



"...Мне снилась кровь на кружевном воротнике, пороховой дым, смешавшийся с утренним туманом в виду серых стен Ла-Рошели. Рассветный жар над бастионом Сен-Жерве; пробитый пулями батистовый платок, расшитый монограммой К.Б.Т. Вкус бургундского вина и след поцелуя на клинке шпаги. Смертельный удар, нанесённый не сталью, но строкой.

Я тяжело болен.

Неисцелимо.

Царапина, господа. Царапина..."

...и все мы привыкли жить с этим старым шрамом. И боль отступила, и высохла пропитавшая рубаху кровь. И шпаги пылятся в чулане, и ботфорты переделаны в дачные сапоги - в огороде копать. Вместо письма от герцогини - квитанция за электричество. Всё так и должно быть, всё правильно, и годы идут своим чередом.

Но рано или поздно порыв ветра приносит с Бискайского залива холод, от которого былая рана начинает ныть, и, обернувшись, чтобы укрыться от сквозняка, ты вместо привычной улицы снова видишь каменную кладку Бастиона, и в десяти шагах с грохотом рвёт землю раскалённое ядро, и, схватившись за перевязь, убеждаешься: клинок по-прежнему на месте. И пальцы привычно обнимают эфес - как всегда.

Déjeuner sous les balles.

Будет ящик с анжуйским вином. Будет лилия на плече. Будет взгляд за горизонт - не мелькнут ли, наконец, паруса спешащего на помощь английского военного флота. Будет хмурый кардинал, склонившийся над картой непокорённого города. Будет локон в медальоне и взгляд из-под бархатной маски. Будет дуэль - последний довод чести, будут пушки - последний аргумент королей. И самое главное - новый шрам, который когда-нибудь вновь заболит к непогоде, а значит - история повторится опять и опять.

Больше, чем просто игра. Больше, чем просто книга. Больше, чем просто эпоха.

Это любовь. Любовь, что сильнее смерти.



# 20 ОКТЯБРЯ 1627 ГОДА

(историческая справка)

*- Вот увидите, господа: мы будем настолько глупы, что возьмём Ла-Рошель!  
Франсуа де Бассомпьер, маркиз д'Аруэ, маршал Франции.*

Подписание Нантского эдикта в 1598 году положило начало столетию, оставшемуся в летописях истории Франции под названием "Великий век". И вот - уже четверть века позади, и десять лет страну лихорадит "предчувствие гражданской войны". Выкованные в громе и пламени бесконечных битв гугеноты оказались критически неспособными к мирной жизни. Нантский эдикт содержит 93 статьи и 36 секретных постановлений, но и этого всего недостаточно, чтобы погасить бушующую в душах протестантскую гордость и унять непримиримый, негибемый нрав.

Начнём с того, что на дворе 1627 год и - начиная с 1621-го - Францию заливают кровью уже ТРЕТЬЕ гугенотское восстание. Вдумайтесь, дамы господа: третье - за шесть лет. Возвращать крепости, полученные благодаря эдикту во временное пользование - лишь для обеспечения безопасности! - до 1606 года, кальвинисты по сей день не желают: единственный способ преодолеть их амбиции - сровнять укрепления с землёй.

Пытаясь утвердить на землях французского монарха Людовика XIII собственное государство по образцу Голландской республики, гугенотские вожди самовольно облагают население налогом, чеканят собственную монету, содержат армию. Заключают союзы с внутренними противниками и внешними врагами Короны. В перерывах, конечно, "поют по-французски те же самые псалмы, что католики поют по-латыни" - но лишь полный невежда или английский шпион ограничивается этой фразой, когда рассуждает об осаде Ла-Рошели (а осада предпринимается в третий раз).

Первая попытка блокады города состоялась шесть лет назад и обернулась оглушительным провалом. Началось с того, что Ла-Рошель - в ответ на католическую мессу в замке По - оказала гостеприимство участникам гугенотской ассамблеи 1621 года, наплевав на королевский запрет подобных собраний. Гугеноты несколько дней посовещались - и подняли над городом знамя мятежа. Их дипломатическая миссия отправилась через Ла-Манш ко двору Якова I Стюарта и потребовала помощи в развязанной против Людовика XIII войне. Пока англичане отмалчивались, огонь восстания охватил Лангедок и Беарн, Роган-младший - герцог де Субиз - занял город Сен-Жан д'Анжели, запирающий дорогу на Ла-Рошель, и пять недель сопротивлялся королевской армии, прежде чем сдаться.

Освободив путь, ведущий к побережью, войска Людовика разделились. Основные силы повернули на юг - осаждают Монтобан, а в Ла-Рошель отправили маршала Франции герцога д'Эпернона, отдав под его командование ряд подразделений - но явно недостаточно, чтобы крепость сдалась. Коннетабль де Люинь, воодушевлённый локальными успехами, весьма рассчитывал на устрашающие рассказы о могуществе и блестящих победах солдат молодого короля. Да, в устрашающих рассказах де Люинь был силен. А вот с победами дела обстояли до предела скверно: Ла-Рошель оцетинилась пушками и клинками.

Взять оплот протестантов с суши не получилось. На воде горожане - опытные мореплаватели! - под руководством будущего мэра Жана Гитона тоже добились преимущества над королевским флотом, которым командовал граф Суассон. Шестнадцать кораблей, девяносто орудий, четыре успешных морских боевых операции, сильно подорвавшие господство французских военно-морских сил над акваторией Бискайского залива - вот что предпринял в свою защиту взбунтовавшийся город.

Единственным успехом роялистов, подсластившим итоговую неудачу, стало строительство нового форта под названием "форт Луи": это королевское укрепление отныне будет для Ла-Рошели костью в горле, поскольку надёжно держит под прицелом окрестности недалеко от западных городских ворот. Как ни требовали кальвинистские дипломаты снести его (каждый заключённый договор снабжался на эту тему отдельным условием), Людовик своих обещаний так и не выполнил.

Меж тем 18 октября 1622 года высокие стороны заверили подписью документы о прекращении войны. Король вошёл в Монпелье. Монтобан и Ла-Рошель устояли. Франция потеряла в кровопролитных боях половину действующей армии.

Разумеется, условия мирного соглашения никто не собирался соблюдать. Два с половиной года католицизм и протестантство готовились вновь вцепиться друг другу в горло, обмениваясь нотами по поводу форта Луи (в котором королевский офицер граф де Туарак, прикидываясь, что ломает укрепления, лишь строил стены ещё выше). Сгустившиеся политические тучи разразились грозой в феврале 1625-го: герцог де Субиз высадил гарнизон на остров Рэ, возглавил гугенотский флот, подошёл к устью реки Блаве и захватил шесть тяжёлых кораблей королевской эскадры (они стояли на якоре в полном вооружении, но практически без экипажей). Акцент боевых действий переместился с суши на море: трофейные суда кальвинисты увели под защиту пушек Сен-Мартен-де-Рэ, переоснастили их и вскоре успешно атаковали остров Олерон. Установив свой флаг над двумя островами, исполняющими роль непотопляемых линкоров в суровых водах Атлантики, Бенжамен де Роган, герцог де Субиз, фактически взял под контроль французское побережье от Нанта до самого Бордо (именно тогда гугеноты впервые поименовали своего дерзкого вождя "Адмиралом протестантской церкви"). Ирония сложившегося положения увенчалась любопытным фактом: в стране просто не осталось никакого другого адмирала, ведь адмиралу нужен флот, а военно-морские силы короля разгрома на Блаве не выдержали. Чтобы попробовать усмирить мятеж, Людовику даже пришлось одалживать в Голландии эскадру, а также - звать на помощь короля Карла I Стюарта, только-только унаследовавшего престол.

Голландцам Ла-Рошель дала пинка под зад. Особенно примечательным оказался день 16 июля 1625 года: де Субиз разнёс в щепки судно вице-адмирала Филиппса ван Дорпа.

Тогда, собрав последнее, чем располагала истощённая военными неурядицами Корона, герцог Монморанси вывел свои (а также английские) корабли из Ле-Сабль-д'Олон и 18 сентября всё-таки одолел казавшийся заколдованным флот протестантов Ла-Рошели.

Оставшийся без защиты с моря остров Рэ был вновь - как и в 1622-м - взят элитными частями королевской армии. Два полка обратили в бегство трёхтысячный гарнизон де Субиза, сам герцог отступил через пролив Ла-Манш к берегам Англии, уведя за собой несколько уцелевших в боине вооружённых морских судов. "Адмирал" вернётся на родину только два года спустя - вместе с флотом Бэкингема. Власть над побережьем худо-бедно возвратилась к королю, но море таило угрозу, на которую Франции уже нечем было ответить: всё, что могло плавать под королевскими флагами, в общем и целом лежало на дне, и задача покупки и строительства флота никогда ещё не заботила первого министра Ришелье настолько остро.

Новое мирное соглашение Париж отпраздновал лишь 5 февраля следующего года, долгие месяцы дипломатического противостояния спустя. Ла-Рошель в очередной раз устояла и сохранила укрепления, хотя и потеряла по условиям договора право на свои корабли. Граф де Туарак, назначенный губернатором острова Рэ, между тем приступил к фортификационным работам: первой целью мятежников уже дважды становился Сен-Мартен-де-Рэ, и любому мало-мальски разбиравшемуся в политике французу было ясно как день: тишина продержится очень недолго.

12 июля 1627-го - и полутора лет не прошло - подписи под парижскими договорённостями в одночасье устаревают: Ла-Манш пересекает английская эскадра, горизонт тёмн от её мачт, на берега острова Рэ обрушивается удар шеститысячного

экспедиционного корпуса. Возглавляет вторжение первый министр короля Карла I Стюарта герцог Джордж Вилльерс Бэкингем. Подходы к Ла-Рошели с моря для Франции вновь потеряны, английская армия устанавливает блокаду войск графа Туарака в крепости Сен-Мартен, однако гарнизон проявляет невиданную стойкость, делом доказав, что пусть они с ла-рошельцами и разных религиозных принципов, зато в жилах струится общая кровь: осада длится с июля по сентябрь, англичане предпринимают один штурм за другим, но их усилий недостаточно. Разбив о стены Сен-Мартен-де-Рэ свою гордость будто хрустальный бокал, Бэкингем запрашивает у Карла I дополнительные резервы, однако на сей раз от герцога отворачиваются Бог и морская удача. Прибывших 3 сентября 1627-го двух тысяч ирландцев вновь недостаточно, чтобы переломить ситуацию. Шотландская эскадра из тридцати кораблей с пятью тысячами пехотинцев на борту попадает в шторм и разбивается где-то возле Норфолка. Наконец, сильный флот графа Холланда отчаливает от английских берегов, но, похоже, уже слишком поздно: в разгаре осень, армию Бэкингема косят болезни.

Видя, что единоверцы увязли на острове Рэ, Ла-Рошель официально поднимает восстание. Ворота города закрываются, мэр Жан Гитон клянётся собственноручно убить любого человека, посмеявшегося только заикнуться о сдаче. Королевская армия под предводительством младшего брата Людовика XIII - Гастона Орлеанского - моментально берёт город в осаду, желая воспрепятствовать объединению мятежников с англичанами.

Граф Туарак, невзирая на потери и голод, держится. 7 октября, воспользовавшись ночной темнотой и сильным приливом, тридцать пять французских лодок с подкреплением и провиантом предпринимают успешную попытку прорваться к Сен-Мартен. Сломив застигнутых врасплох англичан, войска короля теряют всего десять плоскодонок и в гарнизон Туарака вступают таким образом несколько сотен свежих солдат.

Ла-Рошель тщетно пытается помочь Бэкингему, Гастон Орлеанский блокирует город с суши, не предпринимая, впрочем, решительных действий до появления короля. Это событие несколько раз откладывается, монарх лежит с воспалением лёгких, заработанным в Лангедоке, его слово и дело на передовой - глава правительства кардинал Ришелье. "Красный герцог" имеет основания не доверять первому принцу крови и предлагает должность командующего фронтом генерал-полковнику кавалерии герцогу Ангулемскому. Маршалы Шомберг и Бассомпьер, тоже присутствующие в театре военных действий, категорически против: каждый жаждет завладеть полномочиями исключительно для себя. В итоге Людовик XIII, победивший болезнь, прибывает в Лажарри и на военном совете делит линию фронта между тремя полководцами. Месье - Гастон Орлеанский - формально отстранён.

Решение спорное, но выбирать "лучшего из лучших" просто нет времени: англичане готовятся к последней отчаянной атаке Сен-Мартен. Французскими подкреплениями, на плечи которых возложена задача спасения крепости, командует маршал Анри де Шомберг: это его фланг, ему и карты в руки.

"Более я не принимаю никаких донесений, - к рассвету объявляет лорд Бэкингем своим офицерам, - кроме донесения о взятии Сен-Мартен-де-Рэ!"

На календаре - 20 октября 1627 года.



# POURQUOI PAS

(боевые правила)

*"Вступайте в бой по любому поводу, деритесь на дуэли, тем более что дуэли воспрещены и, следовательно, нужно быть мужественным вдвойне, чтобы драться..."*  
А. Дюма. "Три мушкетера"

Слава, господа. Она спит на самом остром клинке и сон её беспокоен и чуток. Её необходимо поить кровью - лишь это ей по вкусу, в крови она расправляет крылья и обретает голос, а душить её ножами слишком долго - неровен час и вовсе умрёт. Отправляйтесь же немедленно на войну - или на прогулку к Пре-о-Клер - и помните в пути пять простых правил.

- 1. У всех по три хита**
- 2. С наступлением темноты (00:00 - 02:00) у всех один хит.**
- 3. Холодное оружие снимает один хит, пуля - три.**
- 4. Из поражаемой зоны традиционно исключается голова, шея, кисти рук и ступни ног.**
- 5. Потерявший все хиты остаётся ещё жив, но НИЧЕГО не может.**

Уточнения к этим правилам можно писать долго, однако мы верим в то, что кругом - взрослые люди и сами разберутся, как сделать из текстолита шпагу, пригодную для участия в РИ, и какая конструкция пистолета/мушкета не нарушает УК. А если сами не смогут разобраться - то просто приобретут необходимое у изготовителей ролевого снаряжения, сделав выбор как по душе, так и по карману.

Деревянные ножи-кулуарки человек, играющий дворянина, оставляет дома. Таким образом кулуарных убийств на игре нет. Оставьте горло друг друга в покое.

Пытаться "оглушить" неприятеля, когда ты - дворянин и при шпаге... фи, сударь.  
Оглушения на игре НЕТ.

Простолюдины, разумеется, лишены подобных предрассудков, но давать части игроков возможности, которых лишены все остальные, будет несправедливо, поэтому отсутствие на полигоне оглушения и кулуарного убийства распространяется и на них. Но не отчаивайтесь: на войне есть масса других остроумных способов разобраться с неприятным вам лично человеком.

Ночью темно, поэтому нужно лечь после первого попадания. Это правило гарантирует настоящую резню и минимум споров даже в случае массового столкновения. Других ограничений на ночь нет.

Имейте в виду, что чем сильнее заряд, тем большую нагрузку он производит при детонации на конструкцию пистолета. Например, стройпатроны мощностью D4 и более при регулярном использовании приводят к выходу из строя всех механизмов вашей модели

огнестрельного оружия, так что пользуйтесь ими на свой страх и риск и помните, что мастера вам их не рекомендовали.

Пули - из мягких материалов.

Игровое действие "добивание" производится только кинжалом в грудь. Без него пациент остаётся в живых и может находиться в состоянии "ноль хитов" сколь угодно долго. Кроме этого - не может ничего. Повторяем: НИЧЕГО. Лежит как камень, молчит, НИЧЕГО не делает.

Кинжал не пробивает кольчугу. Кирасу - тем более.

Кинжалов из дерева и без гарды не бывает. Это конкретное оружие левой руки, а не зубочистка спиногрыза. Также кинжал - единственное оружие, клинок которого может быть выполнен из дюралюминиевых сплавов. Всё остальное клинковое оружие - текстолит.

Несколько быстрых ударов в одну точку - "швейная машинка" - снимает НОЛЬ хитов. Вы не ослышались: не "один", а "ноль".

Городское ополчение и солдаты определённых родов войск могут быть экипированы древковым холодным оружием: алебардами, пиками и протазанами, а также топорами - с боевой частью из мягких материалов. Удар ими - как и любым иным холодным оружием - будет снимать один хит и мастера будут очень внимательны к внешнему виду каждого подобного образца.

Оружие дворянина - шпага и кинжал. Катаны с каролингами, а также абордажные сабли можно не привозить.





# КОРОЛЕВСКАЯ ОХОТА

(правила по сексу)

*"Миледи улыбнулась странной улыбкой.  
- Так вы меня любите? - спросила она..."  
А.Дюма. "Три мушкетёра".*

Королевская Охота не разменивается на соколов и оленей: ею движет куда более погибельная страсть.

Страсть мужчины к женщине.

У любви и смерти один язык, и взгляд возлюбленной опаснее яда, смертоносней картечи, желаннее Рая - изнурительная осада или отчаянный штурм? Триумф победителя или бесславная гибель?

Чтобы стать охотником, вам нужно помнить три простых правила:

**1. Мастер вам не помощник.**

**2. Ваш трофей - под одеждой.**

**3. Не нашёл - сам виноват.**

Женщина в любовной охоте является загнанной дичью. Однако этот зверь способен обнажить длинные клыки.

Так что вернуться из погони победителем может только настоящий король. Королевская Охота. Не пустые слова.

Технически: на изящной ножке женщины есть подвязка...



Подвязка - лучше всего делать её на эластичной основе, надёжно облегающей бедро -



изукрашена кружевами, вышивкой и бусинами. Если вы обнаружили сделанный как попало аксессуар в виде "резинки от семейных трусов" - понимаете, что это значит и какое "мастерство" в любви продемонстрировала дама. Гниль да посторонние запахи были не в чести и в семнадцатом веке.

Так что, прекрасные девушки, ваша подвязка должна быть совершенством и уникальным трофеем. Которым вы делитесь...

1. добровольно
2. под угрозой насилия или в результате оного.

В принципе, семь бед - один ответ. Лишившись подвязки, вы сами определяете, понравился ли вам процесс и довольны ли вы результатом, важно лишь то, что результат отныне - медицинский факт, опровергнуть его невозможно. Все ваши дальнейшие действия уже не мастерское дело, а вопрос биографии персонажа. Можете жаловаться всему миру на насильника. Можете надеть следующую подвязку и искать новых приключений с любезным вашему сердцу. А можете следовать правилу "на войне как на войне" и просить у кардинала бумагу, подписанную: "Всё, что сделал предъявитель сего..."

Что касается счастливых охотников - подвязка сама по себе не является доказательством в суде, если не подписана именными инициалами, однако трофей из неё - лучше не придумаешь. Можете носить её открыто как Бэкингем - бант с алмазами Анны. Однако не всем дамам понравится подобная публичность. Всё-таки вы взяли добычу с такой вершины, выше которой лишь настоящий интим. Помните об этом и мойте руки перед...

...ах, да. Чуть не забыли. Эксперименты и странности.

Дорогие наши участники. Проявите фантазию. Если уж вы додумались до затейливого - додумаетесь и до того, как...

Удачной охоты!



# ПРАВИЛА ПО НЕПРИЯТНОСТЯМ

(пленение, связывание, обыск, ранение, болезни, отравление, смерть)

## Параграф первый.

### ПЛЕНЕНИЕ.

*- Ступайте вон, сударь! Или я позову стражу и велю заковать вас в кандалы!  
- Вы никого не позовете, - заявил Фельтон, встав между герцогом и колокольчиком,  
стоявшим на столике с серебряными инкрустациями. - Берегитесь, милорд, вы теперь в  
руках божьих!  
А.Дюма "Три мушкетёра"*

Как известно, дворяне сдавались друг другу в плен под честное слово, передавая шпагу исключительно

достойному по положению противнику. Однако - À la guerre comme à la guerre - во время осады случается

всякое, и по театру военных действий с оружием в руках бродят не только лишь лица с приставкой "де".

Честное слово простолюдина для дворян ничего не стоит, а дворянин в свою очередь в плен к крестьянину не пойдёт. Да мало ли как бывает!

Чтобы добыча не "сделала ноги", полезно иметь при себе модель кандалов из металла или его имитаций - два свободно держащихся на запястье браслета, соединённые цепью, и КЛЮЧ (см. правила по приключениям). Надеть и снять кандалы по игре может лишь тот, кто держит КЛЮЧ в руках. При наличии КЛЮЧА они - если нужно - сбрасываются мгновенно.

Скованный кандалами персонаж теряет способность двигаться с места и сопротивляться. Без помощи конвоира он не может даже стоять. Если его ведут за руку - шагает свободно, но как только конвоир отцепился - пленный обязан остановиться и сесть на землю либо лечь.

Сидя либо лёжа, скованный никак не ограничен в действиях. Он может разговаривать или звать на помощь (на игре не предусмотрено игрового способа заставить персонаж замолчать, кроме как привести его в состояние "ноль хитов". Нет кляпов, нет оглушения - только доброе слово или заряженный пистолет). Может совершать любые действия, не связанные со способностями сопротивляться и двигаться с места - курить, чесаться или попытаться дотянуться до КЛЮЧА. Может даже воспользоваться оружием, если оно оказалось рядом, однако любой посторонний волен обезоружить пленного голыми руками в рамках правила "скованный не способен сопротивляться".

**1. Кандалы надевают либо снимают с помощью КЛЮЧА. Без КЛЮЧА кандалы - бесполезный предмет антуража.**

**2. Скованный кандалами теряет способность стоять во весь рост, сопротивляться и двигаться с места. Поднять его с земли и повести куда-либо способен только посторонний человек.**

**3. Любые действия, не подразумевающие необходимость вставать, ходить и сопротивляться, доступны скованному без ограничений. Так что держите подальше от**

**пленных КЛЮЧИ и оружие: выстрелить из пистолета можно и сидя.**

## Параграф второй.

### СВЯЗЫВАНИЕ.

*...Когда все пришли на берег реки, палач подошел к миледи и связал ей руки и ноги.*

*Тогда она нарушила молчание и воскликнула:*

*- Вы трусы, вы жалкие убийцы! Вас собралось десять мужчин, чтобы убить одну женщину! Берегитесь! Если мне не придут на помощь, то за меня отомстят!..*

*А.Дюма "Три мушкетёра"*

Коль скоро судьба предала в ваши руки пленника, а в кармане у вас отсутствуют кандалы и КЛЮЧ, вам поможет обыкновенный метровый кусок верёвки.

Скажем сразу: целлулоидный шнур никакой верёвкой не является. Необходим канат толщиной не менее чем в палец, свитый из сизалевого материала или из хорошей пеньки, то есть - выглядящий натурально.

Добровольно либо по принуждению верёвка затягивается на любом запястье пленника самым простым и легко снимаемым узлом в один оборот. А вот на свободном конце можно и нужно заблаговременно соорудить совсем другой узел: такой, чтобы развязать его было просто нереально. Как только верёвка затянута на запястье, человек прекращает сопротивляться и становится подобен скованному кандалами, но без участия КЛЮЧА.

Может ли он самостоятельно освободиться? Конечно. Для этого необходимо всего лишь незаметно от конвоира развязать сложный узел на свободном конце верёвки. Сделает он это сам или с помощью товарища - итог один: путы сброшены. Верёвка остаётся лежать на земле в том месте, где пленный избавился от неё - как доказательство: узлы развязаны честно.

Товарищ также может не мудрствуя лукаво отрезать узел. Самому пленному даже при наличии в кармане

острого предмета резать СВОИ путы запрещено.

Разрезанная верёвка точно так же, как развязанная, остаётся на месте побега: сувенир для конвоира,

который всё проспал.

**1. Чтобы пленить человека, затяни ему метровую верёвку на запястье любой руки. Свободный конец верёвки заранее завязывается сложным узлом.**

**2. Имеющий верёвку на запястье теряет способность стоять во весь рост, сопротивляться и двигаться с места. Поднять его с земли и повести куда-либо способен только посторонний человек.**

**3. Предоставленный сам себе, пленный может развязать узел на свободном конце своих пут. Посторонний может путы разрезать. В обоих случаях верёвка сбрасывается - и свободен!**

Примечание. Если верёвку на запястье затянули слабо - значит, вас просто пожалели. Поэтому не надо пользоваться случаем и давать стрекача, когда слабо затянута верёвка с вашей руки куда-то "сползла". Уважайте друг друга.

## Параграф третий

## ОБЫСК

*- О нет, ваше сиятельство, - возразил хозяин, презрительно скривив губы. - Мы обыскали его, пока он был в обмороке. В его узелке оказалась всего одна сорочка, а в кошельке - одиннадцать экю.*  
*А.Дюма "Три мушкетёра"*

Обыском считается изъятие у персонажа игровых предметов при помощи устного требования, обязательного к выполнению. Ведущий досмотр требует: "Отдайте игровые монеты!" - и обыскиваемый, вздохнув потяжелее, всё честно отдаёт.

Обыскать можно только неспособного сопротивляться: закованного в кандалы, связанного верёвкой, находящегося в состоянии "ноль хитов", мёртвого (проще всего). Дееспособный персонаж под угрозой применения силы либо в результате убеждения может отдать кому-то своё добро собственноручно, однако это действие не является обыском и не регламентируется правилами.

Обыскивать игрока "по жизни", шарить по его карманам, заглядывать в сумки и так далее во всех случаях правилами ЗАПРЕЩЕНО.

Подлежащие изъятию в результате обыска игровые предметы делятся на четыре универсальные категории.

**1. Игровые монеты.** Отчуждаются в полном объёме по первому требованию без дополнительных условий.

**2. Бумаги (см. раздел "Четвёртая глава" настоящих правил).** Отчуждаются в полном объёме по первому требованию без дополнительных условий.

**3. Уникальные предметы.** Отчуждаются при условии произнесения наименования предмета: "Отдайте алмазные подвески королевы!", далее - без дополнительных условий. НЕ СРАБОТАЕТ фраза: "Отдайте мне ваши уникальные предметы".

**4. Личное оружие.** Отчуждается по первому требованию с дополнительным условием: изъятое продолжает участвовать в игровом эпизоде, в котором участвует владелец. "Вот пленный, Ваше Величество, при нём было это оружие". В случае невозможности выполнить данное правило (пленный сбежал, шпага осталась у конвоиров) изъятое немедленно передаётся мастерам и отправляется в мастерский лагерь для выдачи владельцу.

Параграф четвёртый.

## РАНЕНИЕ

*- Лекаря! - закричал г-н де Тревиль. - Моего или королевского, самого лучшего! Лекаря, или, тысяча чертей, мой храбрый Атос умрет!*  
*А.Дюма. "Три мушкетёра".*

Крестят воздух, свистя, клинки шпаг, рвут пространство мушкетные пули, персонажи получают ранения, а игроки теряют хиты. Вместе с последним хитом персонаж лишается сознания: как камень падает наземь и остаётся молча и неподвижно лежать. Однако, если никто не удосужится кинжалом в грудь добить тяжелораненого, боевые товарищи могут унести его в безопасное место и попробовать вернуть к жизни при помощи врачей.

Переносится человек в "нуле хитов" только вдвоём или более, под колени и плечи. Популярное в ролевых играх допущение "ты иди, а я тебя как будто за плечо держу" в данном случае запрещено к применению: таким образом перемещают не раненых, а связанных, и визуальная путаница недопустима.

Если военная судьба украсила вас свежей раной, вам необходима помощь врача. Без его квалифицированных действий вы и хита не восстановите.

Квалификация врача подтверждается лишь числом спасённых пациентов. Каждый успешный случай хирургического вмешательства зафиксирован личными записями эскулапа, но тот имеет полное право сослаться на врачебную тайну и вам их не показывать. Зато у любого доктора есть бинты для перевязки ранений, возможно - снадобья и инструменты (от их наличия и применения зависят шансы пострадавшего на выживание), песочные часы ёмкостью десять минут и колода особенных карт.

После всех манипуляций пациент тянет из колоды карту, чтобы определить успех/неудачу усилий полевого хирурга по спасению очередной жизни.

Карты бывают трёх типов.

**"Успех"** - после перевязки ваши хиты восстановлены до максимума.

**"Воспаление"** - пациент теряет хит. Перевязка делается заново. Следующую карту можно вытянуть через десять минут.

**"Смерть"** - бывает и такое.

В любом случае:

1. Полученное ранение перевязывается врачом. Без перевязки (даже если вы потеряли в бою всего один хит) рана воспаляется (см. "Воспаление").

2. Перевязка остаётся на игроке ДО КОНЦА ИГРЫ. Она не влияет на способность сражаться, однако требует замены после каждого следующего боевого взаимодействия (рана раскрылась). Замену также производит врач.

3. Перевязка в ненадлежащем состоянии (грязная, сместившаяся, отсутствующая) автоматически приводит к карте "Воспаление".

Будьте здоровы!

## Параграф пятый

### БОЛЕЗНИ

*...После вестей о почти безнадежной болезни короля вскоре в лагере начали распространяться слухи о его выздоровлении, и, так как король очень спешил лично принять участие в осаде, все говорили, что он двинется в путь, едва лишь будет в состоянии сесть на лошадь...*

*А.Дюма. "Три мушкетёра".*

Заболеть в условиях окопной жизни, когда вокруг цветёт и пахнет XVII век, было делом настолько обыденным, что не спасали никакие меры соблюдения гигиены (которые по инициативе Ришелье и отца Жозефа железной рукою вводились в войсках). Паразиты переносили чуму и лихорадку и даже король болел воспалением лёгких. Тем не менее, всё разнообразие человеческих хворей делилось на две определяющие категории. Первая категория: х\*у'ня. Х\*у'ню никто особо и не лечит. Вторая категория: 3.14издец. 3.14издец, дамы и господа, неизлечим.

Поразмыслив над вышесказанным, мастера пришли к выводу, что болезни на "Осаде

Ла-Рошели" будут квалифицироваться аналогично и влиять - соответственно - на жизнь персонажей либо фатально, либо никак не влиять.

Х\*у'ня. Это - болезнь, которую любой желающий игрок в рамках личного антуража играет самостоятельно. Можно ходить по врачам и романтически кашлять в платочек, жаловаться на подагру или на старый боевой шрам, обеспечивать таким образом эпизоды для себя и для личного доктора, подобная болезнь - часть вашего образа, и её лечение - отыгрываемый процесс. Она никак не мешает игроку действовать в полном диапазоне правил, придавая любому действию добровольный эффектный штрих. В конце концов, в XIX веке чахотку "отыгрывали" даже дворяне.

3.14издец. Это - другое дело, его насылают за грехи злые мастера. У него тяжёлые симптомы, ограниченные только мастерской фантазией. Спасти от него может строгая гигиена в соблюдении правил, а если уж вы подхватили 3.14издец - только мастер знает, как его вылечить. Игровые врачи вам ничем не помогут, постарайтесь 3.14издецом не болеть.

## Параграф шестой.

### ОТРАВЛЕНИЕ

— Ради бога, бегите, позовите кого-нибудь... Портос, Арамис, просите помощи!  
— Бесплезно, — сказал Атос. — Бесплезно: от яда, который подмешивает она, нет  
противоядия.  
А.Дюма "Три мушкетёра"

Дамы и господа. Если вы, сделав глоток вина или попытавшись съесть ложку какой-нибудь еды, поняли, что вкус вашего яства безнадежно испорчен (невыносимо горький, кислый, солёный и так далее) - будьте уверены, с вами происходит именно это.

Бесплезно: от яда, который подмешивает она, нет противоядия. Выплюньте гадость и падайте без сознания. Время до окончательной остановки дыхания - тридцать секунд.

После этого вас ждут в Стране мёртвых.

## Параграф седьмой.

### СМЕРТЬ (и что делать дальше)

Бекингэм хотел в последний раз улыбнуться, но смерть остановила его мысль, и она запечатлелась на его челе как последний поцелуй любви.  
В эту минуту явился взволнованный врач герцога; он был уже на борту адмиральского судна, и пришлось послать за ним туда.  
Он подошел к герцогу, взял его руку, подержал ее в своей и опустил.  
— Все бесплезно, — сказал он, — герцог умер.  
— Умер, умер! — закричал Патрик.  
А.Дюма "Три мушкетёра"

Итак, ловчий поднёс горн к губам и протрубил сигнал: "Олень убит".  
Случилось страшное.

1. Вы, страдая от тяжёлой раны, получили удар кинжалом в грудь.
2. Вы вытащили из врачебной колоды карту "Смерть".

**3. Вы попробовали то, что проглотить невозможно.**

**4. Вы устали от жизни и решили добровольно осчастливить себя новой ролью.**

Как видите - существует всего четыре обстоятельства, при которых персонаж покидает этот грешный мир. Случайная или глупая гибель таким образом совершенно исключается. Но если вы вопреки всему ухитрились таки вляпаться в вышеперечисленное - охота кончена. Олень убит.

Убитый олень - если он никого больше не интересует как трофей и его оставили одного - традиционно повязывает белый хайратник и быстро отправляется в мертвятик, традиционно как огня избегая мест скопления живых персонажей и традиционно ни с кем не разговаривая, кроме мастеров.

За уважение к традициям мастера могут снизить сроки пребывания на том свете. За неуважение - вы можете стать жертвой другой ролевой традиции под названием "мастерский произвол". Она куда менее приятная.

Мастер по Стране мёртвых искренне надеется провести всю игру в тишине и одиночестве. Берегите себя на осаде Ла-Рошели.





# ЧЕТВЁРТАЯ ГЛАВА

(концепция уникальных предметов)

*...У пистолей, молодой человек, нет имени, а у этого перстня есть имя, страшное имя, которое может погубить того, кто носит его на пальце...*

*...На его камзоле вы увидите двенадцать алмазных подвесков; приблизьтесь к нему и отрежьте два из них...*

*...Что же касается шпаги, сказал он, она прикована к стене и покинет ее только тогда, когда владелец ее покинет это жилище...*

*...На уголке платка выделялся герб, виденный им однажды на платке, из-за которого они с Арамисом чуть не перерезали друг другу горло. Д'Артаньян с тех самых пор питал недоверие к платкам с гербами...*

*А.Дюма "Три мушкетёра"*

Как вы можете видеть из приведённых цитат, дорогие читатели, на страницах приключенческих книг действующими лицами бывают не только люди, но и вещи в руках людей. Вещи могут вершить историю, вещи обвиняют и оправдывают владельцев, вещи говорят, не обладая голосом, приносят мир и сеют вражду - сюжетообразующие маяки, по которым корабль вашего личного повествования пролагает свой курс, быть может - гибельный, но при определённом таланте - только победный. Семнадцатый век наполнен уникальными предметами, обладающими силой возносить и сбрасывать с тронов королей, и самый главный предмет в череде таковых - подвески Анны Австрийской.

В игромеханике, применяемой мастерской группой "Осады Ла-Рошели", уникальный предмет обладает свойством "собственная судьба". Это значит, что во время игры он не привязан к изначальному обладателю (за исключением предмета ШПАГА: о ней пойдёт отдельная беседа) и не должен после игры возвращаться в целости и сохранности. Уникальный предмет может быть отчуждён, продан, изъят при обыске. Может быть уничтожен либо потерян и воспользоваться им способен любой игрок на собственное усмотрение. За подобным предметом тянется персональная сюжетная линия, от которой непосредственно зависят приключения многих людей. Даже один алмаз на шёлковом банте способен поменять участь европейских держав, а предметов в игре, несомненно, присутствует больше двенадцати.

О том, как всё это работает, мы с вами и поговорим.



# ШПАГА

*...Неопытный человек мог бы принять его за пустившегося в путь фермерского сына, если бы не длинная шпага на кожаной портупее, бившаяся о ноги своего владельца, когда он шел пешком, и ерошившая гриву его коня, когда он ехал верхом...*  
А.Дюма "Три мушкетёра"

Как сообщил нам Александр Дюма (и мы, верные читатели, не собираемся спорить с автором в столь ключевых вопросах), ШПАГА - предмет, отличающий дворянина от фермерских сыновей, даже если других отличий выискать невозможно.

ШПАГА - фамильная дворянская ценность, обладающая историей, и каждый клинок является наследником предыдущего и воплощением этого архетипа (даже если он только что приобретён на набережной Железного Лома). Отнять его у дворянина можно лишь вместе с жизнью.

Отсюда выведены два правила, обязательные к исполнению на игре.

1. Персонаж, не входящий в дворянское сословие, ШПАГОЙ пользоваться не может. Ему запрещено даже просто носить её на перевязи. Если офицер передал ШПАГУ солдату или хозяин - слуге, последние могут лишь с величайшим почтением нести её в руках.

2. Персональная сюжетная линия ШПАГИ неразлучна с судьбою владельца. Если ШПАГУ отняли у пленного либо получили, выиграв дуэль ("Вашу шпагу, сударь!"), её нельзя на собственное усмотрение продать, потерять, удержать у себя или выбросить.

(К примеру, ШПАГУ вам отдал поверженный на поединке мушкетёр либо гвардеец - доставьте её даме, королю либо кардиналу, сообщив, куда проигравшему следует прийти за ней. Если обезоружен пленный и вы конвоируете - передайте пленного вместе с его оружием: "Эта шпага была при нём, когда мы его задержали". Ситуаций - бесконечное количество, но правило "ШПАГА следует за владельцем, а владелец - за ШПАГОЙ" должно быть соблюдено неукоснительно в любых обстоятельствах игры. В случае полной невозможности соблюсти это правило, ШПАГА немедленно передаётся мастерам).

Вышесказанное распространяется и на любое иное личное оружие, если владелец им дорожит. Изъятую алебарду также нужно конвоировать вместе с пленником и стараться не разлучать их так или иначе. Но всё-таки большинство персонажей вооружено именно ШПАГАМИ, и мы опираемся на их клинки как на коронный символ первоисточника.



## БУМАГИ

*- Витре, - сказал Ришелье, - вы немедленно помчитесь в Лондон. Вы ни на одну секунду нигде не остановитесь в пути. Вы передадите это письмо в руки миледи.*  
*А.Дюма "Три мушкетёра"*

Технически БУМАГОЙ является, собственно, заверенный мастерской печатью чистый лист бумаги. Всё, что будет на нём написано, участвует в игре. Письма, карты, литература, приказы и прочая информация размещаются только на выданных мастерами верифицированных листах. Пользоваться другой бумагой для игровых нужд строго запрещено.

Таким образом, если при обыске у вас требуют БУМАГИ, все листы с печатью (и чистые в том числе) передаются лицу, ведущему досмотр.

Попавшую к вам БУМАГУ вы вольны прочесть, сохранить, дать ей ход или сжечь немедленно. Она входит в перечень уникальных предметов с "собственной судьбой" без условий и уточнений.

Добыть БУМАГУ можно у торговцев либо в канцеляриях влиятельных персон. Постарайтесь не расходовать попусту: помните, что наш любимый роман был написан на бумажных листах, и каждая БУМАГА, украшенная вашим почерком - новая страница "Трёх мушкетёров".

**NB!** Авторы не настаивают на использовании перьев и чернильниц игроками, не обладающими специфическим навыком выводить буквы при помощи пера: всё-таки испорченный кляксой лист - потерянный игровой объект, не подлежащий восстановлению. Однако ШАРИКОВЫЕ АВТОРУЧКИ к использованию ЗАПРЕЩЕНЫ.

Для письма на игровой БУМАГЕ игрокам настоятельно рекомендовано использовать только ГЕЛЕВУЮ (либо перьевую) АВТОРУЧКУ. Данная рекомендация - не каприз, а результат экспериментов с листами, подвергнутыми специальной обработке. Надписи шариковой авторучкой на них совершенно неразборчивы, а сама авторучка моментально выходит из строя. Запаситесь к игре гелевыми авторучками (перьевые - дорогое удовольствие), поверьте: вам же будет проще.

А ещё — дайте клавиатурам отдохнуть и потренируйтесь в чистописании: многолетнее общение с исключительно электронными способами письма убивает даже самый выверенный почерк. «Курица лапой» - прерогатива школяров и крестьян, а мы с вами всё-таки соавторы «Осады Ла-Рошели».

«Что написано пером...»



# КЛЮЧ

*...В десять часов утра г-н де Ла Кост, лейтенант королевской гвардии, в сопровождении двух полицейских офицеров и нескольких стрелков явился к городскому секретарю Клеману и потребовал у него ключи от всех ворот, комнат и служебных помещений ратуши...*  
*А. Дюма "Три мушкетёра"*

Чтобы запереть либо открыть любой замок - вне зависимости, расположен ли он на шкатулке, на кандалах, на двери дома либо тюремной камеры или в тайнике крепостной стены - необходим универсальный предмет под названием КЛЮЧ.

Это действительно моделька ключа, предоставленная мастерской группой. Все КЛЮЧИ выглядят идентично и в самом деле открывают ЛЮБОЙ замок. КЛЮЧ срабатывает, если владелец открыто держит его в руке.

Теперь вы знаете, что запекать в пироге, отправляя гостинцы в Бастилию.

КЛЮЧ является уникальным предметом со свойством "собственная судьба". Изымается во время обыска при условии запроса: "Отдайте КЛЮЧ".

На данный момент в область применения КЛЮЧА точно входят четыре объекта.

1. ТЮРЬМА. Перемещаться между помещениями тюрьмы человек без КЛЮЧА может только в сопровождении любого тюремщика. В ПОДЗЕМЕЛЬЕ тюрьмы КЛЮЧ - даже если он есть - не действует.

2. ВОЕННЫЙ ЛАГЕРЬ КОРОЛЯ и ЛА-РОШЕЛЬ. Ни для кого не секрет, что часовые зорко следят за врагами, пытающимися проникнуть в расположение противоборствующих войск. Поэтому тайно прийти в Ла-Рошель или в лагерь Людовика XIII почти невозможно. Однако обладатель КЛЮЧА наверняка найдёт условную решётку в старом водостоке и сможет ею воспользоваться (правда, никого не сумеет провести с собой ни "туда", ни "оттуда"). Для всех остальных нет выбора: явившийся на чужую территорию обязан сдаться первому же встреченному солдату.

Технически: держа в руке КЛЮЧ, игрок пересекает границу чужого лагеря в любом приглянувшемся тихом месте. Без КЛЮЧА - только на виду у обитателей лагеря, объявив себя пленником какой-либо персоны.

NB! В театре военных действий существует два вида ничейной земли, на которой представители враждебных лагерей могут встречаться друг с другом, не соблюдая никаких дополнительных условий: поле для баталии возле БАСТИОНА и любая ДОРОГА. Для дуэлей, секретных встреч и официальных переговоров этого должно быть достаточно.

3. КАНДАЛЫ. Если вы привезли на игру кандалы, пришлите лагерного тюремщика к мастеру, и ему будет выдан КЛЮЧ - один на весь лагерь.

Имейте в виду, что дворянин с кандалами КЛЮЧА не получит ни за какие коврижки: если ему хочется затейливого секса, пусть добывает амуницию игровыми методами, а в то, что человек благородных кровей намеревается сделаться тюремщиком мы, простите, поверить не смеем.

4. ЗАПЕРТЫЙ ОБЪЕКТ. При помощи двух КЛЮЧЕЙ можно превратить любой объект в запертый. Для этого один КЛЮЧ закрепляется на объекте, второй - владелец уносит с собой. Воспользоваться запертым объектом (открыть дверь, вскрыть шкатулку или сундук) можно только сняв с него КЛЮЧ, при помощи - правильно - любого другого КЛЮЧА.

КЛЮЧ, запиравший объект, переходит в собственность получателя.

Большая часть объектов игры всегда остаются условно открытыми, запереть можно что-то наиболее важное. Припомните: жадный и прижимистый Бонасье и не подумал запереть шкаф, в который спрятал деньги, полученные от кардинала, и Констанция без труда завладела кошельком, содержащим триста пистолей. А вот ларец с распоряжениями для миледи Ришелье запер на ключ, чтобы даже Рошфор не мог вскрыть его по эту сторону Ла-Манша.



## УНИКАЛЬНЫЙ ПРЕДМЕТ

— Тогда... тогда в знак вашего прощенья дайте мне что-нибудь, какую-нибудь вещьцу, принадлежащую вам, которая служила бы доказательством, что все это не приснилось мне. Какую-нибудь вещьцу, которую вы носили и которую я тоже мог бы носить...  
перстень, цепочку...

— И вы уедете... уедете, если я исполню вашу просьбу?

— Да...

А.Дюма "Три мушкетёра"

Большая часть вещей, которыми персонаж пользуется во время игры - всего лишь безымянные и не представляющие ценности детали антуража. И подвески Анны Австрийской - даже при условии, что являлись подарком короля - не представляли для сюжета никакой ценности, пока не стали объектом договора, свидетельством тайного свидания, столь губительным для королевы и столь желанным для кардинала, ведущего смертельную схватку с Бэкингом, несомненным врагом Франции.

Чтобы совершить преобразование безымянной детали антуража в уникальный предмет, обладающий свойством "собственная судьба", необходимо составить о нём БУМАГУ в произвольном стиле. Это может быть письмо или дарственная, приказ или записанная придворная сплетня - важно, чтобы описание и НАЗВАНИЕ предмета были из документа предельно ясны. Только так можно превратить - к примеру! - обычное кольцо с пластмассовым изумрудом в фамильный перстень, доставшийся вам от предка или служащий тайным знаком, по которому связной опознает вас на точке randevu.

БУМАГА и предмет, который она заверяет, вовсе не обязаны находиться рядом.

Уникальный предмет подлежит изъятию во время обыска только при выполнении запроса по наименованию. "Отдайте подвески Анны Австрийской!" - тогда бант с подвесками переходит к лицу, ведущему досмотр. Добуквенная точность при наименовании не требуется: если допрашивающий знает, о чём ведёт речь, обыскиваемому это должно быть очевидно. Заглядывать при этом в сумки и карманы, тыча пальцем в имущество и спрашивая: "А вот это вот что?" - настоящими правилами запрещено. Изъятие денег и ценностей производится только "вслепую", путём перечисления.



## ПЛАТОК (исключение из предыдущего пункта)

— Но вы, сударыня, вы, такая осторожная... если б у вас при аресте нашли такой платок, — вас бы это разве не скомпрометировало?

— Почему? Разве инициалы не мои? «К. Б.» — Констанция Бонасье.

— Или Камилла де Буа-Траси...

А.Дюма "Три мушкетёра"

Герои нашего любимого романа не пользуются визитными карточками. Однако платок с вышитым гербом и монограммой говорит о связи между владелицей и временным обладателем куда больше, чем способен сообщить любой - даже самый подробный - документ.

И хотя персонажи, прячущие платки подальше от посторонних глаз, желали бы, чтобы такая опасная вещь оставалась невидимой и привязанной к воле владельца, тем не менее - платки обладают "собственной судьбой", право на которую даёт им любой вышитый герб (монограмма). БУМАГА для верификации платка при наличии герба не требуется.

Во время обыска ведущему досмотр достаточно озвучить требование "Отдайте платок".

Дальнейшее - в ваших руках. Будьте осторожны: помните, что за безобидный лоскут батиста с кружевом и несколькими буквами инициалов легко расставались с жизнью, так же легко отнимали жизнь. Париж не вымощен батистовыми платочками, но крови на его улицах вдоволь, и связь между этими фактами крепче, чем кажется.



# ВОЙНА В КРУЖЕВАХ

(правила проведения баталии)

*"Однако, когда г-н де Туарак сообщил, что во вражеском лагере идут приготовления к новому приступу, король решил, что пора покончить с этим, и отдал приказ о решительном сражении".*

*А.Дюма. "Три мушкетёра"*

Господа солдаты. Не будем забывать, ради чего мы здесь. Солнце уже высоко, неприятель развернул ЗНАМЁНА и приготовил оружие, заставлять его ждать было бы нелюбезно, так не будем давать ему повод усомниться в благородстве наших манер.

Пехота, стройтесь в ТЕРЦИИ.

АРТИЛЛЕРИЯ, разжигайте фитили.

БАРАБАНЩИК, марш!

Надеюсь, нас готовы встретить на БАСТИОНЕ.

...выделенные крупным шрифтом военные термины (их всего пять) - это "подразделения", субъекты специфического игрового эпизода, разворачивающегося по отдельным правилам и именуемого "баталия". Ежедневно от восхода до заката солнца происходит три обязательных баталии: в полдень, в четыре часа пополудни и в восемь вечера. По итогам каждой из них обстановка на театре военных действий меняется в чью-либо пользу либо остаётся неизменной, если никто не достиг перевеса.

Ла-Рошель - это не просто город, окружённый высокой каменной стеной, которую необходимо штурмовать с тараном наперевес. В театре военных действий находится семнадцать БАСТИОНОВ: бастион Сен-Мартен, бастион Ла-Пре, бастион Сен-Жерве и другие (полный список можно увидеть на любой исторической карте) - и именно за контроль над ними будет разворачиваться череда сражений. Пример результата баталии: бастион охраняет дамбу и, потеряв его, Ришелье не сможет продолжить строительство.

Пока что всё просто.

В реальной жизни, конечно, на полигоне будет выстроено одно укрепление, коему и суждено будет трижды в сутки играть роль разнообразных БАСТИОНОВ. Защищать его каждый раз будут войска короля или мятежные гугеноты - в зависимости от течения событий на полигоне и развития сюжета моделируемой нами войны.

По большому счёту на «Осале Да-Рошели» сражаются друг с другом не отдельные солдаты, а БАСТИОНЫ против ТЕРЦИЙ при поддержке АРТИЛЛЕРИИ. Таким образом мы уходим от осточертевшей всем на свете "ленточной боёвки" и при этом сохраняем моделирование армии. Ниже мы постараемся вкратце рассказать, как авторская группа намерена осуществить свой замысел.

Итак...

## ТЕРЦИЯ

Пехотное построение солдат на поле боя, включает в себя не менее пяти и не более десяти человек. Над ТЕРЦИЕЙ обязательно поднято ЗНАМЯ и желательно, чтобы её



сопровождал БАРАБАНЩИК (без сигнала БАРАБАНЩИКА подразделение не может сдвинуться с места).

У ТЕРЦИИ есть собственные хиты, которые можно снять только попаданием в любого солдата в строю из пушки. Сам солдат при этом хитов не лишается, зато хит теряет ТЕРЦИЯ (как и в случае с БАСТИОНОМ, в котором человек на стене - часть стены).

Примечание: попадание ядра в полотно или древко ЗНАМЕНИ приносит много радости артиллеристу, но не наносит ТЕРЦИИ никакого урона.

Базовое количество хитов ТЕРЦИИ равно количеству человек в строю (БАРАБАНЩИК и знаменосец тоже учитываются, даже если они не участвуют в драке - такое вполне возможно, когда барабан или знамя носит одиннадцатилетний мальчик, например, или переодетая девочка). Итого - база ТЕРЦИИ от пяти до десяти хитов.

Ещё один хит добавляет ЗНАМЯ.

При наличии на солдатах подразделения униформы, все ранее сосчитанные хиты - личный состав + ЗНАМЯ - УДВАИВАЮТСЯ (при этом БАРАБАНЩИК в составе ТЕРЦИИ может быть одет партикулярно, он - исключение из этого правила). Примеры униформы - плащ мушкетёра либо гвардейца кардинала, тартан шотландских кланов, одежда ландскнехтов: идентичность значимого элемента верхней одежды подразделения по стилю, покрою и цвету ткани.

ТЕРЦИЯ может перемещаться по полю боя только медленно, сохраняя строй и чеканя шаг "в ногу", слушая сигнал своего БАРАБАНЩИКА. Если БАРАБАНЩИК отсутствует (или убит и его место никто не занял), ТЕРЦИЯ может слушать сигнал другого барабана своей армии. Если барабан молчит - ТЕРЦИЯ не движется.

По ТЕРЦИИ может вести огонь АРТИЛЛЕРИЯ противника. Как только ТЕРЦИЯ теряет последний хит, подразделение считается разбитым и все солдаты, стоящие в строю, остаются на поле боя как группа персонажей - у каждого присутствуют его личные хиты и каждый подчиняется правилам "малой боёвки". ЗНАМЯ сворачивается и опускается к земле - это сигнал всем игрокам и мастерам, что подразделение разбито и прекратило участие в баталии.

Находясь на поле боя, солдат разбитой ТЕРЦИИ (технически - одинокий игрок или толпа одиноких игроков) не может нанести ущерба никакому субъекту "баталии" - ни БАСТИОНУ (не может принимать участия в штурме после разрушения стены), ни другой ТЕРЦИИ, ни АРТИЛЛЕРИИ. А вот субъекты "баталии" могут снимать с него хиты как холодным оружием, так и огнестрельным - опять же в соответствии с правилами "малой боёвки": от удара холодным оружием солдат теряет хит, от попадания пули или ядра - все три.

Проще говоря, самое лучшее, что могут сделать солдаты, когда их подразделение разбито - отступить с поля боя, спасая ЗНАМЯ (в отличие от ТЕРЦИИ, одинокие солдаты могут бегать) или покорно бросить оружие и сдаться в плен.

## АРТИЛЛЕРИЯ

Этот род войск моделируется пушками, стреляющими теннисными мячами и использующими в качестве вышибного заряда петарду "КОРСАР 4" из магазина фейерверков. Изначально заняв позиции, по полю битвы во время баталии АРТИЛЛЕРИЯ не перемещается. Поворот пушки допускается на 90 градусов влево и вправо (нельзя развернуться и открыть огонь себе за спину или внутрь крепостного двора).

## Многоствольных пушек НЕ БЫВАЕТ!

Каждая полевая пушка (и её obsлугa) пользуется привилегией подразделения, то есть не может быть захвачена отдельным игроком - только другим подразделением. Атакующая БАСТИОН армия на "Осаде Ла-Рошели" имеет право разместить в поле боя ЧЕТЫРЕ пушки.

Чтобы захватить пушку, ТЕРЦИЯ должна подойти к ней на расстояние устойчивого физического контакта. Расчёт орудия после этого может бежать или сдаться в плен, поскольку их подразделение считается разбитым (точно так же, как в случае разбитой ТЕРЦИИ). До конца баталии это орудие больше не стреляет (заклёпано, технически обозначается опрокидыванием модели пушки набок). Перемещать его по-прежнему нельзя, так что укатить к себе не получится.

Крепостная АРТИЛЛЕРИЯ (расположенная на стене БАСТИОНА) является частью подразделения "БАСТИОН". Она не обладает собственными хитами и отдельными свойствами и умолкает, как только гибнет последний защитник. На БАСТИОНЕ в рамках правил "Осады Ла-Рошели" можно установить ДВЕ пушки.

Попадание пушечного ядра в артиллериста или орудие, расположенные на стене БАСТИОНА, снимают хит с БАСТИОНА по принципу "человек на стене - часть стены".

Попадание пушечного ядра в артиллериста или орудие, расположенное в поле, не причиняет вреда орудью - оно может продолжать вести огонь, но один человек из орудийного расчёта получает тяжёлое ранение (ноль хитов).

Полевая АРТИЛЛЕРИЯ может использовать в качестве укрытия только природные либо рукотворные складки местности (овраг, насыпной бруствер), проще говоря - укрытием является то, что нельзя принести или унести с собой. Любой переносной щит или навес, за которым укрыта пушка, считается частью орудия и попадание в подобную конструкцию причиняет орудийному расчёту урон согласно правилам.

Пушечные ядра способны нанести урон только прямым попаданием. Рикошеты от земли, стволов деревьев и других препятствий, изменяющих траекторию полёта ядра, никакого вреда уже не причиняют.

## БАСТИОН

Главный и самый сложный субъект баталии. Описание принципов его работы напоминает куклу "матрёшка": большое содержит малое, а малое - самое малое, но внимательному читателю разобраться в этой механике, тем не менее, довольно легко.

Технически БАСТИОН - это выстроенное из дерева укрепление, состоящее из КРЕПОСТНОЙ СТЕНЫ (100 (сто!) хитов, каждый из которых эквивалентен одному попаданию ядра вражеских пушек), собственной АРТИЛЛЕРИИ и крепостного гарнизона, в роли которого выступают артиллеристы и солдаты ТЕРЦИИ.

Каждая ТЕРЦИЯ, расположенная внутри крепостных стен, обозначает своё присутствие собственным ЗНАМЕНЕМ, поднятым над парашютом. Если ТЕРЦИЯ покидает укрепление, ЗНАМЯ снимается.

БАСТИОН способен защищаться от атаки при помощи трёх рубежей обороны: собственных стен, крепостных пушек и защитников. Стены теряют хиты от попадания пушечных ядер, пушки ведут огонь по приближающемуся противнику, защитники (как

солдаты ТЕРЦИИ, так и артиллеристы) героически гибнут в бою.

Если падает первый рубеж обороны (крепостная стена теряет все хиты), ворота БАСТИОНА открываются (то есть в стене образуется пролом, сквозь который могут ворваться подразделения неприятеля).

Пока внутри БАСТИОНА есть хоть кто-то живой, этот человек является частью БАСТИОНА и поэтому крепостные пушки могут вести огонь.

Когда внутри БАСТИОНА не остаётся ни одного защитника (погибли или отступили), умолкает и крепостная АРТИЛЛЕРИЯ. С этого момента БАСТИОН пал.

Артиллеристы, обслуживающие орудия БАСТИОНА, не являются отдельным подразделением и не могут лично сопротивляться солдатам ТЕРЦИИ (только стрелять в них из пушек в соответствии с правилами). Но если атакующая ТЕРЦИЯ разбита, бойцы орудийного расчёта БАСТИОНА имеют право атаковать отдельных персонажей по правилам "малой боёвки".

**ВНИМАНИЕ!** Использовать холодное оружие может только человек, стоящий на земле хотя бы одной ногой. Отбиваться от нападающих шпагой или древковым оружием, находясь на парапете, запрещено из соображений безопасности: с парапета можно только отстреливаться.

## СРАЖЕНИЕ В ПОЛЕ

Кроме БАСТИОНА, ТЕРЦИИ могут атаковать и друг друга. Это тоже достаточно регламентированное действие, поскольку во время битвы двух пехотных подразделений между собой происходит локальный переход от баталии к "малой боёвке" и обратно. Но организован этот переход довольно просто, сейчас вы всё поймёте.

Марширующие навстречу друг другу (под ЗНАМЕНЕМ и с БАРАБАНЩИКОМ) ТЕРЦИИ рано или поздно встретятся - в поле или в проломе крепостной стены. Как только подразделения сблизятся на расстояние устойчивого физического контакта (расстояние прикосновения пикой или шпагой), барабаны умолкают и движение ТЕРЦИЙ останавливается.

В этот момент знаменосцы должны опустить ЗНАМЯ к земле, это - сигнал, чтобы весь театр военных действий остановил баталию. Пушечные ядра, выпущенные после того, как ЗНАМЁНА двух ТЕРЦИЙ опустились, уже не засчитываются как эффективное попадание.

Когда воцарилась тишина, знаменосцы столкнувшихся ТЕРЦИЙ встречаются в точке первого соприкосновения подразделений и устанавливают ЗНАМЁНА (либо сами остаются при ЗНАМЕНИ) именно здесь - чтобы впоследствии можно было восстановить картину театра военных действий и возобновить взаимодействие в точности там, где бой был остановлен. Если для отслеживания необходим мастер - он тоже подходит к знамённой группе.

Теперь к боевому столкновению всё готово.

Солдаты двух ТЕРЦИЙ отходят от своих знамён на пять метров каждый в свою сторону (итого расстояние между сражающимися в момент начала схватки - примерно десять метров), при необходимости - можно выйти на ровное место (ЗНАМЁНА остаются там, где были, их перемещать запрещено) и поменять построение, например - развернуться в цепь. Если столкновение начинается в проломе крепостной стены, защитники БАСТИОНА имеют право занять оборону внутри крепости как им угодно, учитывая правило, что применение холодного оружия для стоящего на парапете невозможно.

После того, как приготовления закончены, подаётся сигнал и в сражение друг с другом вступают уже не подразделения, а персонажи (с собственными нателными хитами и в собственных ролях). Это сражение полностью подчинено правилам "малой боёвки", АРТИЛЛЕРИЯ в этот момент бездействует. Потерявшие три хита падают наземь в состоянии тяжёлого ранения и умолкают (говорить, стонать, кричать, шевелиться тяжелораненому запрещено, лежит как камень, ничего не делает). Сражение продолжается до своего логического завершения.

Как только боевое взаимодействие себя исчерпало, все - и павшие, и оставшиеся на ногах - ВОЗВРАЩАЮТСЯ К СВОЕМУ ЗНАМЕНИ. Вокруг древка собственного флага укладываются раненые и трупы, там же группируются уцелевшие.

Если в каком-то подразделении сохранили боеспособность четверо и менее солдат - значит, ТЕРЦИЯ разбита, даже если одержала победу.

Пять и более боеспособных вновь строятся в ТЕРЦИЮ и превращаются в субъект баталии.

Примечание: Если данная ТЕРЦИЯ до этого теряла хиты от ударов АРТИЛЛЕРИИ - это число корректируется: дополнительно к хитам, потерянным от ядер, ТЕРЦИЯ теряет один хит за каждого выбывшего из строя солдата. Если после этого на ней остаётся меньше одного хита, она считается разбитой.

После этого знаменосцы возвращаются в строй вместе со ЗНАМЁНАМИ и подают сигнал к возобновлению баталии. Развёрнутое ЗНАМЯ опускается к земле и вновь поднимается вертикально. Как только древко поднято - баталию на всём театре военных действий можно продолжать.

## ЗНАМЯ

Этот предмет является не только маркером боеспособности подразделения и средством сигнала при начале/окончании сражения между пехотными ТЕРЦИЯМИ. ЗНАМЯ - это ещё и важнейший трофей.

Солдат, сумевший захватить неприятельское ЗНАМЯ, может смело претендовать на награду от своего полководца и получит вечную славу в рядах товарищей. Именно поэтому ЗНАМЁНА защищают до последней капли крови и всегда стараются спасти с поля сражения, даже если подразделение разбито и уничтожено.

Если в бою вам досталось ЗНАМЯ неприятеля, вы по-традиции приносите его своему военачальнику, чтобы удостоиться заслуженных почестей.

А вот для представителей высшего командования, ведущих армию, ЗНАМЯ - не только почётный трофей победителя, но и единственный способ задушить неприятельское войско экономически.

Дело в том, что к началу следующей баталии трофейное ЗНАМЯ должно быть ОБЯЗАТЕЛЬНО возвращено в армию противника. Для этого противоборствующие стороны высылают парламентёров, ведут переговоры и совершают обмен: армия, потерявшая ЗНАМЯ, получает его назад и платит ВЫКУП - РОВНО ДЕСЯТЬ ЗОЛОТЫХ МОНЕТ. Сумма выкупа установлена настоящими правилами окончательно и меняться не может.

Десять золотых монет - средний размер жалования армейского подразделения. Номинально потеря знамени - это полное уничтожение полка, следовательно - приходится идти на беспрецедентные финансовые траты, чтобы сформировать новый.

Без ЗНАМЕНИ ТЕРЦИЯ не может участвовать в баталии, поэтому, если казна опустела, шансы на победу в следующем сражении сведены к нулю.

Берегите полковое ЗНАМЯ.



## ПРИМЕЧАНИЯ

Любое подразделение имеет возможность выкинуть белый флаг в любой момент. Артиллеристы, видя приближающуюся вражескую ТЕРЦИЮ, способны покинуть пушку и отступить, ТЕРЦИЯ может принять решение разбежаться, БАСТИОН может сдаться без боя.

Баталия завершена, если взят БАСТИОН или если у атакующей армии не осталось подразделений, способных штурмовать БАСТИОН. После завершения баталии все субъекты баталии теряют статус подразделения и действуют как персонажи.

Персонажи могут находиться на поле боя и во время баталии, но - как мы уже упоминали выше - не представляют опасности для подразделений. Единственное их преимущество - умение бегать. Благодаря ему они могут быть адъютантами и приносить приказы из ставки подразделениям, находящимся на поле боя, или - к примеру - спасти ЗНАМЯ.

По итогам баталии ситуация в театре военных действий меняется в сторону победителя или остаётся неизменной в случае, если невозможно присудить победу одной из сторон.

НЕЯВКА на баталию одной из сторон приносит автоматическую победу другой стороне.

Ядра и пули участников сражения, во время баталии попадающие в зрителей за

пределами периметра поля боя, могут напугать кого-нибудь, но вреда не причиняют.

Противоборствующие армии и одинокие солдаты (за исключением взятых в плен) имеют право покидать поле боя ТОЛЬКО в направлении лагеря своей постоянной дислокации. Ворваться в чужой лагерь на плечах отступающих врагов и захватить шатёр герцога Бекингэма или короля Людовика XIII не получится - как только солдаты оставляют периметр поля боя, карета превращается тыкву, а ТЕРЦИЯ - в десять человек. Десять человек не могут прорваться к ставке короля сквозь огромную территорию, наводнённую войсками. Битва за БАСТИОН - лишь локальная военная операция, и сил, собранных там, для генерального наступления недостаточно ни одной стороне.

Находясь в периметре поля боя, Людовик XIII, герцог Бекингэм, кардинал Ришелье и любые иные персонажи полностью подчиняются правилам баталии и могут быть в процессе сражения ранены, убиты или взяты в плен.

*"...Французский штабной офицер явился к начальству сузанского гарнизона и велел готовить апартамент для короля Франции. Командующий савойцев, тоже не лишенный остроумия, отвечал, что его высочество герцог несомненно будет в восторге, если погостит его величество король, но поелику его величество король грядет в такой большой компании, да будет позволено прежде узнать мнение его высочества герцога. С не менее обворожительной иронией маршал Бассомпьер, гарцуя на снегу под стенами города и помавая шляпой, доложил своему монарху, что скрипачи уже готовы, плясуны собрались у ворот и ожидается позволение начинать бал. Ришелье отслужил полевой молебен, французская пехота пошла в атаку и Сузу взяли..."*

Умберто Эко. "Остров накануне".



# CREDO

(беседа о вере в первоисточники)

Дамы и господа.

Поговорим об источниковедении.

Последние несколько месяцев мастера потратили на ознакомление с массой литературы о Франции начала XVII века - как художественной, так и написанной в историческом ключе. И вот - вынуждены с прискорбием признать, что в целом напрасно потратили время.

Мало того, что все эти "исторические труды" зачастую противоречат друг другу в ключевых вопросах и совершенно непонятно, какой заслуживает большего доверия. Мало того, что написаны они топорно-казённо-канцелярским языком. Мало того.

Такое ощущение, что некоторые авторы пытаются отомстить временам плаща и шпаги за полученную в детстве личностную травму. Для примера можно привести первую подростковую влюблённость, завершившуюся неудачно и с тех пор рано познавший разочарование в женщинах юноша не называет прекрасный пол иначе как "бляди".

С эпохой правления Людовика XIII, кардиналом Ришелье, ротой мушкетёров Мэзон дю Руа и осадой Ла-Рошели ряд историков поступает так же. Влюбившись в детстве в роман Александра Дюма и поверив в изложенные на страницах события, мальчик однажды разбил лоб о холодный асфальт современного мира и с тех пор - и до самых седины - шельмует романтику ложью и отрицает все хоть немного отдающие ею утверждения и факты.

"Ничего, о чём упоминал Дюма, не было, дуэлей не было, Атоса-Портоса-Арамиса не было, шпаг не было, фехтования не было, гвардейцев не было, Миледи не было, Рошфора не было, а был только неистребимый аромат ночного горшка по всему Парижу, вшивая быдлопихота, подковёрная возня, коррупция и педерастия".

Так оно звучит, если вкратце.

Мастера крайне обеспокоены и хотят настойчиво предостеречь вас от излишнего увлечения перед игрой чтением "исторических первоисточников". Глотнув этой "правды-матки", вы испортите себе настроение, замусорите разум ненужными и отягощающими душу фактами, датами, именами и цифрами, разочаруетесь во всём и потеряете всяческий кураж. Игра после этого станет для вас пыткой, вы начнёте замечать "неисторичность" тут и там, на подвиги вас не потянет, ибо вы утратите веру, а без веры - какие подвиги? И превратится наш век семнадцатый для вас в хлев. Навечно.

Не слушайте тех, кто пытается нести вам ересь "единственно правильной исторической реконструкции" - реконструкторы сами не могут друг с другом договориться, что является правдой, а что - вымыслом летописцев. Больше скажу: они до сих пор спорят, какой меч боевой. "Ну на нём же не написано, что это боевое оружие, а вдруг он церемониальный?"

У этих людей пыльная буря в голове. Они ничему не верят, во всём сомневаются, мечутся из одной научной доктрины в другую и пытаются нас втянуть в подобные игры. Чтобы и мы - как они - утратили ясность ума и перестали прислушиваться к сердцу.

Запрещается.

Историки подсказали нам, какую одежду носить. На этом их неоценимую помощь мастера считают исчерпанной.

Как мы будем жить, о чём думать и во что верить - уже не их дело.

И как бы они ни осуждали нас впоследствии, список книг и фильмов, на которые мы с вами будем опираться, возглавляют роман Александра Дюма "Три мушкетёра" и кинокартина советского режиссёра Юнгвальд-Хилькевича с музыкой Дунаевского о приключениях д'Артаньяна.

Всё, что писал Дюма, для нас важнее "исторической реконструкции".

Книга "Повседневная жизнь королевских мушкетёров" повысит ваш уровень понимания бытия, невзирая на возможные неточности, поэтому её мы тоже рекомендуем. Ссылка будет выложена на стену нашего сообщества девятого ноября.

Со всем остальным призываем вас быть осторожными и по возможности дистанцироваться от "исторически достоверных свидетельств того, что Дюма всё наврал". Они недостоверны.

Один за всех.

