

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

Название игры: Викинги в Британии

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Британия 850 г.

Общие сведения. Историческая Справка.

Вступление. Место действие - Британия. Время действия - IX в. (850г). Этот период в английской истории - время очень тяжелое и сложное. Англия, разделенная на семь королевств, раздиралась междоусобными войнами. Ситуация осложнялась постоянным натиском со стороны викингов. Набеги норманнов, начавшиеся с конца VIII в., переросли к середине IX века в настоящую завоевательную войну. Силы викингов были настолько велики, что отдельные королевства не могли противостоять им. Лишь объединившись, англичане смогли дать отпор врагу.

На Игре представлены следующие королевства:

Уэссекс (25 - 40 чел.) - наиболее сильное королевство (именно Уэссексу в реальной истории удалось объединить Англию. Посмотрим как будет у нас.). Правитель Уэссекса на начало игры носит титул Bretwalda «повелитель Британии» (см. ниже). Королевство расположено на юге Англии и благодаря своему географическому положению пока не затронуто нашествием викингов, но норманны уже вплотную приблизились к его границам. Основным противником Уэссекса является Мерсия. Эти два королевства ведут борьбу за преобладание в Эссексе и Восточной Англии. Кроме того, Уэссекс оказывает сильное давление на южные королевства Сассекс и Кент. Столица Уэссекса - г.

Винчестер. Правитель - король Этельвульф.

Мерсия (25 - 40 чел.) - так же очень значительное королевство. На протяжении двух предыдущих веков играла ведущую роль в Англии, и на данный момент пытается восстановить свои позиции, хотя вынуждена считаться с Уэссексом и Нортумбрией. Положение в центре острова делает Мерсию удобным плацдармом для дальнейшей экспансии викингов, поэтому норманны все более усиливают свое давление на это королевство. Мерсия ведет борьбу с Уэссексом за преобладание в Эссексе и Восточной Англии. Столица королевства - г. Лестер; правитель - король Беортульф. Его сын Бургред женат на Этельсвид - дочери короля Уэссекса.

Нортумбрия(25 - 40чел.). Так же сильное королевство, но слабее Уэссекса и Мерсии. Положение страны осложняется постоянными междоусобицами (рекомендация игрокам, отыгрывающим Нортумбрию: в команде очень желательны 2 - 3 эрла, борющихся за власть). Нортумбрия сильнее всего подвержена набегам викингов. Кроме того, шотландские кланы не прочь оторвать от ослабленного государства кусочек пожирнее. Столица Нортумбрии - г. Йорк; правитель - король Осберт.

Восточная Англия (10 - 15 чел.) - королевство на восточном берегу острова Британия. Одно из удобных мест для высадки викингов. За королевство ведут борьбу Уэссекс и Мерсия. Восточная Англия более тяготеет к Мерсии, но с радостью осталась бы независимым государством. Столица Восточной Англии - г. Норич (Норидж); правитель - король Этельверд.

Эссекс (10 - 15чел.) - государство, расположенное на границе Мерсии и Уэссекса. Эти два королевства борются за преобладание в Эссексе. Эссекс более тяготеет к Уэссексу. Норманны, высадившиеся в Мерсии и Восточной Англии оказываются близко к границам Эссекса. Понимая, что самостоятельно против викингов ему не выстоять, королевство ищет надежных союзников, стараясь при этом остаться независимым. Столица Эссекса - г. Лондон; правитель - король Сигиберт.

Сассекс и Кент (2 команды по 10 - 15чел.) Южные королевства. Благодаря географическому положению избежали вторжения норманнской армии, но будучи окруженными территорией Уэссекса, вынуждены очень серьезно считаться с ним. Королевства хотят остаться независимыми, но боятся, что без покровительства Уэссекса падут жертвой викингов. На престолах в Сассексе и Кенте сидят короли из Уэссекской династии, но подчинение Уэссексу чисто номинальное. Столица Сассекса - г. Гастингс, столица Кента - г. Кентербери. Правитель Кента - король Этельстан - сын короля Уэссекса; правитель Сассекса - король Освальд.

Основные конфликты

Уэссекс - Мерсия

Мерсия - Нортумбрия

Восточная Англия - Уэссекс

Эссекс - Мерсия

Сассекс и Кент - Уэссекс

Нортумбрия - шотландские кланы

Викинги.

На игре представлены дружины викингов общим числом 60 - 70 человек. Размер дружины - 10 - 15 человек.

На начало игры дружины викингов имеют несколько опорных баз в Нортумбрии, Мерсии и в Восточной Англии. Опорные базы - небольшие укрепленные лагеря, где викинги отдыхают между походами. Основная цель норманнов - грабеж, но кое-кто подумывает о захвате территорий. Каждая из норманнских дружин подчиняется непосредственно своему вождю (хевдингу, херсиру, ярлу и т. п.) и организует походы на свой страх и риск. Среди викингов нет единства, т. к. вожди постоянно спорят о направлении походов, дележе добычи и верховном руководстве. Зачастую, норманны, договорясь о совместном походе и выбрав верховного вождя, начинали ссориться. Иногда даже на поле боя. Для решения важных вопросов (например, выборы верховного вождя) скандинавы собирали тинг. Сделать это в условиях военного времени и из-за разбросанности лагерей довольно сложно.

Социальная структура англосаксонского общества.

Основную массу англосаксонского общества составляли свободные общинники - «кэрлы». Они имели право на ношение оружия, участвовали в народных собраниях, ополчение кэрлов составляло основную силу англосаксонского войска. Выше кэрлов по социальному статусу стояли «Эрлы» - родовая знать. К VIII - IX веку появляется служивая знать - «тэны» и «гезиты». Тэны - лица, получившие от короля крупные земельные наделы - «бокленды» при условии несения военной службы. В случае войны тэны должны были явиться к королю со своим отрядом. Гезиты составляли основную массу королевской дружины, получая за службу у короля жалование и земли. Слой рабов в англосаксонских государствах был не велик. В основном рабами были кельты и жители других королевств, захваченные во время войн. К IX веку появляются небольшое количество людей, попавших в рабство за долги.

Законы.

В каждом королевстве был свой свод законов, предусматривающий различные преступления (убийства, грабежи, оскорбления и т. п.). Основной мерой наказания был «вергельд» - выкуп, уплачиваемый потерпевшему или его родственникам. Суммы вергельда варьировались в зависимости от социального статуса потерпевшего. Так вергельд за убийство эрла превышал вергельд за убийство кэрла в 3 - 6 раз. Вергельд за убийство короля или члена королевской семьи был в 2-3 раза больше, вергельда за эрла. Причем половина суммы выплачивалась родственникам, а вторая половина - подданным. Так же была распространена кровная месть. Она действовала, в основном если преступник не был в состоянии заплатить вергельд. За преступника мог заплатить его род. Судопроизводство вершил король либо его наместники - элдромены.

Государственная структура.

Самой низшей территориальной единицей королевства была община, чаще всего обитавшая в одном поселении. Во главе общины - староста. Все хозяйственные и административные дела общины решались на сельском сходе. Несколько общин объединялись в «сотни». Все дела сотни решало также народное собрание где наибольшую роль играли 12 самых богатых и знатных представителей данной сотни. Несколько сотен объединялись в графства, во главе которых стояли «элдромены». Все

важные вопросы графства решались на «фолькмоте» - собрании жителей графства. Несколько графств составляли королевство. Король управлял государством при помощи - «уитенагемота». В его состав входили члены королевской семьи, епископы, элдормены и тэны. Уитенагемот выбирал короля или утверждал его, разрабатывал законы, принимал решение о войне и мире. Уитенагемот мог принять решение об изгнании или даже убийстве короля, если его действия приносили вред государству. Система престолонаследия в те времена не была четко регламентирована, поэтому королем мог стать не только старший сын, но и любой другой родственник по мужской линии: брат, племянник, дядя. Обычно король при жизни назначал преемника, которого затем утверждал уитенагемот.

Bretwalda (Бретвальда, Бретвальд) - титул, буквально означающий «правитель Британии». Этот титул получал правитель наиболее сильного из англосаксонских королевств. Во время описываемых событий титул Бретвальд носит король Уэссекса. Ранее титул принадлежал королям Мерсии. Бретвальд получает право на сбор дани с других королевств. Он так же контролирует крупные земельные пожалования. Во время войны другие короли предоставляют Бретвальду военную помощь.

Одежда и жилища.

Англосаксы жили в бревенчатых домах. Двор и хозяйственные постройки были окружены палисадом. В центре дома - очаг - место хозяйки. Вдоль стен - скамьи. Иногда в доме был стол, но чаще всего во время трапезы в дом вносили козлы а на них ставили доски. После еды козлы и доски опять уносили. На стенах развешивалось оружие и щиты. Так жили и простые кэрлы и знать. Усадьбы простых и знатных людей отличались размерами, количеством слуг (в основном - рабов) и богатством утвари и оружия. Одежда сакса: туника, куртка, штаны, плащ. Женщины носили длинные рубашки, платья, плащи.

Религия.

Все англосаксонские королевства были христианизированы. Все они исповедовали римско-католическую церковь. Главой церкви в каждом государстве был епископ. Епископы подчинялись архиепископу кентерберийскому. Церковь в IX веке играла в Англии довольно важную роль. Ей принадлежали значительные материальные богатства и довольно крупные земельные владения. Епископы входили в состав уитенагемота. Англосаксонские короли после утверждения их кандидатур уитенагемотом обязательно проходили процедуру миропомазания.

Разное.

При переправе игрок в доспехе, замочивший ноги выше колена, считается утонувшим. Если он нес доспех в руке, утонувшим считается доспех (требуется восстановление у кузнеца).

Если в городе есть колодец, то за водой и на помывку можно ходить “не по игре” (в белой повязке).

Отказ от медицинской помощи приравнивается к самоубийству.

Хождение в WC не по игре (в белой повязке).

Игрок, надевший белую повязку без уважительной причины, считается “самоубийцей”.

Экологический кодекс.

1. Место костра должно быть оборудовано.
2. Запрещена рубка живых деревьев и лапника, выдиранье травы и мха, метание ножей, топоров и забивание гвоздей в живые деревья.
3. Каждый лагерь должен иметь сортир- мусорную яму. Консервные банки перед выбрасыванием в нее должны сминаться и обжигаться на костре. Весь, мусор который горит, сжигать.
4. На территории лагерей не должно быть предметов, затрудняющих и делающих опасным перемещение и ведение боевых действий.
5. Лагеря принимаются мастерами до и после игры.

Общие положения

Господа!

Каждый игрок, приехавший на игру, РАЗУМЕЕТСЯ согласен с Кодексом. Несогласным с оным приезжать незачем. Все предложения рассматриваются Мастерами в письменной форме и не менее чем за 2 месяца до Игры.

Мастер - высшая инстанция на игре. Решение Мастера обжалованию не подлежит. Мастер, как и Полумастер - олицетворение беспристрастности и справедливости.

Нецензурная брань на игре запрещена. Карается болезнями.

Пьянство. Выпил - закуси; а ежели напился, то води себя прилично! Это значит, что пить не запрещено, но до тех пор, пока это не мешает остальным игрокам и мастерам.

Полумастера назначаются Мастерами. Полумастер- фигура играющая (в прикиде) , но его роль не должна быть ведущей для Игры и команды. Полумастер отслеживает соблюдение всех правил, проведение обрядов и внутрикомандную игру. Во всех спорах последнее слово остается за Мастером, а при его отсутствии за полумастером. Все неигровые проблемы решаются в мастерятнике.

Взнос на Игру составляет: до 1 мая - 20 рублей с 1 мая до 31 июля - 25 рублей на Игре - 30 рублей.

Если у Вас нет возможности сдать взносы деньгами, то всегда существует возможность отработки (только для этого необходимо заранее уведомить мастеров)

Внимание! Мастера будут особенно тщательно проверять соответствие игрока выбранной им роли (если вы король, то будьте добры, хотя бы, одеваться как король).

Около мертвятника будет находиться «психоотстойник». Если Вы чувствуете, что не можете вести себя корректно или Вам необходимо отдохнуть, одевайте белую повязку и идите прямо туда. Никаких шатаний по полигону «вне Игры» с криками: «Я в психоотстойнике», - не допускается (если Вам плохо, то не надо ломать Игру остальным).

Что читать?

Мельникова Е.А. «Меч и лира»

Савело К.Ф. «Раннефеодальная Англия»

Штокмар В.В. «История Англии в Средние Века»

Кан А.А. «История Скандинавии»

Гуревич А.Я. «Походы викингов»

Гаррисон Г. «Молот и Крест» (Не совсем достоверно в качестве истории, но показывает обстановку тех времен).

Рекомендованы для просмотра: видеофильм «Походы викингов» из цикла «Исторические сражения» и кинофильм «И на камнях растут деревья».

При составлении Кодекса использовались следующие материалы:

Кодексы: «Талар-97», «Война Алой и Белой розы», «Молот и Крест»

«Britannica»

Авторы - составители сборника правил:

Фарамир (Курбанов А.)

Гимли (Коновалов С.)

Особая благодарность Денетору, Real Bilbo и всем составителям кодекса «Война Алой и Белой розы».

Мастерская группа.

Фарамир(Курбанов А.) (22-15-73 г Мурманск, Сафонова 7-35 индекс 183017

Гимли(Коновалов С.) (47-22-11 183038 г. Мурманск, Ленина 53-60

Блок: Боевка



Боевой кодекс.

Оружие.

Оружие должно соответствовать эпохе. Все оружие и доспехи проверяются Мастерами. Мастер может допустить или не допустить любую единицу оружия или доспехов.

Любое оружие снимает один хит, кроме специально оговоренных видов.

Все оружие, кроме специально оговоренных видов, снимает хиты только при попадании боевой частью в поражаемую зону.

Оружие не должно иметь торчащих шурупов, гвоздей и т.п., отщепы и заусенцы должны быть зашкурены, поломанными клинками пользоваться нельзя.

Все оружие должно иметь эстетический вид. Необработанная палка, обмотанная скотчем, (пусть и с гардой) не есть меч, и Мастера, это наверняка, к Игре не допустят. Все надписи, несоответствующие эпохе (к примеру, надпись KARELIA на луке, сделанном из лыж), должны быть закрашены, заклеены или же убраны любым другим способом.

Кроме специально оговоренных видов, никакое оружие не метается.

Помните! Любое оружие может быть опробовано на его владельца.

1. МЕЧИ: могут быть изготовлены из дерева и дюраля. Основные требования: минимальный радиус скругления кромок у клинка 5 мм, центр тяжести смещен к гарде, отсутствие колющих и режущих (по жизни) частей, эстетический вид. Максимальная длина по пояс владельца, минимальная длина клинка - локоть владельца. Вес от 0,7 до 1,5 кг.

Шпаги не допускаются. Дюралевые мечи принимаются Мастерами в особом порядке (т.е. могут быть, и не допущены). Текстолитовые мечи не допускаются.

2. КИНЖАЛ: требования те же, что и к мечам. Мах длина клинка - локоть (+- 5 см), min - ладонь владельца (если меньше см. пункт 3). Не пробивает доспех 2-й категории и выше.

3. НОЖ: длина клинка - ладонь владельца (+- 5 см). Не пробивает доспехов.

4. ТОПОР, СЕКИРА или МОЛОТ: только рубящие удары, проверяются на относительную безопасность. Минимальный вес 0.7 кг, максимальный - 1.5 кг. Поражающая часть должна иметь мягкую, амортизирующую прокладку. Длина рукояти не менее длины руки владельца (+- ладонь).

5. КОПЬЕ: наносит только колющие удары, длина не менее 1.5 м, с мягким, амортизирующим наконечником. Твердая часть (древко) при ударе не должна прощупываться через смягчающий слой.

6. БУЛАВЫ, ШЕСТОПЕРЫ, ДУБИНЫ: только рубящие удары, обязателен гуманизатор и эстетический вид (палка кое-как обмотанная поролоном не прокатит). Максимальный вес - 1.5 кг.

7. КИСТЕНЬ: длина гибкой части меньше или равна рукоятке. Поражающая часть должна быть мягкой.

Метательное.

1. ЛУКИ. Сила натяжения до 15 кг. Выстрел производится за счет упругости крыльев. Поражающая часть- стрела. Стрела обязательно снабжена смягчающим наконечником и оперением. Снимает 3 хита. Стрелы, прошедшие вскользь или рикошетом, не считаются, (если у игрока менее 3-х хитов, он становится тяжелораненым).

2. ДРОТИКИ - длина 1-1.5 м требования по безопасности те же, что и к копьям. Используются в рукопашной, могут метаться.

Оружие, не соответствующее стандартам Кодекса, сдается в Страну мертвых и

находится там до конца Игры.

Ополченцы и мирные жители на начало игры преимущественно вооружены топорами, копьями, дротиками, дубинами, луками. Если кто-то из них привозит с собой на Игру мечи, то он может выкупить их в процессе Игры у центрального кузнеца (мастерский персонаж).

Доспехи.

Хиты, снятые с доспехов, восстанавливаются у кузнецов из расчета 1 хит - 1 чип железа. Хиты с того или иного элемента доспеха распределяет владелец.

Все доспехи (и шлема) должны выглядеть как свой исторический аналог.

I. Категории доспехов.

Легкий доспех. +1 хит. Кожа, войлок (толщина не менее 3 мм). Требования: должен закрывать торс и пах. Доспехи из имитационных материалов (например алюминиевые кольчуги) тоже относятся к этой категории.

Средний доспех. +2 хита. Стальная кольчуга, закрывающая корпус и пах. Диаметр проволоки не менее 1мм., диаметр кольца - не более 1.5см.

Стальная кольчуга, закрывающая большую поражаемую зону, чем доспех второй категории, но недотягивающая до четвертой, считается доспехом третьей категории + 3 хита.

Тяжелый доспех. +4 хита. Стальная кольчуга до колен, закрывающая локтевые суставы. Диаметр проволоки не менее 1мм., диаметр кольца - не более 1.5см.

Чешуйчатый, пластинчатый доспехи +2 хита. Если расстояние между пластинами более 0,5 см., то доспех понижается на категорию.

Кираса + 2хита. Кирасы разрешены только кельтам. С остальными доспехами не совмещается. Должен выглядеть копией кельтского панциря 9 века.

Щит - любой. Требование - отсутствие торчащих гвоздей, колюще-режущих кромок и острых углов. Отщепы должны быть зашкурены. Разрешены прямые толчки в щит (только чтоб по лицу не отдалось).

Кольчуга без подкольчужника - минус 1 хит.

II. Дополнительная расхитовка (только при наличии основного доспеха).

Наручи (пара) - 0,5 хита. Щит, одетый на руку, заменяет наруч по расхитовке.

Поножи (пара) - 0.5 хита.

Зерцало - 0.5 хита.

Остаток от 0.5 округляется при окончательном подсчете вниз.

III. Совмещение доспехов.

Разрешается любое разумное совмещение доспехов, кроме совмещения доспехов одного

типа (кольчуга + кольчуга и т.д.)

IV. Шлема.

1. Легкий. +1 хит. Шлема, не закрывающие лицо, кольчужные шапочки (с подшлемниками), шлема из имитационных материалов.
2. Средний. +2 хита. Реальный стальной с нащечниками или личиной, реально защищающий голову и лицо от игрового оружия. Рекомендуется подшлемник.

Необработанные военные. строительные и пожарные каски, мотоциклетные шлемы запрещены !

Любые не учтенные в Кодексе варианты доспехов и совмещений, учитываются Мастерами в индивидуальном порядке, перед Игрой.

Хитовка доспехов может быть увеличена или уменьшена мастерами непосредственно перед Игрой в зависимости от качества выполнения одного доспеха.

На начало Игры ополченцы и мирные жители носят доспех только первой категории и легкие шлема. Если кто-то из них привозит доспехи второй категории и выше, то в процессе Игры он может выкупить его у центрального кузнеца (мастерский персонаж).

Боевые действия.

1. Зона поражения - все тело кроме головы, паха, кистей и стоп.

Если игроку попали в голову, то он имеет право выйти из боя, и никто не может преследовать его. Нанесший серьезную травму: рассечена голова и т.д. (если конечно виноват он, а не пострадавший), по желанию пострадавшего считается убитым и отправляется в Страну мертвых. Разумеется, игрок, который специально бьет в непоражаемую зону - дисквалифицируется.

Разрешаются перехваты рук, но болевые приемы запрещены. Боевую часть оружия можно захватывать или кольчужной перчаткой. Захвативший лезвие меча противника рукой, не облаченной в кольч. перчатку, переводится в состояние тяжелораненого. Броски запрещены.

2. Ранения - игрок, потерявший все жизни, переходит в состояние тяжелораненого (0 хитов), Утрачивает способность сражаться и передвигаться. Любой следующий снятый хит приводит его в состояние трупа. Тяжелораненый может говорить только шепотом. Транспортировка тяжранов осуществляется реально и обращаться с ними нужно бережно. Если в течение 30 мин. ему не оказана медицинская помощь, игрок умирает. Перевязка ран продлевает время жизни игрока еще на 15 мин и только один раз. Перевязывать раны может любой игрок. Перевязка имитируется чистой тряпичной (лучше бинтом) повязкой на месте ранения. Перевязывать тяжрана, поверх доспеха нельзя. Только после успешного оказания мед. помощи лекарем игрок через 30 минут переходит в состояние легкораненого. Легкораненый может ходить и разговаривать (с повязкой на руке), но принимать участие в боевых действиях может лишь через час. Т.е. полное выздоровление наступает через 1.5 часа.

3. Медицинская помощь при ранении или заболевании оказывается лекарями, знахарями,

а также лицами, имеющими право на лечение. Вероятность успешного лечения не 100%. Все зависит от уровня лекаря (см. Медицина).
Лекари могут брать учеников. Срок обучения 6 часов, цена договорная.

4. Трофеи.

Все бесхозные игровые ценности попадают под категорию трофеев. Хранить в палатках игровые вещи без хозяина запрещено.

Мертвые после боя могут забрать только то, что не заметили и не забрали живые. С убитого можно снять только: игровые деньги, ритуальные предметы, знаки, обозначающие действенность оружия, медицинские книги и инструменты.

5. Кулуарное убийство - провести ножом или кинжалом по незащищенному доспехами горлу в небоевой обстановке. Мгновенная смерть. Убитый таким образом игрок не имеет права кричать.

6. Оглушение. Проводится в небоевой обстановке, несильным ударом небоевой частью оружия (рукояткой меча) по спине противника между лопаток. После слов “оглушен” противник представляет собой безжизненное тело в течение 5 минут. Если противник в шлеме, оглушающий громко говорит “БЗДЯМ!”.

Разумеется, оглушение не производится кулуарками, кинжалами, дротиками, луками, стрелами, тараном и катапультами.

Бои в ночное время.

С 00.00 до 3.00 - лагеря могут спать спокойно, запрещены даже диверсии. За пределами лагерей жизнь идет как обычно.

С 3.00 до 5.00 - запрещены только штурмы крепостей. Возможны диверсии и предательства.

Крепость может быть захвачена и без штурма!

Блок: Фортификация



Фортификация.

Во время Игры все фортификационные сооружения строятся и восстанавливаются только при помощи строителей.

Описание британского города:

В каждом городе дружинников может быть не более 40% от общего населения (на начало Игры это неизменно, далее изменение данного процента повлечет за собой изменение дохода города).

В городе должна быть крепость и само городище:

Крепость: В крепости живут только феодал, его семья и дружинники. Все остальные живут в городище.

Крепость должна иметь:

Ворота (ширина не менее 1.2 м). Примерно в середине штурмовой стены.

Участок штурмовой стены - 6 м. не считая ворот. Остальные стены четко обозначаются двумя веревками (или магнитофонными лентами): одна на уровне пояса, вторая на уровне груди.

Через крепостные стены, высотой 4м. и более перелезть нельзя, ради вашей же безопасности.

Крепость принимается Мастерами непосредственно перед Игрой. О всех сомнительных вопросах, возникающих при постройке желательно заранее спросить у Мастера, чтобы не пришлось переделывать.

С момента начала Игры в крепость и из крепости можно будет пройти только через ворота, калитки и т.п. (или через штурмовую стену). Игрок, прошедший через не штурмовую стену, считается сорвавшимся с нее и переходит в состояние тяжелораненого.

Штурмовая стена и ворота не должны выходить в реку, овраг или болото (Уважайте остальных игроков (да и мастера такую крепость не примут). Минимальное свободное пространство перед воротами 5 метров. Перед воротами не должно стоять реальных деревьев.

Крепость может иметь до двух потайных выходов (калитки в нештурмовой стене). Не штурмуются. Открываются и закрываются реально (т.е. при помощи замков, щеколд, засовов и т.д.). Замки не трофеятся. Ключи являются трофеями. Возможно применение реальных отмычек. Ломать и портить замок нельзя. О замках и ключах советуем позаботиться самим (чтобы не было совпадений).

На территории крепостей и перед ней не должно быть предметов, затрудняющих или делающих опасным передвижение и ведение боевых действий.

Рвы копать нельзя.

Рубка живых деревьев запрещена. Команда, замеченная в рубке живых деревьев, дисквалифицируется и выдворяется с полигона (возможно их будут бить).

Поврежденные ворота и стены восстанавливаются только под руководством и при непосредственном участии строителя.

Городище:

В городище живут все остальные жители города как-то: кузнецы, строители и прочая, прочая...

Жители городища заходят в крепость только в меру необходимости и тем более не живут там (слишком частое пребывание их в крепости может повлечь за собой понижение дохода города).

В каждом городе должна быть церковь (или часовня), а также городское кладбище.

Палатки жителей не должны приближаться к штурмовой стене ближе, чем на 5м (чтобы не потоптали).

По желанию городище тоже может быть обнесено стеной, в этом случае см. Крепость.

Кабаки, кузни, церкви, постоянные дома и прочие заведения могут обносятся стенами. Палатка и прилегающая к ним территория обносятся двумя веревками или магнитофонными лентами (см. Не штурмовая стена). Должен быть вход не менее 2м. шириной. На вход можно ставить ворота, двери и т.д. (ломаются реально). На входе не должно быть живых деревьев.

Скандинавские команды:

Для скандинавских поселений действуют те же правила, что и для британских, за исключением:

Население скандинавских лагерей не имеет жесткого разбиения на дружину и мирных обывателей, поэтому команда может ограничиться постройкой одной крепости.

Стены скандинавской крепости не могут быть выше 2 м.

Валлийцы, скотты, ирландцы и т.д.:

Т.к. место действия - Англия, то данные народности могут существовать только группками по 5-6 человек.

Они не строят своих крепостей. Максимум, что они могут построить - засеку, высотой не более 1м.

Блок: Штурмы, Осады



Осадные орудия.

1. КАТАПУЛТЫ, БАЛЛИСТЫ и т.п. Изготавливаются согласно историческим аналогам. Транспортируется 4-мя игроками. Обслуживается не менее чем тремя людьми. Вес снаряда от 0.2 до 0.5 кг. При попадании в щит - разбивают его, тяжело рана владельца; при попадании в корпус - смерть, при всех других попаданиях игрок становится тяжелораненым. Гибель жителей при попадании снаряда в палатку зависит от жребия (бросается монета для каждого)

2. КАМНИ - кидаются только со стен, снимают 2 хита при попадании в любую часть тела. Имитируются пакетами размером не менее 10x15x20 см, наполненными мягким мусором. Бросаются стоя, двумя руками или игрок становится тяжелораненым (надорвался). Щит не разбивают.

3. СМОЛА - имитируется теплой водой (30-40 градусов), льется со стен. Котел не менее 3-х литров. Лить стоя, двумя руками. Снимает все хиты (до 0 хитов) пятно размером с ладонь на любой части тела.

Все фортификационные сооружения (крепости, засеки и т.д.) штурмуются реально, но без использования реального оружия и колюще-режущих предметов (ножей, топоров, гвоздей и т.д.).

Возможна блокада крепости. Длится не менее 3-х часов. Если за это время не было прорыва блокадного кольца (изнутри или снаружи) хотя бы одним человеком - осажденные слабеют от голода (50% вероятность смерти, 50% тяжраны).

Позаботьтесь о выходе к воде или колодце в крепости. Колодец имитируется кругом из камней диаметром не менее 1-го м. и сосудом с водой. Без колодца крепость гибнет при осаде через 2 часа. Вода в колодце может быть отравлена (Колодцы проверяет 3 раза в день Полумастер). Смертность жителей (и разумеется гостей крепости!): 50% (бросается монета за каждого игрока). Наступивший ногой в колодец считается утонувшим! Колодцев может быть несколько, но если отравлен один, то отравлены и все остальные (чтобы не было вопросов кто, откуда пил).

Если крепость была взята и удержана в течении 6 часов , то в течении следующих 12 часов жители принимают на себя вассальные обязательства по отношению к захватчикам. После этого они могут бороться за независимость.

Скандинавы не владели техникой долгой осады крепостей. Поэтому по истечении двух часов осада должна быть снята (штурмующие должны пойти в ближайшую корчму или лагерь и хотя бы попить чаю; после этого они могут вернуться и продолжить штурм). Примечание: если 2 часа истекли, а штурм в самом разгаре и викинги вот - вот ворвутся в крепость, то мастера НЕ БУДУТ прерывать штурм. Если же в боевых действиях наступила пауза, заминка, то осада прерывается и викинги уходят.

Блок: Пожары, поджоги



Поджоги. Палатка может быть подожжена. Имитируется привязыванием четырех красных тряпочек по углам палатки. Если в течение 3-х минут ничего не предпринято, все кто находился внутри гибнут. Тушить водой (полить все четыре ленточки).

Блок: Плен



Плен

Чтобы взять в плен игрока, достаточно затянуть на любой части тела (кроме шеи), обезоруженного, либо носящего оружие в ножнах веревочную петлю. Такой человек считается пленным и не может сопротивляться и двигаться. Сетью можно пленить и в боевой обстановке. Сеть - реальная, ловить реально.

Связывать игрока можно только условно. В этом случае условные путы вяжутся конкретно на руки или ноги (возможны комбинации). Если спутаны ноги, пленного несут, как тяжелораненого (см. выше).

Пленник может освободиться от веревок, если проведет путами по лезвию любого клинкового игрового оружия.

Плен бесконечен. Пленный может отказаться от еды. В этом случае он гибнет через 10 часов (см. самоубийство).

Пленника можно заковать в цепи. Имитируется цепочкой. Цепи может снять только тот, кто надел, или кузнец. Можно разбить топором, секирой или молотом.

Блок: Обыск



Обыск - “игровой”, типа “Место”. Обыскивающий говорит, что он обыскивает, а жертва обязана честно отвечать. Например - “Что у тебя в кармане?”, “Что у тебя в ботинке?” и т.п. У пленного могут забрать оружие и доспехи с обязательной последующей сдачей в

кабак в течение 2 часов. После этого времени могут последовать репрессии со стороны Мастеров. Это касается украденных и найденных оружия и доспехов.

Личные вещи, палатки, туристское снаряжение трофеями быть не могут и являются неприкосновенными.

Блок: пытки



Пытки.

Пленника можно подвергнуть пыткам.

Пытки проводятся только палачами.

Некоторые палачи могут практиковать отсекание конечностей.

Дыба - 1.5 минуты висения на турнике после заданного вопроса. Если жертве это не удастся, то он честно отвечает на заданный вопрос. Перерыв между вопросами - одна минута. После пяти вопросов - смерть, после четырех - тяжран. Повторную пытку можно проводить не ранее чем через час.

Порка - 25 отжиманий на каждый вопрос. Дальше см. Дыба.

Отсекание конечностей - отсекается только одна конечность, иначе пленник умирает. Результат этой процедуры как - то обозначается (подвязывается рука или нога, закрывается повязкой глаз).

Калека, помни - в мертвятнике не приветствуют самоубийц, а тем более самоубийц - калек.

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

История медицины.

Медицина все-таки была. Ведь на дворе - просвещенный IX век, а не какое-то там средневековье.

Конец истории медицины.

Лекари.

На начало Игры на полигоне присутствуют:

Лекарей 5-го ур. - 1 человек.

4-го ур. - 1 человек

3-го ур. - 1 человек

2-го ур. - 2 человека

1-го ур. - 3 человека

Перед Игрой все желающие стать лекарями проходят жеребьевку по уровням.

Медицинские инструменты.

В качестве мед. инструментов используется десятигранная рулетка (от 0 до 9).

Способ лечения.

Лекарь после наложения повязки на рану (если это необходимо) определяет вероятность успешного исцеления по Лекарской книге (стилизованный под книгу блокнот с таблицей из кодекса) и 2 раза крутит рулетку. Для успешного результата необходимо с первой попытки выбросить число равное или меньше необходимого процентажа. Первое число показывает десятки, второе единицы. Т.е. 5 и 6 = 56%, 0 и 0 = 100%, 0 и 5 = 5%, 8 и 0 = 80%

Например:

- а) Вероятность успешного исцеления тяжелораненого для лекаря первого уровня - 30 %, выпали числа 1 и 9 = 19%. Больной будет жить.
- б) Игрок болен чумой. Вероятность исцеления для лекаря первого уровня - 25%. При бросках выпали числа 6 и 1 = 61%. Не повезло. Добро пожаловать в ад/рай!!!

Если лекарь попытался кого-нибудь вылечить, но не смог - больной тут же умирает. Подъем по уровням происходит только после обучения у лекаря старшего уровня. Время обучения 6 часов. Цена договорная. После чего можно будет купить книгу и медицинские инструменты на лондонском рынке.

Вероятность успешного лечения увеличивается на 10% за каждый следующий уровень. Если лекарь берется лечить без книги Лекаря (или заболевание в ней не указанное), то вероятность исцеления всех недугов (кроме проказы и отравления) у лекаря первого уровня = 10%.

Для лечения болезней лекари могут собрать консилиум. В этом случае вероятность излечения равна: вероятности старшего лекаря + 5% за каждого следующего лекаря, участвующего в консилиуме.

Без инструментов лекарь лечить не может.

Лекарь, замеченный в нечестности, дисквалифицируется. Больной погибает.

Книга лекаря.

Вероятность исцеления тяжелораненого лекарем первого уровня - 30%.

Вероятность исцеления при отравлении лекарем первого уровня - 5%.

Болезни.

1. ОРЗ (простуда)

- а) Этиология (причины) – Ходжение без прикида дольше 10 мин.
- б) Симптомы – см. Тяжелораненые
- в) Способ заражения – не заразно
- г) Время протекания (через какое время наступает смерть) – 3 часа
- д) Вероятность исцеления для 1-го ур. – 50%

2. Ангина

- а) Нецензурная брань
- б) Потеря голоса

- в) Не заразно
- г) 3 часа
- д) 40%

3. Дизентерия

- а) Не соблюдение правил личной гигиены
- б) см. Тяжелораненые
- в) Контакт
- г) 1 час
- д) 35%

4. Чума

- а) Антисанитария в лагере
- б) см. Тяжелораненые. У больного руки и щеки намазаны углем.
- в) Контакт
- г) 30 мин.
- д) 25%

5. Проказа

- а) Неизвестно
- б) Язвы на лице (грим)
- в) Неизвестно
- г) Неизвестно
- д) Неизвестно

Блок: Яды



Яды

Быстрый яд (лимонная кислота) - Смерть наступает через 30 секунд (отсчет времени жертва ведет сама (не вслух)).

Медленный яд (большая концентрация соли в блюдах, где это неестественно) - Смерть наступает через 30 минут, возможно излечение при помощи противоядия.

Сертификат на яды не требуются.

Предупреждение!

По английским законам отравителя казнили в кипящем масле. На игре моделируется бросанием отравителя в воду...

Блок: Демография, евгеника



Демография.

Если игроки решили вступить в брак, должно быть проведено венчание по английским

законам (это должен знать любой священник). Не ранее чем через 9 часов (можно позже), после обряда бракосочетания, семья может забрать ребенка из Страны мертвых (на выбор Мастера и с его согласия, семья может сказать, кого она желает, но последнее слово все равно за Мастером). Муж и жена подходят к границе Мертвятника “не по игре” (в белых повязках) и разговаривают по этому поводу с Мастером.

Изнасилование. Насильник начинает раздевать жертву (жертва может активно сопротивляться) пока она не скажет “СТОП”. После этого слова жертва считается “изнасилованной” и насильник обязан прекратить раздевание. Тяжелораненый не может активно сопротивляться и после “изнасилования” погибает.

Блок: Страна мертвых



СТРАНА МЕРТВЫХ.

Страна мертвых работает КРУГЛОСУТОЧНО!

Игрок считается “убитым”, если с него сняли все хиты -1. Во время боя “мертвый” должен упасть или сесть на землю, одеть белую повязку и оставаться в таком положении пока живые (если таковые имеются) не разрешат покинуть поле боя.

“Убитый” должен отдавать вещи, попадающие под категорию трофеев, по первому требованию во время или сразу после схватки. После того, как “убитый” отправился в Страну мертвых трофеи, у него не изымаются. Если в Стране мертвых появляются вещи, попадающие под категорию трофеев, их судьбу решает Мастер.

“Мертвый” игрок, надев белую повязку на рот, ни с кем не разговаривая, немедленно и как можно незаметнее направляется в Страну мертвых, где рассказывает историю своей жизни Мастеру, который записывает данное сообщение в Книгу судеб и отмечает время прибытия.

Срок пребывания в Стране мертвых - 6 часов. Отсчет начинается с момента прибытия в Страну мертвых. После чего игроки возвращаются в игру с измененными именами и (по желанию) обликами. Игрок полностью забывает жизнь и поступки того персонажа, которого он играл в “прошлой жизни”.

“Убитые” могут привлекаться к хозработам и для Мастерских поручений. Находятся в полном подчинении у хозяина Страны мертвых.

“Самоубийство” не приветствуется. Игрок, совершивший “самоубийство”, сидит в Стране мертвых 10 часов (и в первую очередь привлекается к каторжным работам). Срок не снижается. Забрать ребенком этого игрока можно только в последнюю очередь.

Выход из СМ в качестве собственного сына (брата) возможен только при наличии семьи (но не злоупотребляйте этим).

“Мертвые”, замеченные в хождении по полигону без белых повязок или явившиеся без оных в “мертвятник”, сидят на 2 часа дольше.

Если игрок хочет выйти ролью, которая может серьезно повлиять на ход игры или ролью, неуместной на данном полигоне (Римский Папа, Король в изгнании, Грузинские послы и т. п.), пусть предварительно посоветуется с мастером.

Блок: Экономика



Экономика.

Игровые деньги не связаны с реальными и имеют хождение только на Игре. Каждому англосаксонскому королевству желательно чеканить свою монету. Монеты каждого государства сдаются перед началом игры мастерам для определения оптимального курса соотношения валют и последующей выдаче игрокам.

Англосаксонские королевства получают доход ежедневно. Остальные игроки получают все свои деньги непосредственно перед игрой и в меньшем количестве.

Если игрок прячет игровые ценности - в обязательном порядке составляется карта. Если хозяин клада карту потерял, то выкопать клад он уже не может. Карта может быть зашифрована разумным кодом.

На Игре планируется один центральный Кабак, где будут по возможности подаваться и горячие блюда и всякая остальная снедь, и несколько харчевен в разных командах (желающих организовать харчевню просим сообщить об этом мастерам). Кухня кабака неприкосновенна, но игроки не имеют права там прятаться. Зал кабака - игровая территория. В праве кабатчика ударом кружки принудить плохо себя ведущих (по жизни, не путать с отыгрышем) к хозработам на кабак в течение получаса.

В связи с заботой о чистоте полигона в качестве железной руды используются консервные банки. 3 обожженные и сплюснутые банки - обмениваются на 1 (один) чип железа у Мастеров. Кузнецы Мерсии получают 1 чип железа за 1 банку.

Кодекс гильдий

Для нормального функционирования города среди горожан желательны следующие профессии:

Кузнецы — ремонтируют доспехи.

Мастера всяческих строений — ремонтируют и строят крепости.

Целители — исцеляют.

Купцы — торгуют, выступают в роли ростовщиков и банкиров.

Охотники - только охотник может «снять» с убитого зверя его «мясо»

Палачи и похоронных дел мастера - проводят пытки, следят за командным кладбищем.

Блок: Животные, охота



Животные

1. Волк. 3 хита. Убивает наложением двух рук на шею (если игрок не имеет в этом месте металлического доспеха). Удар руки в незащищенную часть поражаемой зоны снимает 1 хит.
2. Олень. 2 хита. Пробивает доспех. Дерется спаренными кинжалами (рогами) снимает 1 хит. Первым не нападает.
3. Кабан. 3 хита. Пробивает доспех. Оружие - клыки (2 кинжала). Каждый удар отнимает по 1 хиту.
4. Медведь. 4 хита. Пробивает доспех. Удар лапы снимает 1 хит.

2.0.0.3