

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

Название игры: Осень в Вуглине

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное



"Осень в Вуглине."

Общие положения.

Мастера.

Rain: Мастер по связи с общественностью.

526-3124 Михаил, 2:5030/1171.20, Rain@angergull.bn3.com

Annatar: Мастер по религии.

Elgargh: Мастер по мертвятнику и оружию.

157-9454 Георгий, gz@angergull.bn3.com

Randir: Мастер по фейри

randir@angergull.bn3.com

Игра проводится на территории Ленинградской области 17 сентября.

Предварительные встречи будут проходить на ст. М. Старая деревня 7 и 14 сентября.

На игре установлен оргвзнос 10 руб., который принимается вместе с заявкой.

Возможно частичное погашение оргвзноса продуктами в трактир.

Общая вводная.

В некотором царстве, в некотором государстве жил да был царь Келес с царицей Маргарет (только их все на западный манер называли их король и королева, что, впрочем, и неудивительно, ибо жили они на Западе).

Всем хорошо жили: и дети у них были, и королевство - а иначе какие же они Король с Королевой? Впрочем, о детях: старшенький Николас. Хороший парень, вот разве, что совершенно не интересовался политикой. А ведь будущий царь (ну, то есть, Король... Вы, в общем, поняли)... И младшенькая Эрланда. Весьма инициативная молодая особа. В

общем, жили - не тужили: и крестьяне были довольны, и рыцари верно служили. А то, что тролли иногда прибегают, пожгут, пограбят - так это дело обычное, на то Шериф есть, чтоб бегать по лесам за троллями и прочими нежелательными элементами. С соседями тоже проблем не было. И с лесными жителями не ссорились. С ними ссорится себе дороже...

Но прошли годы, и царь Келес исчез. Поехал он однажды на охоту, да и не вернулся. Долго его искали, но так и не нашли: ни живым, ни мертвым. Долго не было царя, что, как ведомо всем мудрым людям, не доводит до добра. По закону же только тогда престол может занять наследник, когда точно будет известно, что старый король мертв или отрекся от власти. За-ради получения известий и Мессы служили по 4 раза на дню, и посылали даже (вот ведь, язычество, какое!) гонцов по той дороге, что зовется "Тропа белых повязок", ибо считается, что там сидит старик, который знает про всех мертвых. Но мало кто вернулся обратно, а те, которые вернулись, ничего не могли вспомнить...

Но случилось однажды следующее. Ехал как-то Николас по берегу речки. Вдруг в глазах его потемнело, голова закружилась, и упал он в воду (некоторые говорят - солнцем напекло...). Так вот, очнувшись Николас на берегу речушки; смотрит, а в руке у него корона отцовская. Он даже не понял - радоваться ему или печалиться. Хотя потом все это место обыскали, так тела короля и не нашли. Но так как король стране был нужен. Все (в лице Епископа, поелику "мы подумали, и я решил") порешили (впрочем, матушка Николаса отнюдь не была в восторге от такого решения, да и рыцари тоже), что это знак свыше и... В общем, не много с тех пор прошло времени. Стал Николас королем, то есть царем, то есть

Королем... - зовите, как знаете! Но так как в политике (равно как и в экономике, военном деле и прочих полезных вещах) он был на первых порах вовсе не силен, то, образно выражаясь, наломал дров. Ходили слухи, что матушка насоветовала, или кто из рыцарей... Ну да нам сие пока и не интересно – потом сами узнаете. Главное же, что все рыцари (то есть богатыри) со своими дружинами

разъехались по своим родовым замкам, оставив стольный град Вуглин почти без армии. Казна опустела; крестьяне разбежались. Впрочем, последние два (хотя, по сути, все три!) события тесно связаны: Король-то молодой совсем, а уже жениться надумал. И, даже еще невесты не имеячи, начал к будущей свадьбе готовиться по-царски. Ну и обложил крестьянство и рабочий люд (сиречь пролетариев) налогами по самое помогите (местный фольклор). Вот и разбежался народ по лесу. А тут еще слухи ходят, что тролли опять выползли... пока =только= слухи. А вот то, что из лесу к границе королевства вышли странные люди, говорящие по чужому, и язык наш не понимающие - так это совсем и не слухи. Чего хотят, чего пришли - не ясно...

О существующих на игре ролях.

Роли:

Маргарет.

Вдовствующая королева, мать Николаса и Эрланды. Большую часть своего времени тратит на нравоучения Николаса, ибо боится "как бы он чего не натворил"; в тоже время боится, как бы ему чего дурного не сделали. Еще она пытается воспитывать дочь, что ей не сильно удается, так как дочь постоянно где-то отсутствует.

Николас.

Сын короля Келеса и королевы Маргарет. После исчезновения отца занял его трон. Как

король он из себя ничего путного, в общем-то, пока не представляет: опыта мало, да и на трон он никогда не стремился (странно, не так ли?). Но человек он не плохой, хотя дров уже успел наломать - с подготовкой к женитьбе, да с реформами в армии.

Эрланда.

Дочь короля Келеса и королевы Маргарет. Особа весьма инициативная. Большинство времени проводит вне замка, устраивая какие-то свои дела и не посвящая в них ни матушку, ни брата (вот и думайте теперь о ее моральном облике). Но если Николасу, в общем-то, все равно - апофеоз социал-пофигизма, сами видите! -, то вот матушка за нее откровенно беспокоится.

Священник (он же Епископ здешних мест).

Занимается тем, что служит св. Мессу, молится и нравоучает тех, кому, по его усмотрению, требуется нравоучение. Этим он иногда раздражает объект своего внимания. Но его это не сильно смущает, ибо дело сие свято. А еще он выискивает колдунов и чернокнижников. Еще ходят слухи, что силой молитвы он может содеять многое - снять порчу или залечить рану, если, конечно, не забудет слова святой молитвы на Вульгате. Человек он добрый и готов прийти на помощь к тому, кто в ней нуждается. Он многим помог мудрым советом и молитвою.

Разбойники.

Бывшие крестьяне, которых разорили налоги. Особой угрозы, в общем-то, не представляют, так как разобщены и неорганизованны. Да и не злой это народ. Но разбойники есть разбойники: грабят, убегают от наказания и мечтают, чтобы вернулись дни, когда все было тихо и мирно, и не надо было сидеть в лесу, боясь, что тебя схватят и закуют в цепи. Иногда приходят к поселениям – под видом крестьян. Так как почти никто пока не был пойман на преступлении, то доказать, что они разбойники несколько затруднато.

Чужое племя.

Известно лишь то, что они не понимают нашего языка. О их целях ничего неизвестно. Правда, нашелся, вроде, человек, который по-ихнему понимает и о них рассказать может.

Толмач.

Крестьянин, который, вроде, знает, что это там за племя пришло. По крайней мере, он так говорит.

Кузнец.

Кузнец он кузнец и есть. Живет себе на окраине и работает в кузне. Так как другого кузнеца нет и не предвидится, то он не страдает от того, что - по слухам - находится в дружбе с разбойниками. Если это и так, то, что ж теперь... Впрочем, он особо не зарывается от своего положения единственного кузнеца и ведет себя достойно.

Сэр Ферес и дружина.

Один из рыцарей короля Николоса. Служил королю Келесу верой и правдой. По крайней мере, в заговорах, интригах и прочих безобразиях замечен не был. Только одно беспокоило бывшего короля - его увлечение военным делом. Злые языки поговаривали, что Сэр Ферес замышляет что-то против короны. Но кто ж их слушал? Злые языки они злые языки и есть.

Сэр Корт и дружина.

Один из рыцарей короля Николоса. Этот сэр являет собой пример честности и воспитанности. Он был правой рукой Келеса. Про его подвиги рассказывали множество историй - никем, правда, не подтвержденных, но так ли это важно?..

Сэр Тинор и дружина.

Один из рыцарей короля Николоса. Служил королю Келесу верой и правдой. Есть, правда, у него одна страсть. Очень он любит всяческих Фэйрис. Просто хлебом не корми - дай побегать по лесам в их поисках. Бывало, уйдет без свиты в лес; через неделю же вернется - счастливый такой, жизнерадостный. А что он с ними - с Фэйрис этими - делает там, в лесу - не ясно. Но вроде меньше их не становится (наоборот - даже больше)...

Королевская дружина.

Занимается тем, что служит королю. Гоняется за разбойниками, поддерживает порядок и скупает от. От чего она скупает, нам не понятно, но, быть может, вы догадаетесь...

Лесные жители (они же Фэйрис, названные так, дабы отличаться от всем известного средства для мытья посуды "даже в холодной воде").

Всяческие духи и нечисть (они вообще мало чистят и моют свою одежду - потому и нечисть). К людям относятся по разному. О целях, коли таковые есть, знают только они - Фэйрис. В общем, если встретите, то узнаете. Вроде обладают магией.

Приближенные и нахлебники.

Приближенные, друзья, учителя, советники, придворные дамы и кавалеры, а также прочие, прочие, прочие... Занимаются интригами и тем, что живут при дворе.

Странники.

Странствуют...

Крестьяне.

Занимаются земледелием. И уплатой налогов. Но так как сейчас дни праздников. Отдыхают, празднуют, поливают иногда что-нибудь - так, немного, лишь бы не завяло.

Блок: Религия

**НЕБОЛЬШОЙ ЛИКБЕЗ ПО РЕЛИГИИ.**

Надобно сказать, что жители Города и Деревни являются Добрыми Христианами; более того - Добрыми Католиками. По сему я привожу здесь сей краткий "сабж", посвященный отправлению сверхъестественных нужд и потребностей. Сабж обязателен к прочтению и вдумчивому осмыслению, ибо - в противном случае - вас могут обвинить в колдовстве и отдать светским властям...

Итак, нижеследующее должен (и вполне может) знать каждый богобоязненный, аккуратно посещающий Мессы и слушающий проповеди Христианин-Католик.

ИСТОРИЯ.

Вся Священная история Земли описана в Священной книге - Библии, содержащей Ветхий и Новый Заветы. Новый Завет также именуют Евангелием. Книга эта написана

на Латыни и не может быть прочитана никем из Добрых Католиков-мирян. Лишь Священник может ее читать и комментировать. Читать на Латыни могут также Верные Рыцари, Советники Короля и, видимо, сам Король. Иные жители тех земель по большей части неграмотны вовсе.

Бог един во Святой Троице - Боге-Отце (Яхве, Саваоф), Боге-Сыне (Иисус Христос) и Святом Духе. Каким образом Бог может являть собою неразделимое единство и пребывать при этом во Св. Троице есть великая тайна, которую обычным Христианам понять трудно и, прямо скажу, невозможно. Воспримите сие как аксиому.

Бог-Отец решил поспособствовать спасению людей, для чего послал Сына Своего на Землю в виде человека. Однако надо знать, что в Иисусе едино и неделимо существовали две природы - Божественная и человеческая. Они были равноправны, но человеческая, по свободной воле своей, всецело подчинялась Божественной. Запомните эту тонкость, дабы не прослыть еретиком и монофизитом.

Иисус Христос был распят в Иерусалиме на кресте, а через 3 дня воскрес. Смертью своей, страданием и Воскресением Он поправил смерть и дал людям способ ко Спасению и Жизни вечной. Средством сим служит Таинство Евхаристии (сиречь Причастия). На Игре оное Таинство отыгрываться не будет. Читайте Катехизис, ибо он рулез est. Желаящие могут получить Краткий Католический Катехизис до игры в электронном виде.

У Иисуса Христа было 12 учеников-Апостолов. Одного из них звали Петр. Он был наиболее приближен к Иисусу и поставлен Им во главе Церкви. Его преемники именуются Папами и живут где-то в Риме. На момент игры Папу зовут Пий XII. Спаси, Господи, Папу!

Земли эти крещены были святым Патриком лет 500 назад. Св. Патрик – любимый святой этих мест.

Призываем в любых обстоятельствах.

"- Да поможет тебе Бог!

- Да поможет тебе Бог, Дева Мария и святой Патрик!"

Говорят, что род Короля сих мест идет именно от сего святого (хотя это странно, т.к. святой сей, был монахом с самого юного возраста)...

СИМВОЛИКА И ЭМБЛЕМАТИКА.

Св. Распятие (рекомендуется всем Христианам носить нательные кресты) - четырехконечный крест. Изображение Иисуса Христа на Распятии - опционально.

Крестное знамение. Сим знаменем осеняют себя Добрые Католики. Производится РАСКРЫТОЙ ЛАДОНЬЮ (со сжатыми пальцами) от лба до груди, затем к левому плечу и к правому плечу. Не пытайтесь креститься по Православному: сие будет замечено и вас могут обвинить в какой-нибудь ереси.

Молитва. У Католиков молитвы читаются на Латыне. К сожалению, навык чтения текстов на сем мертворожденном языке давно утерян, а по сему господа Игроки (в том числе и Священник) могут читать молитву по-русски. Знание молитвы "Отче наш" (приложение 1) поощряется Мастерами; "Символа веры" (приложение 2) награждается пряником. Однако по настоящему ЧУДОДЕЙСТВЕННОЙ силой обладают лишь молитвы, прочитанные на Латыни и священником (тексты можно получить у Мастеров по личной просьбе).

Св. Распятие и Крестное знамение обладают могучим воздействием на колдунов, ведьм и слуг нечистого. Впрочем - не всегда... На Фэйри (не являющихся слугами нечистого)

вышеозначенные Предмет и Действие влияния не оказывают.

Молитва =может= творить чудеса (вплоть до воскрешения умершего). Латинская. Из уст Священника.

Убранство Церкви:

- Алтарь (возвышение возле, к примеру, дерева);
- Распятие (устанавливается на или над алтарем);
- Свечи (не менее 2; устанавливаются на алтаре по сторонам от Распятия);
- Библия (толстая книга с крестом на обложке).
- Сосуд со Святыми Дарами (на Игре, разумеется, не будет отыгрываться Причащение, но чаша для Оного стоять вполне может).
- Сосуд со Святой водой.

Функции Священника.

На настоящей Игре Священник официально является Епископом сих мест. Из этого следует, что он может посвящать - "рукополагать" - мирян в низшие церковные "чины" - в диаконы и - при сугубой необходимости - в пресвитеры (сиречь в священники).

Католический Священник должен соблюдать целибат, сиречь обет безбрачия.

Священник должен за время Игры провести хотя бы одну Мессу – Католическое богослужение и прочитать проповедь.

Священник имеет право "свершать" следующие Таинства:

- Крещения;
- Покаяния (сиречь Исповеди);
- Священства (сиречь Рукоположения - см. выше);
- Брака (сиречь Венчания).

Также Священник может служить чин Отпевания умершего Доброго Католика.

Священник должен проводить миссионерскую и разъяснительную работу среди населения, разрешать споры и следить за чистотой веры (охота на ведьм и все дела...).

Отношение Священника к Фэйрис:

Священник считает, что Фэйрис при наличии бессмертного тела лишены бессмертной души. По сему к оным личностям у Священника отношение высокомерное. К Фэйрис, служащим не называемому - сообразное.

Священник, впрочем, может попробовать покрестить кого-либо из Фэйрис - что, правда, из этого получится - отнюдь не ясно...

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Молитва Господня

Отче наш, сущий на небесах, да святится имя твое. Да придет царствие твое. Да будет воля твоя и на земле, как и на небе. Хлеб наш насущный дай нам на сей день. И прости нам долги наши, как и мы прощаем должникам нашим. И не введи нас во искушение, но избавь нас от лукавого. Аминь.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Символ Веры.

Верую во единого Бога Отца, Вседержителя, Творца небу и земли, видимым же всем и

невидимым. И во единого Господа Иисуса Христа, Сына Божия, Единородного, Иже от Отца рожденного прежде всех век; Света от Света, Бога истинна от Бога истинна, рожденна, несотворенна, единосущна Отцу, Имже вся быша. Нас ради человек и нашего ради спасения сшедшаго с небес и воплотившагося от Духа Свята и Марии Девы, и вочеловечшася. Распятого же за ны при Понтийстем Пилате, и страдавша, и погребенна. И воскресшаго в третий день по Писанием. И возшедшаго на небеса, и сидяща одесную Отца. И паки грядущаго со славою судити живым и мертвым, Егоже Царствию не будет конца. И в Духа Святаго, Господа, Животворящаго, Иже от Отца и от Сына исходящаго, Иже со Отцем и Сыном спокланяема и сславима, глаголавшаго пророки. Во Едину Святую, Католическую и Апостольскую Церковь. Исповедую едино крещение во оставление грехов. Чаю воскресения мертвых, и жизни будущего века. Аминь.

Блок: Боевка



Боевка.

Зона поражения: корпус, руки до локтя, ноги до стоп.

Удары в голову, шею, пах строго запрещены.

Удары в живот очень не желательны.

Удары обязательно фиксировать.

Оружие должно быть гуманным и эстетически выглядеть.

Оружие делится на два класса - легкое и тяжелое.

Легкое: все одноручное оружие (ножи, одноручные мечи, кистени, топоры и пр.)

Тяжелое оружие: все двуручное оружие. Луки, арбалеты ЕТС считаются тяжелым оружием.

Копье только колющий удар.

Топорами, дубинами, алебардами только рубящие удары.

При попадании по защищенному доспехов участку тела легким оружием считается, что доспехи не пропустили удар, но сам сломался и требует починки.

При попадании по защищенному доспехами участку тела тяжелым оружием считается, что доспехи не только сломался, но и пропустили удар. При этом он опять же требует починки.

Легкое оружие снимает два хита.

Тяжелое снимает три.

У рыцаря плюс к атаке +2

У дружинника +1

У знатного (с рождения) человека нет плюсов. Но и минусов нет.

У простолюдина -1

Мастер оставляет за собой право не допустить до игры оружие или доспехи, никак не объясняя причину.

Расхитовка (не путать с распальцовкой и распонтовкой).

У крестьян, придворных, учителей, менестрелей и прочих гражданских лиц по три хита.

У дружины по пять хитов.

У рыцарей по семь хитов.

Если состояние человека опустилось до одного хита, человек считается тяжело раненным и лежит без сознания пять минут, если за это время, ему не была оказана медицинская помощь, переходит в ноль. Из нуля его может спасти только чудо; если чуда не происходит за пять минут, то он идет в мертвятник.

Если вас убили, то будьте любезны, надеть белый хайратник.

У тех, кто по тем или иным обстоятельствам уже не человек или никогда им не был, совсем другая расхитовка.

При тяжелом ранении, и, тем более, смерти, нужно если не лежать, то, как минимум, сидеть. При желании можно отползти от места смерти на расстояние, достаточное для того, чтоб не затоптали.

Оглушение: удар по спине в не боевой обстановке. Производится не боевой частью оружия (обухом топора, мечом плашмя etc.). При наличии шлема не работает. Оглушенный лежит без сознания три минуты.

Кулуарка: производится в не боевой обстановке ножом или кинжалом (кулуарка как вид оружия не пропускается). Закулуаренный персонаж считается совсем мертвым!

Удары разрешены только щитом в щит.

Блок: Штурмы, Осады



Про штурм крепостей и еще кое-какие вещи, знают только те, кому положено.

Блок: Плен



Связывание: свободная петля на руки или ноги. Перерезается игровым оружием. Или развязывается через десять минут, если связанный остается без присмотра.

Кляп: отыгрывается виртуально. Пережевывается и выплевывается за десять минут, если человека с кляпом оставить без присмотра.

Блок: Обыск



Обыск: отыгрывается указанием на место обыска (карман-сумка-кошелек ЕТС.). Обыскиваемый обязан отдать игровое имущество!

Блок: Страна мертвых

**Мертвятник.**

Он есть.

Он игровая территория.

Попасть туда можно, не умирая, можно просто дойти; а вот выйти не так просто...

Остальное узнаете, когда попадете, но, в любом случае, не надейтесь, что после смерти вы скоро оттуда выйдете...

НЕ ПОПАДАЙТЕ В МЕРТВЯТНИК! БЕРЕГИТЕ СВОЮ ЖИЗНЬ! И НЕ ГОВОРИТЕ, ЧТО Я ВАС

НЕ ПРЕДУПРЕЖДАЛ!

Блок: Магия

**Магия.**

Она, наверное, есть. По крайней мере, есть те, кого называют колдунами – со всеми вытекающими отсюда последствиями. "Взвейтесь кострами синие дни: мы - Инквизиторы - любим огни"...

Владельцам вещей, пра-а-ативных духу эпохи, лучше их оставить. "В противном случае они будут являться основанием для подозрения владельца в том, что он колдун и чернокнижник. Исключениями являются очки, консервы и наручные часы, которые, однако, должны быть укрыты " (с) "Старая Англия. Весна 96`ого"

Также есть всяческие травки, отвары, эликсиры...

2.0.0.3