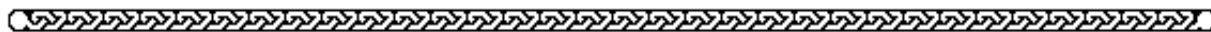


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Рыцарские подвиги

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Демография, евгеника](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



М. Фрид.

Правила РИ «Рыцарские подвиги»

P.S. Написано все это в 1996 году под влиянием правил первой Макарены («Молнии Свет», Н-ск, май 1996) и читаемых мной тогда рыцарских романов. — М.

За основу игры берутся европейские легенды в переложении рыцарских романов 14-16 веков.

Литература:

«Наследие Вюльфингов»; «Рыцари круглого стола» (Серия «Предания седых веков», изд-во «Аргус»); Томас Мэлори «Смерть Артура»; а также любые другие рыцарские романы, кому что не лень прочитать.

Команды: короли и рыцари со своими воинами, свитами и замками.

Роли:

Благородные Рыцари и Короли (тоже благородные), разница невелика.

Коварные Злодеи (неблагородные рыцари).

Прекрасные Дамы. Любая дама знатного рода считается прекрасной, независимо от возраста.

Благочестивые Священники.

Оруженосцы, придворные и т. д., знатного рода, но не посвященные в рыцари.

Слуги, певцы...

Добрые Пастухи, Искусные Кузнецы, Сострадательные Крестьяне и Крестьянки и т. д., и т. п.

Тысяча Воинов (один игрок!). Вводится для того, чтобы отыграть вещи вроде «он привел

с собой десять тысяч воинов», или «он один убил две тысячи воинов».

Тридцать Девушек (свита Прекрасной Дамы), тоже один игрок, те же соображения, за исключением того, что убийство Тридцати Девушек — никак не подвиг.

Отдельные волшебные персонажи (Вещие Девы, Страшные Звери, Волшебники Мерлины, Драконы...).

Вещие сны насылаются мастерами и трактуются игроками в меру их испорченности.

Божья кара настигает Коварных Злодеев, исчерпавших свои возможности.

Блок: Боевка



Боевые правила.

Поражаемая зона — полуторная. Удары, нанесенные неожиданно и в спину — не засчитываются, кроме того случая, когда их нанес Коварный Злодей.

Перерезать горло могут только неблагородные персонажи и Коварные Злодеи. Благородный Рыцарь может перерезать горло у поверженного врага.

Хиты.

Незнатные персонажи и Прекрасные Дамы — 1 хит

Знатные воины и священники — 2 хита

Рыцари обязательно носят доспехи типа «консервная банка», который добавляет 3 хита

Тысяча Воинов — 6 хитов

Волшебные персонажи — от 1 до 15 хитов

Оружие.

Мечи — не длиннее роста владельца

Копья — не длиннее 10 метров

Луки (у незнатных воинов)

Ножи (у кого угодно)

Рыцари (у Прекрасных Дам)

Все оружие (кроме рыцарей) снимает 1 хит.

Возможно волшебное оружие (напр., особо крутые мечи), снимающее до 3-х хитов.

Отправляясь в поход, Рыцарь должен иметь модель Боевого Коня в масштабе 1:10, на котором он едет. Иначе будет считаться, что он упал под тяжестью доспехов и не может подняться без посторонней помощи.

Блок: Фортификация



Крепости.

Крепостью считается всё, о чем можно догадаться, что оно — крепость. Крепость должна также иметь ворота, о которых можно догадаться, что они — ворота.

Блок: Штурмы, Осады



Крепость штурмуется как минимум одним Рыцарем с Тысячей Воинов тремя ударами тарана. Непрístupная крепость (с деревянным забором) — все числа утроить.

Блок: Плен



В плен может взять кто угодно кого угодно, но рыцарь у рыцаря должен требовать признания себя пленником. В случае непризнания либо убивает противника, либо переходит в разряд Коварных Злодеев. Пленный Рыцарь остается таковым до тех пор, пока его не отпустят (например, получив выкуп).

Блок: Обыск



Прочие правила.

Ограбление.

Благородный рыцарь может забрать только оружие и доспехи поверженного врага. Незнатный персонаж может забрать все, кроме оружия и доспехов. Коварный Злодей может забрать, что угодно.

Блок: Медицина, лекари



Болезни.

Старость — наступает у отдельных долгоживущих людей. Обычно не лечится.
Мания величия — страдают все рыцари.
Слабоумие — страдают все.

Блок: Ранения



Ранения.

Потерянные хиты восстанавливаются через 15 минут после окончания боя. Человек, с которого сняли все хиты, считается тяжелораненым и лежит, истекая кровью, неограниченное время. Тяжелораненого можно добить, перерезав горло или «отрубив голову», а можно вылечить, перевязав раны. Раны, перевязанные другим рыцарем, Сострадательным Крестьянином, Пастухом и т.п., заживают за 2 часа; перевязанные Прекрасными Дамами — за 30 минут.

Тысяча Воинов, с которой сняли все хиты — это тысяча трупов.

Блок: Демография, евгеника



Браки и рождения.

Браки заключаются только среди благородных. Схема такая: рыцарь совершает три подвига, после чего Дама может согласиться на обручение, потребовав еще подвигов. Браки заключаются только священниками при согласии или отсутствии родителей девушки.

Дети рождаются у супружеских пар, а также в результате внебрачных связей, зарегистрированных у мастера. Девочки через 30 минут становятся Прекрасными Дамами, мальчики начинают мечтать о подвигах с момента рождения, через 30 минут могут стать оруженосцами, а через час — могут быть посвящены в рыцари.

Вдовы умирают от горя, узнав о смерти мужа, либо страдают до конца игры, либо мстят, и мстя их страшна.

Блок: Вводные



Описание ролей.

Благородные Рыцари имеют свойство влюбляться в Прекрасных Дам, встретив их в лесу или услышав песню о них. (Рыцарям не позволяется удирать, заметив в поле зрения Прекрасную Даму!) Влюблённый Благородный Рыцарь должен выполнять все капризы Прекрасной Дамы.

Рыцарь может просить руки Прекрасной Дамы, только совершив в её честь не менее трёх Подвигов.

Подвигом считается любое подтверждение собственной крутости, как-то: победа над не менее крутым Рыцарем или Коварным Злодеем, убийство Страшного Зверя, тысячи вражеских воинов. Убийство дракона приравнивается к трем обычным подвигам.

Три совершенных подвигов добавляют один хит, за исключением подвигов, совершенных ради руки Прекрасной Дамы.

Прекрасные Дамы проводят время, либо взирая из башни на тренировочные и настоящие поединки Благородных Рыцарей, периодически роняя вниз вышитые платки, рукава и нижние юбки (обеспечение за счет игроков), либо удирая по лесу от Коварных Злодеев, встречая раненых Благородных Рыцарей, перевязывая им раны и вешаясь на шею. Возможны промежуточные состояния, например, побеги к любимому от Коварных Родственников. Кроме того, имеют свойство провоцировать Благородных Рыцарей на Славные Подвиги.

Коварные Злодеи подстраивают разнообразные ловушки Благородным Рыцарям, влюбляются в Прекрасных Дам, а когда им отказывают, начинают преследовать их, похищать и содержать в башнях до прихода Благородных Рыцарей.

Священники благословляют всех подряд и Божьей Помощью спасаются от Страшных Опасностей. А впрочем, рубятся не хуже прочих воинов.

Незнатные Персонажи оказывают Рыцарям услуги, получая награду золотом, которое неизвестно куда дедают.

2.0.0.3