.

Общие положения:

Трудно в мире подлунном

Брать быка за рога -

Надо быть очень умным,

Чтоб сыграть дурака...

Цель данной игры - как, впрочем, и любой другой - играть. Играть так, как интересно каждому, играть то, что близко и важно каждому. Вырваться из обыденности нашей повседневной жизни, не скатившись при этом в банальное самоутверждение мечом и интригой. Войти в другой мир, живущий по своим законам и обычаям - и постараться слиться с ним, понять его и стать его частью. Творить иную жизнь и красоту этой жизни, стать другим, оставаясь самим собой, вытащив на поверхность то, что лежит в глубине каждого из нас.

Наша цель - создать игровой мир, как можно более близкий оригиналу - тринадцатому веку средневековья. Близкий с точки зрения морали, духовных и материальных ценностей, норм поведения и образа мышления. Попробовать себя в роли жителей этого мира, заключить свои роли в эти рамки и прожить несколько часов в иной, непривычной

нам атмосфере бытия.

Естественно, у каждого игрока свои интересы и предпочтения. Кому-то интересны интриги и политика, кому-то салонные беседы, кому-то кружка в кабаке. Все эти интересы игрок переносит на своего персонажа, что также вполне естественно. Однако при этом важно не рассматривать свою роль исключительно как инструмент для достижения своих целей на игре, а обратить как можно больше внимания на внешний антураж роли, на достоверный отыгрыш персонажа. Важно, чтобы ваш персонаж был, выглядел живым человеком, а не шаблонной фишкой, важно, чтобы помимо достижения своих целей вам был интересен сам факт отыгрыша вашей роли. Именно на этом делается акцент в данной игре, именно для таких людей она создается.

В этой игре очень большую роль играет политика и придворные интриги. Это нормально, и я постараюсь создать на игре предельно интересную политическую ситуацию, привязать к ней персонажей. В политике этой эпохи много интересного и красивого, и мне хотелось бы отразить это в игре. И все же не стоит делать политику своей единственной целью на игре, и ради нее пренебрегать самой игрой. В первую очередь вы отыгрываете своего персонажа, и политикой вам следует интересоваться лишь в той мере, в которой ею интересуется ваш персонаж. И даже захват трона можно провести красиво, ярко и изящно, не злоупотребляя использованием кулуарки.

От игроков я ожидаю максимально серьезного отношения к игре, тщательной и детальной проработки ролей. Игра делается для тех, кому близки вышеперечисленные принципы, тех, кому она искренне интересна с точки зрения сюжета, концепции и подхода. Для тех, кто будет серьезно готовиться к игре, вложив в нее нечто от себя. Для тех, кто понимает, что игра есть совместное творчество игрока и мастера, что к ней нельзя относиться потребительски. Что удовольствие, полученное от игры, находится в прямой зависимости от вложенных в подготовку времени, сил, чувств и эмоций.

Я, со своей стороны, постараюсь придать игровому миру красочность и красоту. Предоставить игроку интересные, цельные роли, дав каждому возможность найти себя и избрать для себя ту роль, которая наиболее ему близка и интересна. Окружить его яркими и глубокими персонажами, привязать его к окружающему миру, создать ему друзей и врагов, возлюбленных и родственников. Дать ему возможность попасть в живой и цельный мир, в котором ему будет интересно находиться.

Игровой мир:

Среди бесчисленных светил
Я вольно выбрал мир наш строгий,
И в этом мире полюбил
Одни веселые дороги

Мы находимся в Германии 1214 года от Рождества Христова. Королем Германии только что коронован 20-летний внук великого Фридриха Барбароссы, Фридрих II.

Страна истерзана и разрушена многолетней войной за престол, пиком борьбы двух самых влиятельных семейств Германии - Штауфенов и Вельфов. Сторонники Фридриха, при содействии французского короля Филиппа Августа, только что одержали решающую победу над прежним королем, Оттоном Вельфом, закрепляя господство Штауфенов в Германии.

По окончании решающей битвы Фридрих провозгласил перемирие, созвав самых влиятельных князей и графов Германии на сейм в верный ему город Майнц, дабы подтвердить свое восхождение на престол принятием вассальной присяги от всех приглашенных. Главной же целью собрания является прекращение войны и установление

мира с Оттоном, также получившим приглашение. По германским законам король не наследует престол, а избирается на сейме самыми влиятельными князьями, и хотя Фридриха уже избрали в короли, все еще может перемениться - трон весьма зависим от решений его вассалов. На этом собрании Фридриху предстоит закрепить свою позицию, привлечь на свою сторону прежних врагов и дать гарантии касательно своей будущей политики.

Ситуация во многом парадоксальна - даже избравшие его князья почти не знают Фридриха, так как он вырос в Италии. В Германию он прибыл с небольшой группой никому неизвестных приближенных, в самой же стране у него почти нет верных людей - для большинства он лишь инструмент для освобождения от притязаний Оттона. Положение нового короля более чем шатко, и от результатов сейма зависит его будущее. В Майнц прибыли все крупные князья Германии, вместе с подчиненными им баронами и рыцарями. Ходят слухи, что, молодой Фридрих намерен жениться, и на более влиятельные князья привезли с собой своих дочерей в надежде породниться с правящим домом. На сейме присутствуют также представители соседних королевств, также желающие узнать из первых рук о намерениях нового короля, и, возможно, желающие заключить династический союз с Германией.

Германия этой эпохи представляет собой квинтэссенцию средневековья. Это суровый, жестокий, и одновременно наивный и романтический мир, где уживаются рыцари-грабители и рыцари-идеалисты, монахи и миннезингеры, женатые епископы и фанатичные папские легаты, где нарушение чести считается худшим из преступлений - и обычнейшим событием.

Это мир людей глубоко религиозных и суеверных, людей, научившихся совмещать свою религиозность со своей повседневной жизнью и ее императивами. Красота этого мира - именно в этой двойной морали, в том, что, несмотря на общую грубость, жестокость и, казалось бы, беспринципность его обитателей, этот мир до удивления наполнен благородством и честью. Это мир подлинных страстей, где еще не развилось лицемерие, где все поступки, будь они низки или благородны, совершаются от чистого сердца, а не по расчету.

Это мир контрастов, где сосуществуют совершенно различные понятия и идеи. Мир, перед обитателями которого постоянно стоит выбор - религиозный, моральный, политический. Ошибка в выборе может стоить вам владений, жизни или бессмертной души. Не ошибитесь...

Мастер:

Мы земных земней и вовсе

К черту сказки о богах...

Мастера во время игры существовать не будет, и никакого мастерского вмешательства в игру не предусмотрено. С момента начала игры мастер является полноправным игроком, и обращаться к нему с неигровыми вопросами крайне нежелательно, за исключением ЧП, угрозы здоровью игроков и подобных ситуаций. Игра разработана таким образом, что вмешательство мастера в игровые процессы не требуется, соблюдение же правил остается на совести самих игроков.

Запись на игру и разработка роли:

Что в имени тебе моем?

Данная игра является игрой по приглашениям, то есть игроки приглашаются на игру мастером, а не заявляются сами. Игроку, получившему приглашение, либо предлагается уже готовая роль, либо дается возможность выбрать и разработать себе роль самостоятельно. В разделе «Персонажи» будут помещены все уже принятые роли, с именем игрока и кратким описанием, а также разработанные мастером, но еще вакантные роли.

В любом случае пожелания и идеи игрока учитываются в первую очередь, дабы роль как можно более подходила игроку. В случае ключевых ролей у мастера больше влияния, однако, и здесь мнение игрока весьма важно.

После выбора роли следует этап разработки роли, по окончанию, которого игрок сдает мастеру окончательную заявку. Мастер оставляет за собой право предложить игроку доработать роль. Настоятельно рекомендуется встретиться с мастером лично и обсудить с ним роль как минимум один раз.

Как было сказано, большинство игроков приглашаются на игру непосредственно мастером. Если вы прочитали правила и хотите записаться, но не получили приглашения, вы можете связаться с мастером и заявиться на понравившуюся вам роль. Мастер оставляет за собой право отклонить любую кандидатуру, либо предложить игроку переработать заявку. Роль не будет утверждена за вами без личного (не по телефону) разговора с мастером.

- Официальная заявка на роль должна включать краткую биографию, описание характера и мировоззрения персонажа, а также вторую роль игрока (см. раздел Смерть).
- Заявка должна быть сдана в письменном виде.
- Подача официальных заявок - не позже месяца до игры.
- Роль считается утвержденной только после личного разговора с мастером (не по телефону).
- Человек, не встретившийся с мастером хотя бы один раз до игры, не будет считаться приглашенным и на игру не допустится.

Временные рамки игры:

Мир вывихнул сустав, и в этот год
Был прислан я, чтоб вправить вывих тот.

Игра начнется в пятницу, около четырех часов дня. Игрокам следует прибыть на полигон не позже часа-двух дня. Тем, кто не сможет прибыть на полигон вовремя, просьба сообщить об этом заранее.

Ночью игра будет продолжаться "до упора", пока будут силы и желание.
Утром игра продолжена не будет.

Игровой взнос:

Золото, что прах, да глаза слепит,
Цепью на руках золото звенит.

Игровой взнос на данной игре составит 40 шекелей. Деньги сдаются за два месяца до игры. Настоятельно прошу сдавать взносы вовремя.

В некоторых случаях возможна сдача взноса натурой - предметами антуража, едой, выпивкой и т.п. Желющие сдать взнос натурой должны сообщить мне заранее.

Начиная с двух месяцев, до игры взносы возвращаться не будут.

Персонажи.

Скажи мне, гордый рыцарь,
Куда ты держишь путь?

Ниже приведены основные персонажи на игре, с именем игрока и кратким описанием. По мере заявления новых ролей список будет обновляться.

Заявленные роли:

Король Фридрих II (Марик Шовман) - внук Фридриха Барбароссы, сын Генриха VI. Воспитывался в Италии, посему совершенно неизвестен на родине.

Оттон фон Шелленберг (Центурион) - ближайший советник короля Фридриха в Германии.

Лекарь короля (Витя Фавн) - итальянец, медик и знаток трав и снадобий.

Герман, ландграф Тюрингский (Дима Лыжник) - один из старых сторонников Штауфенов, помогавший еще дяде Фридриха, Филиппу Швабскому.

Оттон фон Грюненвальд (Женька Семец) - молодой барон, вассал архиепископа Майнцкого и капитан городской стражи Майнца.

Расселин фон Шамберг (Горлум) - германский барон, женатый на англичанке высокого рода.

Джейн фон Шамберг (Маришка) - дочь английского маркиза Винджерси, тесно связана с Англией.

Беатрис фон Аутенбах (Солнышко) - вдовствующая молодая баронесса, знаменитая своими салонами и умением затаскивать в них самых разных людей.

Вальтер фон дер Фогельвейде (Эрион) - знаменитый по всей Германии миннезингер. Известен также как ядовитый сатирик, часто нападающий на Рим и папу.

Агнесса фон Грюнштейн (Саша) - незамужняя молодая женщина весьма легкого поведения. Ведет активную светскую жизнь, часто принимает у себя мужчин, в том числе и женатых, от которых получает подарки. Архиепископ Майнцкий уже неоднократно выступал с проповедями и даже указами против "этой развратницы", но пока безуспешно.

Оттон Вельф, герцог Брауншвейгский (Леша Старый) - прежний король и император из дома Вельфов, ныне отлученный от церкви и потерявший поддержку подавляющего большинства германских князей. Воспитывался при дворе своего дяди, покойного короля Ричарда Английского, во многом на него похож.

Лаура-Каталина де ла Меж (Васька) - француженка из графства Пуату, постоянная спутница и, по слухам, любовница Оттона Вельфа. Ходят слухи, что она весьма сведуща в ядах и снадобьях.

Генрих Вельф, пфальцграф Рейнский (Славка) - младший брат Оттона. Очень взвешенный и разумный человек, женат на внучке Фридриха Барбароссы.

Агнесса, пфальцграфиня Рейнская (Лена) - внучка Фридриха Барбароссы, супруга Генриха Вельфа.

Зигфрид, архиепископ Майнцкий (Тойво) - из главных сторонников Фридриха. Известен постоянной сменой сторон, один из самых влиятельных людей в Германии.

Арнольд Амори, аббат Сито (Миша Атлас) - духовный предводитель альбигойского крестового похода, человек редкого красноречия и религиозного пыла. Доверенное лицо папы.

Римский кардинал (Дельт) - еще один папский легат.

Герман фон Зальца (Боря Хайфский) - Гроссмейстер Тевтонского Ордена, близкий друг

Фридриха, один из самых влиятельных людей в империи.

Принцесса Изабелла Английская (Женя Рыжая) - дочь Ричарда Английского, явная претендентка на роль супруги молодого короля.

Телохранитель Изабеллы (Мартин) - шотландец, помимо охраны является еще и любимым менестрелем принцессы.

Английский аббат-цистерцианец (Татарин) - духовник принцессы, представитель английской Церкви.

Английский посол (Грэг) - несколько высокомерный английский дворянин.

Граф Шампанский (Барсик) - представитель Франции. Помимо своей политической цели весьма заинтересован в экспорте своего знаменитого вина.

Тетушка короля Филиппа-Августа (Лена Пепел) - супруга графа Шампанского.

Командор Ордена Храма (Илья Костоправ) - в составе французского посольства прибыл также представитель тамплиеров.

Тамплиер (Боря Танкодрум) - компаньон и спутник командора.

Гильом де Шовиньи, сеньор д'Альби (Леня Симбелин) - молодой французский дворянин, женатый на старшей дочери Раймунда VI Тулузского. Вместе с женой прибыл на сейм в качестве посольства Тулузы.

Маргарита де Шовиньи (Софа) - старшая дочь Раймунда Тулузского.

Принцесса Каролина Чешская (Линка) - юная принцесса Чехии (вассала Германии) прибыла на сейм, почему-то без своего отца.

Посольство итальянских гибеллинов (Юля, Петрович) - итальянские сторонники Штауфенов, представители свободных городов Италии.

Конрад Мазовецкий, князь Польский (Ян Арагорн) - как вассал Германии, польский князь также прибыл на сейм.

Прикиды.

В чем моя вина?

В черном с серебром...

Прикиды на игре относятся к 13 веку средневековой Европы. Ниже приведено общее описание моды того времени.

Мужская одежда:

При дворе в шелках

С золотым шитьем...

На тело надевается довольно узкая нижняя рубашка с длинными рукавами, достигающая до колен. Поверх нее одевается нижняя одежда, однотонная, с длинными узкими рукавами, достигающая до щиколоток (мужская котта). Поверх нее - широкая перепоясанная одежда с длинными рукавами либо совсем без рукавов (сюрко), такой же длинны, с узорчатой или даже меховой отделкой по краям, однотонная либо разделенная подобно гербу. На ней также часто вышивали сам герб. Эта верхняя одежда имела разрезы спереди и сзади для удобства верховой езды, а также разрез на воротах спереди, закрываемый фибулой или застегивающийся.

У рыцарей длинная туника с короткими рукавами или вообще без рукавов - яка - одевалась поверх доспеха. Она всегда отображала герб рыцаря - делилась на цвета подобно гербу, либо была однотонной, с вышитым на груди и спине гербом. Рыцари могли также носить яку в цветах своего сеньора.

Люди военные обычно носили два пояса - один на уровне талии, второй на бедрах, наискось - на нем висел меч в ножнах.

Поверх одежды, как правило, носился широкий, плотный плащ в форме трапеции, удерживающийся на плечах ремнем или позументом, скрепляющим верхние края плаща (он обычно цеплялся за фибулу или пуговицу, застегивающую воротник).

Под одеждой носились обтягивающие штаны-чулки, как правило, черные или красные. На ногах придворные носили исключительно узкие башмаки с заостренными носами, поэтому верховые сапоги обличали человека либо военного, либо только что прибывшего.

Следует заметить, что дорогие сюрко носят лишь дворяне высшего ранга. Простые рыцари и даже их бароны предпочитают более удобную и универсальную (и дешевую) рыцарскую моду - упомянутую выше яку поверх доспеха или нижней одежды (в доспехе постоянно ходили только молодые, недавно посвященные рыцари, которые гордились своим посвящением и всячески его демонстрировали - при дворе это считалось дурным тоном).

Головные уборы того времени были весьма разнообразны - береты, чепцы, колпаки, шляпы с полями (миннезингеры, к примеру, традиционно носили, берет с перьями) - однако голова почти всегда была покрыта.

Дамская одежда:

Там прекрасные девы оделись в шелка...

Дамы носят классическое средневековое платье, точнее два платья - верхнее и нижнее (сюрко и котта). Платье все еще кроится цельным, без отдельного лифа, и застегивается обычно на спине или сбоку.

Верхнее платье однотонное (или разделенное подобно гербу - такие платья были популярны у "дам сердца", надевавших платья в цветах своего рыцаря во время турниров), облегающее сверху и расширяющееся книзу, длинное, иногда со шлейфом, с непомерно расширяющимися от локтя рукавами, достигающими почти до пола. Нижнее - другого цвета (одним из требований моды было красивое сочетание цветов обоих платьев - существовал обычай приподнимать во время разговора край верхнего платья, дабы показать цвет нижнего), такой же длинный, с узкими длинными рукавами, которые либо застегивались или зашнуровывались по всей длине, либо шились отдельно и пристегивались к платью (именно эти рукава дамы отрывали во время турниров и дарили отличившимся рыцарям).

Под котту одевалась камиза - тонкая нижняя рубашка до щиколоток, часто стянутая с боков шнуровкой, дабы подчеркнуть фигуру. Камизы из-под котты не должно было быть видно.

Поверх платья часто одевался узкий, очень длинный пояс, свешивающийся до земли. Плащ дамы носили такой же, как и мужчины.

Голова всегда была покрыта - девушки предпочитали тонкий головной платок, поверх которого надевали узкий обруч, цветную ленту или венок. Замужние женщины носили различные головные уборы - чепец, филлет, подобия короны, береты. Девушки носили волосы распущенными или заплетенными в две косы, а замужние женщины заплетали косы, которые затем закручивались в узел на висках или сзади.

Духовенство и военно-монашеские ордена:

Крест на моей груди ярко-ал...

Члены рыцарских орденов - тамплиеры, госпитальеры и тевтонцы - носили одинаковую одежду, отличавшуюся лишь цветом. Тамплиерам полагался красный крест на белом фоне, госпитальерам - белый на черном фоне, тевтонцам - черный на белом фоне. Сама же одежда весьма напоминала монашеские рясы, однако была гораздо свободнее и качественнее. Рыцарская яка явно произошла от этой одежды, хотя она и выглядит чуть иначе. Поверх одежды рыцари-монахи носили обычный плащ, того же цвета и с крестом на спине.

Монахи носили рясы (подчеркнуто грубые и простые у нищенствующих орденов), цвет которых зависел от ордена (цистерцианцы - белый, доминиканцы и клунийцы - черный, францисканцы - серый), с отдельным капюшоном. Священниками поверх рясы надевался узкий прямоугольник ткани с отверстием для головы посередине, спадавший спереди и сзади до пола, а также плащ.

У епископов вся одежда отделялась золотым шитьем, материей служили парча и шелк. На голову одевалась особая епископская митра, также богато украшенная.

Правила турнира:

...И разноцветные флажки
У острия турнирных копий...

Одно из запланированных в начале сейма мероприятий - турнир в честь нового короля. Король Фридрих выставляет на турнир партию зачинщиков - своих сторонников и друзей. Все, желающие принять участие в турнире, организуют партию претендентов. Обе партии выстраиваются одна напротив другой, после чего претенденты по очереди вызывают на бой любого из зачинщиков. Вызванный вправе попросить своего товарища заменить его, и претендент не может отказать ему в этом. Претенденты также могут вызывать зачинщиков на парный бой. Каждый бой предваряется герольдами, которые провозглашают имена и гербы сражающихся.

Бой идет до трех ранений, на относительно равном оружии. Бой судят двое маршалов, решения которых неоспоримы. Проигравший бой выбывает. Проигрывает турнир та партия, в которой не осталось бойцов.

Приз выигравшей партии - корона победителя, которую возлагают на предводителя партии.

Далее между оставшимися рыцарями проходит серия поединков, участников которых определяют маршалы.

В конце концов, должен остаться один рыцарь, который и провозглашается победителем турнира. Ему предоставляется почетное право избрать, из присутствующих дам королеву любви и красоты.

Блок: Сопутствующие материалы



Вводная.

Это было давно, это было давно,
В королевстве приморской земли...

Ниже приведены несколько кратких статей о культуре и истории Германии, знание

которых важно для игры, а также относящиеся исключительно к игре правила турнира, этикет и прочее.

В любом случае игрокам настоятельно рекомендуется, обратится к серьезной исторической литературе.

Социальный строй Германии:

Шрам рассекает графское лицо...

К 13 веку Германия являлась государством с четким феодальным строем, имевшем, тем не менее, некоторые отличия от строя других европейских стран. Естественно, это было военно-аристократическое общество, где социальное положение человека определялось его земельными владениями, а также его "честью" - древностью и славностью его рода, уже имевшими существенное значение. В Германии, более чем в других странах Европы, бытовала строгая иерархия дворянства, основанная опять же на земельных владениях и определявшая несколько уровней феодальной власти. Чем выше рангом был дворянин, тем больше был его вес в обществе, тем большему количеству вассалов он был господином, тем свободнее он распоряжался своими владениями. При этом дворянин низшего ранга (рыцарь, барон) почти всегда был вассалом более знатного дворянина. Барон, владевший небольшим замком и несколькими деревнями вокруг, почти всегда предпочитал отдать свои владения местному графу или герцогу и принять их обратно в качестве лена, дабы иметь право на защиту и поддержку со стороны своего нового сюзерена. Таким образом, реальную политическую силу имело только высшее дворянство, обладающее большой долей независимости в своих землях и имеющее зачастую большую силу, чем сам король.

Положение короля в Германии вообще было уникально для Европы того времени. Тогда как в Англии и Франции королевская власть наследовалась, и при любом, даже самом плачевном состоянии этой власти никому не приходила в голову мысль от нее избавиться (взять, к примеру, Иоанна Безземельного), в Германии король... избирался. В избрании короля формально участвовали все дворяне страны, реально же решение принимали только высшие дворяне, так как все остальные были им подчинены. Чуть позже это положение было узаконено - выбор осуществляли семь "курфюрстов", то есть "главных князей".

Король избирался из среды высшего дворянства, потому и считался ими всего лишь "первым среди равных".

Избранный король старался, естественно, закрепить свое положение и авторитет, однако любое недовольство среди дворян порождало заговоры с целью смещения и замены короля. И если все дворянство было единодушно, свержение вполне могло свершиться (как, собственно, и свергли Оттона Вельфа). Трудность, как правило, заключалась не в едином желании свергнуть короля, а в единодушии касательно возможного преемника.

Естественно, что низложенный король не сдавался без боя, но если против него действительно было большинство, шансов на победу у него не было. Отсюда видно, что королевская власть держалась исключительно на военной силе, и любое возвышение одного из князей грозило королю потерей престола. Тем не менее, вследствие приносимой государю присяги, а также из-за потребности в высшей власти, которая объединяла и контролировала бы дворянство, королю подчинялись. Правление осуществлялось не единолично, король часто советовался с высшим дворянством, хотя официального обязательства так поступать у него не было.

Таким образом, германская королевская власть является смещением современной королевской власти, принятой в других странах и основанной на феодальном принципе

полного подчинения вассала сюзерену, и старогерманского общества, где избираемый вождь немногим превосходил своих дружинников и родичей.

Германское же дворянство, напротив, было гораздо более феодальным, нежели дворянство Англии или Франции. Оно является четкой иерархической пирамидой, построенной по всем правилам феодальных отношений.

Перед своей кончиной германский король обычно успевал указать дворянству на своего преемника, сына либо другого родственника, однако князья далеко не всегда прислушивались к его воле. Иногда другой претендент склонял мнение большинства в свою пользу. Интересно, что при выборе нового короля (если прежний не оставил наследника или наследника не признали) князья обычно выбирали наименее влиятельного и обладающего наименьшими владениями из их числа. Расчет прост - чем меньше влияния у нового короля, чем меньше его личные владения (а значит и количество непосредственных вассалов), тем более он зависим от остальных князей.

Большинство дворянских титулов к этому времени уже были наследными, однако неоспоримую власть дворянин имел лишь в своем родовом имении - аллоде (в отличие от лена, получаемого от сеньора и обязывающего к вассальной службе). И хотя графства и герцогства Германии наследовались, во власти короля было отчуждение этих владений и передача их другому лицу, исключительно по своему усмотрению. Понятно, что король мог поступать так только при веских причинах и, будучи уверен в своем могуществе, иначе ему грозило недовольство князей, однако эта его привилегия никогда не оспаривалась. Желая ослабить могущественного князя, наказывая и устраняя противника (как в случае с Генрихом Львом, отцом Оттона, у которого были отняты почти все его саксонские владения), подменяя верными людьми своих противников - короли Германии нередко перекраивали политическую карту королевства, если только им это позволяли.

Дворянские титулы:

Рыцарь - человек благородной семьи, находящийся на военной службе у своего сеньора. Зачастую не имел собственных владений, получая лен от своего господина.

Барон - владелец замка и земельного надела, все находящееся на котором подпадает под его власть. Мог взимать пошлины с проезжающих по его дорогам, получал налоги урожаем и продуктами с подвластных деревень и т.д. Содержал небольшую дружину рыцарей, которых вел в бой.

Бургграф - владел городом и окрестностями, где вершил суд и взимал налоги. Выводил в бой городское ополчение и баронов с подвластных городу территорий. В принципе приравнивается к епископу, которые тоже имели в своем владении города и обладали в них теми же правами и обязанностями.

Маркграф - граф марки, то есть пограничной области, не принадлежавшей исконно к Германии и находящейся под опасностью нападения. Имел в своих владениях больше свободы.

Ландграф - дворянин, владения которого образованы из нескольких смежных графств (например, ландграфы Тюрингские, владевшие всей Тюрингией).

Пфальцграф - дворянин, владения которого лежали в рейнском Пфальце (центр Германии). Фактически должность управляющего королевскими землями, с несколько ограниченными правами по сравнению с другими графами.

Герцог - правитель обширной области, полностью автономной и лишь вассально подчиняющейся королю.

История отношений Германии и папства:

И душит смех при слове "грех",

И хохот стынет в горле
Почти что ад - туда мне и дорога...
На небе Бог уснул давно,
А мне тем паче все равно
Кого я здесь убью во имя Бога!

Представители Церкви еще со времен Карла Великого играли в Европе весьма двойную роль. С одной стороны, они зависели в первую очередь от папы и Рима, составляя как бы единую нацию - нацию клира - во всей христианских странах. С другой стороны, они были подвластны королям стран, к которым относились. Еще в десятом веке зародилась традиция, определившая на многие столетия отношения Церкви и светской власти - традиция награждать епископов земельными наделами (бенефициями), превращая их, таким образом, в светских феодалов, несущих воинскую повинность и участвующих во всех делах государства. С этого времени высшее духовенство в Германии вливается в светское феодальное общество. Получившие земли епископы были обязаны выводить в случае войны отряды вооруженных рыцарей (своих вассалов - ведь земли, отданные им, не были пустыми), присутствовать при дворе, принимать участие во всех политических решениях.

Широко известен пример архиепископа Майнцкого Адальберта, сражавшегося наравне с рыцарями на коне, в доспехе и вооружившись булавой, дабы, по его словам, убивать противника, не проливая его крови. Вообще епископы вели совершенно мирской образ жизни и вскоре стали считаться даже выше светских дворян. Причина проста - в отличие от них, епископы не имели, как правило, семейных привязанностей и интересов и были более верны королю. Кроме того, в одаривании епископов землями была еще одна несомненная польза - после их смерти земли возвращались к королю, так как епископы не имели наследников (естественно, целибат в те времена хранили немногие, но попыток передачи своих владений детям почти не было). Таким образом, король приобретал множество верных и способных вассалов. Естественно, наделяя епископа землей, король хотел быть уверенным в том, что он будет верен в первую очередь ему, а не Риму. Так установилась традиция светской инвеституры, когда король сам назначал епископов и сам проводил обряд посвящения, предоставляя им земельные владения и принимая присягу как от любого вассала. Лишь после этого епископ присягал папе и Церкви. Сам папа также весьма зависел от Германии. Еще со времен Оттона I, помогавшего папе в борьбе с итальянским дворянством, папский престол подпал под влияние германских императоров. Дошло до того, что папы назначались императором, как и епископы. При этом нередко случались столкновения между интересами императора и итальянцев, в результате чего папой зачастую одновременно провозглашались кандидаты разных партий, после чего следовала долгая и кровопролитная борьба. В любом случае, о какой-либо самостоятельности папства нечего было и говорить.

Изменение этого порядка пришло из монастыря Клуни, под верховенством которого к середине 11 века объединились многие французские монастыри и аббатства. Клунийцы вынашивали идеи о превосходстве светской власти над мирской, о необходимости церковной независимости. Они выступали против распространенной в это время светской инвеституры, симонии (покупки церковных должностей за деньги) и браков духовных лиц (главным образом приходских священников). Главной причиной всех бед клунийцы видели зависимость духовной власти от светской. Одним из виднейших деятелей клунийской партии в Риме был Гильдебранд, капеллан одного из пап. Он быстро вырос и закрепился в Риме, будучи советником нескольких пап подряд. Под его влиянием был созван Латеранский собор 1059 года, на котором было жестко установлено, что папу отныне выбирают римские кардиналы, высшие сановники курии. Были также строго

запрещены браки священников. В то же время папа заключил союз с норманнами, ранее призванными в Италию для борьбы с сарацинами и превратившимися в обычных разбойников. С этих пор итальянские норманны стали вооруженной силой пап. Став, наконец, папой, Гильдебранд (теперь - Григорий VII) стал резко проводить свою политику. Он обвинил короля Генриха IV в нарушении церковных установлений против симонии и отлучил от церкви нескольких германских епископов. Фактически Гильдебранд требовал отмены светской инвеституры и всякой зависимости епископов от королевской власти. Ответом Генриха было собрание в Вормсе, на котором он провозгласил Гильдебранда низложенным. В ответ папа отлучил Генриха от церкви, в те времена беспрецедентный и потрясший весь мир шаг. Последовала длительная война между папой и королем, в ходе которой Генриху пришлось воевать на два фронта - против папы и его норманнов в Италии и против части германских князей, которые при поддержке папы неоднократно выдвигали кандидатов на трон. Борьба длилась долго и с переменным успехом, но к концу концов король одержал победу, ставшей полной со смертью Гильдебранда. Его преемник, Урбан II, продолжал борьбу с королем на идейном уровне, но война все же прекратилась, вскоре, после чего Урбан созвал знаменитый собор в Клермоне, где провозгласил крестовый поход в Святую Землю, занявший всю Европу и отвлекший папу и императора от их разногласий. Эти разногласия вновь проявились между королем Генрихом V и папой Пасхалием II. Папа вновь потребовал отмены светской инвеституры. Генрих не согласился на требования папы, но при этом сумел не допустить столкновения. Лишь при папе Каликсте II вопрос был, наконец, решен, чему предшествовал серьезный раскол - обе стороны вновь снарядились для войны, но все же сумели договориться. На имевшем огромное значение Вормсском сейме было достигнуто соглашение - император отказывался от права светской инвеституры и выбора епископов, полностью отходившем к Церкви, но избранные епископы должны были приносить императору вассальную присягу за полученные земли и нести вассальную службу. На этом вопрос об инвеституре, принесший столько войн и раздоров, был, наконец, разрешен.

Дальнейшие отношения пап и германских императоров также носят натянутый характер, но уже по другим причинам. Главными предметами разногласий были земельные владения в Италии, которые римская курия относилась к так называемым "владениям св. Петра", то есть подвластными исключительно папе, а германские императоры не желали отдавать. Самым значительным из них было маркграфство Тосканское, завещанное Риму его последней владельницей, маркграфиней Матильдой. Кроме того, на итальянскую политику постоянно влияли норманны, прочно засевшие в Сицилии и нижней Италии, а также римские городские партии, зачастую назначавшие своих пап. Потеряв поддержку норманнов, папы могли рассчитывать лишь на помощь итальянских городов, а потому постоянно держали их сторону против императоров, всегда желавших подчинить Италию. Папам же свободная Италия была выгоднее. Эти разногласия более всего проявились при великом Фридрихе Барбароссе. Почти все его правление отмечено непрерывной войной в Италии, борьбой с папами и союзными им городами. Наконец было достигнуто соглашение с папой Александром III, установившее относительный мир в Италии. Отношения снова нарушились при Урбане III, так как Фридриху удалось сделать ловкий ход - он женил своего наследника Генриха на Констанции, наследнице Сицилийского королевства норманнов, с которыми папа недавно помирился. Для Рима это было крайне опасно, так как грозило окружить папские владения со всех сторон и окончательно подчинить Италию. К списку спорных вопросов между папой и германскими королями добавился еще один - Сицилия, которую папы с тех пор всеми силами старались отделить от Германии.

В 1198 году, в разгар спора о германском престоле, папой стал человек, сравнимый по

своей значительности с Гильдебрандом - Лотарио ди Сеньи, он же Иннокентий III. Он сразу заявил о превосходстве папской власти над светской и вмешался в германские дела, на что не решался до него ни один папа. Кроме того, он вступил в борьбу со сторонниками Германии в Италии, попутно получив возможность отделить Сицилию от Германии - Констанция, вдова Генриха VI, передала папе опекунство над своим сыном Фридрихом, наследником Сицилии. В Германии Иннокентий поддержал партию Вельфов, испытывая вполне понятное опасение по отношению к Штауфенам, уже показавшим себя в борьбе с папами. Оттон Вельф был невероятно щедр на обещания папе, но на деле вмешательство Иннокентия ни к чему не привело - Филипп Швабский одержал победу над вельфской

партией. Когда решительное превосходство Филиппа стало явно, Иннокентий пересмотрел свою позицию - он снял с Филиппа и его сторонников отлучение и короновал его императором. По договору между ними папа отказался от Тосканы и Сполетто, предоставляя их в собственность своему брату, которому была отдана в жены дочь Филиппа. Однако, спустя год после его коронования, Филипп был убит. В сложившейся ситуации все предпочли видеть королем Оттона, а не начинать новую борьбу за власть. Оттон, коронуясь императором, обещал папе полное удовлетворение его требований касательно итальянских владений. Дополнительное требование, выдвинутое папой - борьба с ересью - указывало на новый аспект в политике Рима и новый источник беспокойства для папы. Действительно, по всей Европе распространились религиозные взгляды, далекие от католических, и Рим видел в них своего первейшего врага. Впрочем, все обещания Оттона были пусты - едва короновавшись, он двинулся в Италию с большим войском, присвоив себе все спорные территории и намереваясь захватить Сицилию. Иннокентий, по его словам, "раскаялся, что создал человека" и отлучил Оттона от Церкви. Быстро выяснилось, что у Оттона множество врагов в Германии, а у папы есть весьма перспективный кандидат на трон - Фридрих, сын Генриха VI и король Сицилии. Таким образом, папа нарушил собственный принцип раздельности Германии и Сицилии, однако он очень надеялся на Фридриха, своего воспитанника.

За прошедшие три столетия папство сильно изменилось. Из приниженного и подчиненного воле германских императоров оно превратилось в силу, зачастую превосходящую силу королей. Отлучение от Церкви, хотя и используемое через, чур, часто и неразборчиво, тем не менее, остается действенным орудием давления на светских властителей. Теперь ясно, что ни один король не в силах подчинить себе Рим и что все они должны согласовывать свои интересы с политикой курии. После двухлетней войны, в которую включились и Франция с Англией, партия Штауфенов одержала верх. На сейм в Майнце, собранный Фридрихом, были посланы и папские легаты. Естественно, что Иннокентия

интересует и сицилийский вопрос, и итальянские владения, и германская Церковь, и борьба с ересью, все более заметной в Европе. Папским легатом избран Арнольд Амори, аббат Сито, человек, уже показавший себя в руководстве альбигойским крестовым походом. Переговоры с этим цистерцианцем, непримиримым борцом с ересью, обещают быть нелегкими...

Этикет:

...Эмгыр вар Эмрейс, Деитвен Аддан ын Карн аэп Морвудд!

Титулы и стили:

Начнем мы с обращений, причем сразу с обращений к королям, т.е. с королевских

стилей. "Оксфордский словарь английского языка" определяет "стиль" как: законный, официальный или почетный титул, собственное имя или признанное обращение к особе, семье, торговой фирме и так далее, церемониальное обозначение высокой особы, включающее ее различные титулы и перечисление ее владений.

Королевский стиль обычно включает следующие компоненты: данное при рождении имя, "милостью Божию", основной королевский титул и другие титулы с подчиненными короне территориями, прочие качественные эпитеты и т.д. Поясню на конкретном примере: титул английского короля на тот период был "Иоанн, милостью Божию король Англии, герцог Нормандии и господин Ирландии" (последнее определение Иоанн Безземельный сам и добавил). Качественного эпитета (он значится в списке составляющих королевского стиля) вы здесь не найдете, зато он присутствовал во французском королевском стиле того времени и звучал как *Rex Christianissimus* - христианнейший король; титул этот связывал Францию со статусом "старейшей дочери церкви". А вот что в то время не входило в королевский стиль ни одной из европейских стран - это номер. Да-да, "порядковый номер государя" стал частью его стиля значительно позже - не раньше конца 15- начала 16 века, поэтому представление монарха как "Фридрих 2" абсолютно для данной игры неприемлемо. Зато назвать так герцога или графа вполне возможно - большинство вассалов любой из европейских корон использовали "нумерацию" как составную часть своего титула сравнительно давно (скажем, на печати графов де Ту эта деталь появилась в 12 веке). Некоторые из этих вассалов (но очень немногие и уж во всяком случае, не верные поданные своих королей) охамели настолько, что смели использовать в своих титулах компонент, являющийся исключительно королевской привилегией, а именно выражение "милостью Божию". Очень советую вам, благородные рыцари, обратить на это внимание при составлении ваших титулов - может пригодиться.

И, раз уж я упомянула благородных рыцарей, следует вспомнить и о прекрасных дамах, точнее, об их титуловании. То, что дама замужняя носит тот же титул что и ее супруг, даже если этот титул получен супругом в качестве ее приданного, известно всем. Исключением являются те случаи, когда дама получила по наследству титул более высокий, чем тот, что был у ее супруга, тогда у нее еще есть надежда, что этот титул будет принадлежать только ей, а супруг сможет получить его лишь с ее согласия. Или если в это дело вмешается церковь - ведь имущество супругов едино, и нужно быть очень знатной дамой (Вроде Элеоноры Аквитанской, сумевшей не только развестись с Филиппом-Августом (он не очень возражал), но и заполучить назад свое приданное (вот тут он очень возражал)), чтобы вырвать его из лап своего благоверного. Что же касается, дам еще или уже незамужних - девицы собственного титула не имеют (если только они не принцессы крови или не единственные наследницы, наследство уже получившие. К этим последним, кстати, можно попытаться подольститься, называя их еще не полученным ими титулом, но это так, между нами) - только семейный (т.е. дочь графа, маркиза - но не более). Вдовы носят унаследованный от мужа титул, с добавлением "вдовствующая" ("вдовствующая графиня де Дио", например). Разведенные женщины, а в то время бывали и такие... О, этим остается кое-что из приданного, в частности, титул, который они носили в девичестве, если таковой у них был - и не более. Да и то при условии, что титул, вместе с приданным (ведь титул должен быть подкреплён какими-то владениями), удастся вырвать из лап брошенного супруга.

Обращения:

Начнем с повторения общеизвестных истин. Если вы - не особа королевской крови, то вам надлежит обращаться к корольюкоролеве "Ваше Величество", к принцупринцессе

"Ваше Высочество", за глаза же называть сих особ соответственно их титулам, можно с прибавлением качественного эпитета (не обязательно хвалебного, но и такого, о каком вы подумали - тоже необязательно. Это может быть просто эпитет по названию владений этой царственной особы), например: "...но король Германский ни за что не согласится", "...принцесса была столь добра..." и т.д.

Что же касается общения этих царственных особ между собой - принцы и принцессы, если они не являются родственниками данного конкретного короля, должны называть его "Ваше Величество", как и все остальные. Если же они ему сродни, то допустимо обращение по степени родства, но родство должно быть близким. Согласитесь, глупо звучит "Молю выслушать меня, о мой троюродный дядя по матери!".

Короли же между собой, если верить "Дипломатическому церемониалу и протоколу" а также сохранившейся царственной переписке, величают друг друга и за глаза и в глаза "царственныйвенценосный брат мой", вне зависимости от того, состоят он в родстве или нет. Впрочем, если проследить родословные - все они там немножко... Кстати, в том случае, если они действительно в родстве, в обращение добавляется степень этого родства ("мой царственный брат и дорогой кузен") или же от всего обращения степень родства только и остается (повторяю, речь идет только о близком родстве, "троюродного дядю" любой произносить замучается).

Особняком в смысле обращений стоят лица духовные, но и тут особых проблем нет. Большинству, если не всем, известно, что к кардиналу надлежит обращаться "Ваше Высокопреосвященство", к епископу и архиепископу "Ваше Преосвященство", к монаху-наставнику (не важно, вашему или чужому), простому священнику, а так же к личному духовнику, - "отец мой", к рядовому монаху или послушнику - "брат мой". При желании, во всех этих обращениях "мой" можно заменить на имя этого лица, но только в том случае, если это не ваш духовник.

Итак, мы уделили должное внимание нашим венценосным повелителям и их родне, а также пастырям нашим, поговорим о людях, стоящих с нами на одной ступени общественной лестницы или несколько ниже. Обращение равного к равному - "господингоспожа" с прибавлением титула или же фамилии: "господин пфальцграф", "госпожа де ла Меж", - или же все того же качественного эпитета (если вы не помните ни титула, ни фамилии, или же просто хотите сделать комплимент (а может, и не комплимент, что вам больше захочется добавить)): "прекрасная госпожа", "благородный рыцарь" или "достойный господин" - даю простор для вашей фантазии. Разумеется, вечные и неизменные на ролевых играх "мой господинмоя госпожа" также допустимы. Что касается обращения к тем, кто ниже вас по все той же общественной лестнице - в то время вежливым считалось принижать свое положение, а потому подчеркивать не знатность какого-либо рыцаря или дамы в разговоре с ними считалось дурным тоном (разумеется, правило это касалось только особ благородной крови, но поверьте, рыцари, хамящие собственным крестьянам на каждом шагу, тоже встречались редко. Немногие из благородных опускались до оскорбления простолюдина). Но дурным тоном считалось и снисхождение "к низшим" (чрезмерное внимание к незнатному и незнаменитому рыцарю со стороны благородной дамы, и наоборот - чрезмерное внимание знатного и знаменитого к даме из не слишком знатной семьи), так что - решайте сами, что больше согласуется с характером вашего персонажа: равная вежливость ко всем или легкое презрение к тем, кто менее знатен, богат, знаменит. Я не оговорилось - именно легкое презрение, так как "великосветская спесь" и снобизм - это уже из другой эпохи, в Средневековье это было исключением. Впрочем, может, вы именно такое исключение и играете?

Кажется, я так и не упомянула о достаточно важном моменте в Средневековом этикете. Если в Средиземье не было обращения на "Вы" к существу, присутствующему в единственном экземпляре, то в Средневековье не было принято обращаться к такому же точно лицу на "ты" (если, конечно, это лицо благородной крови). На "ты" не обращался никто и ни к кому, даже старые приятели друг к другу ("А вы изменились, Оттон!" - обращение по имени допускалось, но, разумеется, не в официальной обстановке, тогда следовало назвать полное имя и титул в придачу) даже жены к мужьям (по крайней мере, на людях). Жена, сказавшая мужу в присутствии третьего лицалиц "ты" или, еще того хуже, "милый", обращала на себя такое же внимание, какое сейчас может вызвать девушка, на званой вечеринке с участием родителей крикнувшая через всю комнату своему парню "Ты как насчет секса сегодня вечером?" Дамы, не рискуйте! У вас и так будет достаточно поводов себя скомпрометировать. Но об этом речь пойдет в следующей главе.

"О скромности":

Я уже упоминала о том, что вежливым считалось демонстративное принижение собственного положения. "Я всего лишь посланник Римского Папы..." - это, конечно, перебор, но вот два рыцаря, час препирающиеся у церковной ограды, кто же первым войдет, причем препирающихся в лучших традициях Чичикова и Манилова (" - Сделайте милость, не беспокойтесь из-за меня, я пройду после.. - Нет, Павел Иванович, нет, вы гость..") - сцена вполне в духе того времени. Неслыханным позором для рыцаря было занять место не "по рангу" или не оказать должных почестей старшему или более знаменитому. Дамы тоже не отставали в "демонстрации скромности", а потому зачастую рыцарь, собиравшийся поцеловать даме руку, должен был еще тратить уйму времени на уговоры этой самой дамы, так как она "стремилась избежать незаслуженной чести".

Прекрасные дамы, я уже пообещала, что расскажу, как можно было себя скомпрометировать в Средние Века. Вы не поверите, но это было так просто, что даже неинтересно. Причиной для толков и сплетен могла стать как дама сдержанная, так и общительная, потому ценилась умеренность в разговоре (а у девиц - так и вообще молчаливость. Почти по анекдоту "Неразговорчивая - хорошо, но идеал - глухонемая"). Даме не следует слишком "стрелять глазками" (это не мое определение, это цитата), да и вообще, в лицо собеседнику лучше не глядеть, если только собеседник не муж и не возлюбленный, а то мало ли что подумают. Да-да, в то время было вполне достаточно, чтоб дама слишком часто в разговоре поднимала глаза от носков своих туфелек на беседующего с ней рыцаря, чтобы на следующей день на стене замка появилась формула "Леди Элис плюс рыцарь Розы и Лягушки равно любовь". И счастье, если эта дама не замужем - ну, женится на ней "рыцарь Розы и Лягушки", и всего делов. А вот замужнюю даму, подозреваемую в "преступной близости", муж мог сжечь на костре; утопить, предварительно заперев в клетку; а если добрый - то высечь и отправить в монастырь. Кстати, хотя о столь строгих наказаниях знали все, число замужних дам, готовых к "благосклонности на стороне" от этого не уменьшалось. А вот дуэль, или поединок в честь дамы оную даму почему-то никак не компрометировал. Напротив, считалось, что чем больше людей убито ради возлюбленной, тем прочнее ее репутация. Что же касается одежды - дамы не должны были открывать грудь (допускался только слабый намек на декольте) и "показывать ноги" ("ноги" начинались приблизительно от кончиков туфель, поэтому платье следовало носить длиной до пола и со шлейфом. Кстати, в городах были особые законы, ограничивающие длину шлейфа, кажется, 5-6 метрами, так как более длинные шлейфы мешали уличному движению).

Огромная мастерская благодарность и низжайший поклон Софье за эту статью.

Блок: Боевка



Боевые правила:

Мой меч не заржавеет на стене...

Боевые действия на данной игре возможны в рамках дуэлей, кулуарных и политических убийств, переворотов и прочих ситуаций, характерных для игрового мира.

К применению разрешено только личное оружие рыцаря - меч (ручник либо полтор), булава, топор (одноручный либо двуручный), кинжал и небольшой арбалет. Все оружие должно быть одобрено мастером.

Из брони разрешены кольчуги и нагрудники, дополненные шлемом и наручами-поножами, а также средние щиты. Доспех не добавляет хитов и является исключительно частью прикида, а посему должен выглядеть красиво и достоверно.

У человека 3 хита. Удар любым оружием снимает хит. Арбалетный болт, попавший в туловище, снимает все хиты, в конечность – один хит. Поражаемая зона – полная, за исключением головы, кистей и ступней. Удар по голове не засчитывается, но и не выводит из игры.

По потере всех трех хитов игрок переходит в состояние тяжелораненого. Он не способен двигаться и связно разговаривать, и может только периодически звать на помощь. Тяжелораненый добивается дополнительным ударом. Недобитый тяжелораненый излечивается за полчаса полной неподвижности с постоянным уходом.

Хочу обратить ваше внимание на то, что сражения не являются важной частью данной игры. При этом они вполне возможны и ограничены только чувством меры и такта игроков. Помните, что смерть на подобной игре - вещь непоправимая, и примите во внимание не только ваши собственные интересы, но и желание вашей потенциальной жертвы доиграть до конца. Всегда есть менее радикальный выход из положения, нежели грубое убийство.

Блок: Плен



- Связывание:

Руки и ноги игрока связываются условно - набросом веревочной петли, которую легко снять.

Веревка перерезается о лезвие любого игрового оружия.

Следует следить за безопасностью веревок, и не оставлять заключенных слишком надолго одних.

Блок: Обыск



Игровые взаимодействия:

Сейчас я мог бы пить живую кровь,
И на дела способен, от которых
Отпряну днем.

Поскольку наша игра моделирует реальное общество, на ней предусмотрены различные действия, могущие иметь место в подобном обществе при соответствующих обстоятельствах.

- Обыск:

Производится реальный обыск, естественно с надлежащей деликатностью.

Блок: пытки



- пытки:

Отыгрываются исключительно театрально. Наши заплечных дел мастера - знатоки своего дела, посему даже самый упорный пытаемый "колется" максимум через полчаса. Дальнейшая пытка убивает пытаемого.

Просьба, как палачам, так и их клиентам отыгрывать пытки достоверно.

Блок: Медицина, лекари



- Лечение:

Как сказано выше, в боевых правилах, тяжелораненный излечивается за полчаса неподвижности с постоянным уходом. Ходить за ранеными умеют все женщины и монахи, а также рыцари-тевтонцы.

Блок: Яды



- Отравление:

Отыгрывается подмешиванием в питье вкусовых добавок.

Существуют следующие виды снадобий:

Яд - смерть после 5 минут судорог и мучений. Отыгрывается лимонной кислотой. Излечимо в течении 5 минут.

Сонное - выпивший впадает в кому на 20 минут. Неизлечимо. Отыгрывается подмешиванием валерьянки.

Афродизиак - возбуждает чрезвычайно сильное половое влечение, требующее немедленного удовлетворения с первой попавшейся особой противоположного пола. Неизлечимо. Отыгрывается подмешиванием корицы.

Яд излечивается **противоядием** - лимонными конфетками.

Все вышеприведенное вводится в игру с целью обогатить ее. Просьба соблюдать честность и, в особенности, осторожность в применении.

Блок: Демография, евгеника



- Интимные отношения:

Отыгрываются нежными объятиями в течении 5-10 минут. Насилие - удерживанием жертвы в течении нескольких минут (сопротивление дозволено, но постарайтесь не покалечить друг друга).

Блок: Страна мертвых



Игровая смерть:

Только долгий путь,
Смерти нет...

Поскольку на игре такого типа смерть персонажа практически всегда означает, что он кому-то мешал, было бы крайне неуместно выводить его из мертвятника в той же роли, либо в качестве собственного родственника, наследника, близкого друга и т.п.

Посему человек, умерший в процессе игры, может вернуться в нее только в том случае, если у него есть заранее заготовленная вторая роль. Эту роль нужно передать мастеру вместе с основной, хотя она и не требует столь детальной разработки. Как правило, это будет роль второго плана, подчиненная одному из существующих на игре персонажей.

Игрок, убитый на игре, оставляет на месте смерти все игровое имущество, не принадлежащее ему лично (деньги, бумаги) и спешно покидает полигон, надев широкий белый хайратник (следует иметь при себе) и ни с кем не общаясь. В неигровом лагере он сменяет прикид и отдыхает в течении как минимум получаса. По окончании этого времени он выходит в игру, обращаясь первым делом к тем игрокам, с которыми связана его новая роль, со стандартным рассказом о недавнем прибытии (эти игроки будут предупреждены заранее). Никаких контактов с мастером не требуется.

- Внимание! Человек, не сдавший мастеру вторую роль, не сможет продолжить игру после смерти, и будет вынужден покинуть полигон.

- Настоятельно рекомендуется не заниматься сведением счетов и сосредоточиться на новой роли.

- Никто не обязан выходить во второй роли - выбор за игроком.

2.0.0.3