



"ПОЛЁВКА"

Объединённая группа мастеров г. Тулы

У нас есть для вас превосходная гражданская война! Вас мечтают видеть своим командиром отважные, но неопытные повстанцы, изнемогающие в борьбе с жестокой тиранией... Не хотите? Ну, тогда присоединяйтесь к Императору – усталому эстету, преданному и покинутому всеми, кроме горстки ставящих честь выше жизни офицеров-аристократов!..

Роберт Шекли

представляет боевую игру

ВТОРОЕ **ВОССТАНИЕ**

ЗАЧИН. ПРЕДДВЕРИЕ

Ничто в мире не проходит бесследно. Любое действие и бездействие имеет последствие.

Смотрите, вот идёт человек в белом, он раздаёт благословения и земле и небесам. Это Спаситель. А вот другой человек – в кожаной одежде охотника, в жёлтой повязке; он весело смеётся, натягивая тетиву на лук. Это Амета. Вот третий – толстый и дородный, в камзоле; он недоумённо оглядывается и поглаживает свою бороду. Это барон Аларик. Где эти люди? На Небесах. Почему? Их земная жизнь окончена. Что случилось? Кто знает... Все трое встречаются глазами.

Как же так случилось?

СЮЖЕТ. СТЯЖЕНИЕ УЗЛА

Так получилось, что Империя рухнула в пучину анархии и безвластия в одночасье. Так получилось, что никто не понял, из-за чего всё началось. Так получилось, что Император был низложен на внезапно собравшемся Совете Нобилей. Так получилось, что указ вступил в силу уже после того, как 7-я гвардейская рота уничтожила Совет. Так получилось. Солдаты 7-й гвардейской роты были объявлены предателями и повешены по решению Градоначальника Столицы. Сам Градоначальник был зарезан чуть позднее. А Император умер в тот же день – говорят, сморчками отравился.

Так получилось, что Император не оставил наследника. А волна смуты захлестнула Столицу. Так получилось, что огромная Империя зашаталась, по городам и весям поползли ужасные слухи. Когда эти слухи достигли северных провинций, барон Аларик, выслушав гонца, стукнул кулаком по столу и проговорил: «Я хозяин этих земель, а Империя мне не указ!» Так получилось, что крохотная горная долина с замком и деревней самовольно отделилась от Империи.

Так получилось, что в деревне прятался вождь черни Амета – патриот, не раз посаженный на кол, четвертованный, повешенный и утопленный. Так получилось, что в этой же деревне были арсеналы «народной армии». Так получилось, что Амета поднял людей во имя единства Империи подавить восстание барона.

Единственная дорога в долину; единственная деревня; единственный замок.

Когда со стороны перевала показалась цепочка воинов в рясах и с копьями, никто ничего не понял... Так получилось, что Спаситель указал истинный путь воинам Веры, мир должен напоминать цветущий сад, в нём не должно быть раздоров и войн, поэтому отец Аркон привёл монахов из горного монастыря по ту сторону перевала дабы успокоить кровоточащую рану и приобщить всех ещё не приобщённых к вере. Посмертно. Так получилось.

СЮЖЕТ. РАССТАНОВКА СИЛ

Дружина под предводительством барона Аларика, занимает оборону в замке. Армия черни под командованием Аметы, выползает из деревни. Отряд воинов Веры, ведомый отцом Арконом, наступает со стороны перевала.

Они столкнутся.

Что-то случится. Вот-вот.

Сейчас всё начнётся. Сейчас решится всё.

СЮЖЕТ. ВОССТАВШИЕ

Эге-гей, не робей, пиво лей, свина бей! Довольно работать на дядю, будем жить на себя! Теперь мы сами себе хозяева, это наша земля, здесь мы родились, здесь и умрём, и никакой Император нам не указ, тем более что его нет! За родной замок! За батюшку барона! За папку с мамкой! За нас, ребят, вперёд, на врагов, гасти мужичьё!!

СЮЖЕТ. ПАТРИОТЫ

Отечество в опасности! Простой человек, только от тебя сейчас зависит, сможем ли мы уничтожить разложившихся и вернуть Империю! Только вместе! Только! Ты! В силах! За Отечество! За великую Империю! Только вместе! Простые люди! Объединят Империю! Хватит раздоров! Убить! Убить! Убить! Не далёкий Император! А мы сами! Построим наше будущее! Вперёд! На вра-а-го-о-ов!

СЮЖЕТ. ВОИНЫ ВЕРЫ

Помни, о брат наш, что только Свет Истинной Веры может озарять путь, по которому ты пойдёшь. Помни хорошенько, что только Святая Книга может управлять твоими помыслами и поступками. Только Знамя Спасителя – твоё знамя. Бери же его и иди за нами, ибо многих ещё погрязли в грехах и беззаконии, для многих ещё не горит путеводная звезда Веры и глаза их застланы тьмой... Святая Книга в твоих руках! Меч в твоих руках! Знамя Спасителя в твоих руках! Тот, кто во тьме, увидит свет! Или пусть смерть станет ему искуплением...

БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

Общие положения

Поражаемая зона – полная, кроме кистей, ступней, головы, шеи и паха. Попавший в голову, шею или пах по желанию пострадавшего

может перейти в состояние мертвого; при этом пострадавший должен выбыть до конца этого боя.

Всё оружие проверяется непосредственно на владельце

Удар оружием должен быть чётко выражен, фиксирован и нанесен с амплитудой минимум 1/4 круга, иначе оружие не сможет пробить доспех. И не надо бить так, чтобы почувствовал. Колющие удары наносятся только с амплитудой, при этом кисть руки держащей оружие должна выходить из-за линии корпуса. Разрешается захват за древко оружия.

«Швейная машинка» засчитывается за один прошедший удар.

Очень рекомендуется непосредственно фехтовать только в защитных перчатках или рукавицах.

Самопоражение и поражение товарища по команде засчитывается. Убитым считается человек, потерявший один хит сверх имеющихся. Тяжелораненым считается человек, потерявший все хиты. Он не разговаривает, не передвигается и переносится по жизни. Без медицинской помощи он умирает через 5 минут.

Оглушение производится как в мирной, так и в боевой обстановке посредством имитации сильного удара небоевой частью оружия по правому плечу со словами «оглушён». После чего оглушённый обязан на три минуты прекратить всякие действия, включая разговоры.

Кулуарки нет.

Лечения нет.

Магии нет.

На любом человеке без доспехов 3 хита.

Удар оружием снимает 1 хит.

Вооружение сторон

Воины веры – копья, мечи любых размеров (одноручные двуручные), нет щитов, нет доспехов (функцию доспеха выполняют рясы и балахоны), нет метательного оружия.

Восставшие – копья, алебарды, мечи любых размеров (одноручные двуручные), луки, арбалеты, щиты любых допустимых размеров, доспехи вплоть до 5-й категории.

Патриоты – копья, прочее древковое оружие, топоры, дробящее оружие, луки, нет клинкового оружия. Щиты круглые, до 75 см в диаметре. Доспехи 1-2 категории, в редком случае 3-й.

Характеристики оружия

Все нижеприведенные данные являются очень желательными, но мастера всегда оставляют за собой право принимать или не принимать оружие. Если в чём-то сомневаетесь – спросите у мастера или покажите ему оружие до игры.

Оружие должно быть похоже на оружие и, желательно, иметь исторические прототипы. Металлические части оружия должны быть выкрашены под металл. Не должно быть острых, цепляющих и режущих частей, способных нанести травму. Оружие, не оговоренное в правилах либо выходящее за рамки своего класса, будет обсуждаться в каждом отдельном случае.

Клинковое оружие

Нож – длина клинка не более 20 см, гарды не имеет.

Кинжал – длина клинка не более 40 см.

Для всех мечей – ширина клинка не менее 3 см., центр тяжести не далее ширины ладони от гарды. Весо-геометрический показатель 5-8 г/см, толщина лезвия не менее 1 см. Радиус скругления не менее 0,5 см по лезвию и не менее 1 см на конце.

Одноручный меч – длина клинка не более 80 см.

Двуручный меч – общая длина не более роста владельца. Длина рукояти – не менее двух хватов. (Им нельзя работать одной рукой!)

Материал клинков – текстолит, дерево.

Рубящее оружие

Топор одноручный – длина не более чем по пояс, вес не более 700 грамм.

Топор или секира двуручные – длина не более чем по подбородок владельца. Вес не более 1,2 кг. (Работать можно не менее чем двумя руками!)

Топорище в диаметре не более 3 см

Для всех топоров кромка лезвия делается из мягких материалов, реально гасящих удар – резина, войлок.

Ударное оружие

Кистень – длина рукояти не более 50 см, гибкой части – не более 40 см. Масса шара не более 50 грамм, изготавливается из мягких материалов, реально гасящих удар.

Цеп – длина рукояти 1-1,5 метра, гибкой части – 15 см. Не пробивает доспех 5-й категории.

Палица, булава, шестопер и т. д. – общая длина не более 70 см, вес не более 600 г. Должно быть смягчение по ударной части.

Материал для ударного элемента – различные виды пенки, пористая резина и т.п. Материал для оголовья шестопёра – резина, войлок.

Древковое оружие

Древки для всех копий и алебард окоренные, обязательно прямые (на полигоне сделанные, скорее всего не пройдут!), диаметр не менее 2 см и не более 3 см. Наконечник должен реально гасить удар и быть похожим на наконечник.

Копьё – от роста до роста владельца с рукой. Копьем можно работать одной рукой, при этом оружие держится на 1/3 длины. Амплитуда рубящего удара не менее 1/4 круга.

Коплюще-рубящее древковое оружие (алебарды и пр.) – длина в рост владельца с рукой. Алебардой работают только двумя руками. Амплитуда рубящего удара не менее 1/4 круга.

Дротик (метательное копьё) – длина не более чем по пояс владельца, диаметр древка 1-1,5 см. Используется только для метания, им нельзя колоть и рубить.

Материал для наконечников – резина, войлок.

Стрелковое оружие

Лук – размах плеч не короче 90 см при снятой тетиве, натяжение тетивы – не более 10 кг.

Арбалет – имеет деревянное ложе с не складывающимся прикладом длиной не менее 70 см. и натяжение тетивы не более 10 кг. Размах плеч лука не менее 50 см при снятой тетиве.

Стрелы окоренные, прямые, со смягчающими наконечниками из резины или аналогичных материалов. Допустимо не использовать оперение. Длина стрел не менее длины руки, длина арбалетных болтов арбалетов – не менее 30 см.

Щиты

Не должно быть острых и цепляющих элементов на внешней стороне. Допустимы умбоны, оковка кромки металлом.

Высотой щиты не более чем по пояс владельца, шириной – не более ширины плеч плюс две ладони.

Щит должен обладать весом. Материал для щитов – фанера, доски.

Щит не пробивается и не разбивается.

Доспехи

Категория защиты определяет количество хитов, добавляемое доспехом. Максимальное количество хитов, добавляемых доспехом по классу и качеству изготовления – 7 хитов. Базовое количество добавляемых хитов соответствует классу доспеха на персонаже.

Класс	Описание доспеха
1	Кожанный или войлочный, стёганный толщиной не менее 0,5 см, более тонкий, но армированный металлическими пластинами с зазором более 1 см.
2	Кожанный или войлочный, стеганный толщиной более 1 см или армированный металлическими пластинами с зазором менее 0,5 см. Кольчуга.
3	Гроверная кольчуга, кольчуга двойного плетения (6 в 1), чешуя, ламелярка. Кожанный, войлочный, стёганный, армированный пластинами внахлест.
4	Двойной доспех (например, зеркальник поверх кольчуги, то есть 3+2), кираса, полные латы.

Ряса монаха, в зависимости от степени святости, приравнивается к доспеху 1-3 категории.

Отсутствие шлема снижает категорию доспеха на 1, но не ниже 1-й категории.

Наручи, поножи, реально защищающие конечности, позволяют блокировать удары любого оружия, кроме двуручного.

Наличие шлема, наручей и поножей повышает категорию доспеха на 1, но не выше 5-й категории.

Доспехи должны соответствовать историческим аналогам. В случае особо тщательного изготовления, класс доспеха может быть повышен.

Мастера оставляют за собой право не пропустить на игру те или иные образцы брони.

ВОЗРОЖДЕНИЕ И СМЕРТЬ

В случае смерти игрок отправляется в мертвятник, где находится до того момента, пока ему не будет разрешено снова выйти в игру.

Игроки из мертвятника возрождаются только командой в полном составе, а не по одиночке.

Игроки на именных ролях (Аркон, Амета, Аларик, обитатели замка и деревни) не могут возродиться в той же роли и персонажи считаются убитыми (если мастера не опровергнут это).

АНТУРАЖ

Антураж мы оставляем на откуп игроков – это не историческая игра, а выдуманный мир, в котором может быть всё что угодно.

Тем не менее, каждая из сторон (команд) обладает характерными особенностями в плане антуража.

Восставшие – для всех одинаковая символика, на плащах, доспехах, щитах. Знамя с этой же символикой. (По договорённости с мастерами и капитаном команды; также возможно мастерское обеспечение символикой, трафаретами.)

Патриоты – жёлтые повязки, банданы, платки (будут обеспечены мастерами). Знамя – жёлтый однотонный вымпел.

Воины веры – рясы, балахоны серого и чёрного цвета. Знамя в виде штандарта.

СЛОВО МАСТЕРОВ

Игра планируется как боевая. Минимум переговоров с врагами! Никаких компромиссов! Победа или полное уничтожение! Всё или ничего!

Приветствуются исключительно командные заявки.

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игра состоится 20 апреля 2008 года на полигоне в Хомяково. Добраться до полигона можно на электричке (до ст. Хомяково – 15 минут из Тулы либо 3 часа из Москвы) или на автобусе №36 из Тулы (до ост. Площадь), далее пешком, следуя указаниям мастеров или по схеме. По договорённости будет организован общий заезд.

Игра проводится объединённой мастерской группой «Полёвка». Мастера – Стёпин Илья, Грахов Андрей.

Заявки присылать по адресу: Ufthang@rambler.ru. Можно писать заявки в свободной форме но в них необходимо указать:

- команду;
- примерный набор вооружения и доспехов.

Имя – необязательно. Легенда – не нужна.

Правила и обсуждение на форуме: <http://liverpg.3bb.ru>. Прямая связь с мастерами: (920) 743-15-53 Стёпин Илья, (920) 751-62-53 Грахов Андрей.

Участие в игре возможно при предварительной подаче заявки и организационного взноса.

Организационный взнос с игроков – 70 рублей. Взнос тратится на обеспечение игры.

В лагере мастеров аптечка.