

# Проект игры «Смутное время»

В.Б.Вагнер

26 Октября 1996г

## Введение

Действие игры происходит в России, в период Смутного времени 1602–1612 годов.

Это несколько более поздний исторический период, чем мы обычно привыкли играть, но привлекательность политической ситуации момента на мой взгляд позволят пойти на некоторые технические трудности, связанные с моделированием оружия этой эпохи.

Основная особенность данной игры — отказ от сложившегося принципа

поселение = команда

Несмотря на то, что территория игры не сводится к одному городу, крупные города (Москва, Нижний) состоят из нескольких команд, что позволяет сильно интенсифицировать политико-интрижную игру в пределах этих городов, несмотря на реалистично большие расстояния между объектами игры.

Автор выражает свою благодарность Т. Беляевой и А. Журбе за поданную ими идею этой игры.

## 1 Историческая справка

Все более-менее представляют себе ситуацию на тот период. Достаточно подробную историческую справку стоит написать, но, видимо, несколько позже.

## 2 Поселения

### 2.1 Москва

Основные политические события происходят, естественно, в Москве.

Москва состоит из следующих команд<sup>1</sup>:

**Армия Лжедмитрия в Кремле.** Достаточно мощный боевой кулак. Испытывает большие трудности со снабжением (по причине отсутствия какой бы то ни было экономики).

---

<sup>1</sup>предполагается, что каждая команда имеет отдельное жизнеобеспечение, и состоит из людей, приехавших на игру вместе, и не собирающихся играть друг против друга. Если будут — тем интереснее, а нет — замысла не испортят.

**Боярские дома.** Это несколько команд с полярно противоположными интересами. Экономически все они сильны — обеспечены деньгами и хлебом, но своего ремесленного производства не имеют. Типичный состав боярского дома — 2–3 ролевых персонажа (как мужского, так и женского пола) и 2–3 дружинника. Боярский дом может иметь <филиал> в другом конце игры — вотчину, откуда собственно и поступает доход. В Москве имеются дома:

- Годуновых
- Шуйских
- Романовых
- Пожарских
- Голицыных

**Слободы.** Группы ремесленников. Имеют сильную, но однобокую экономику, ибо слобода — поселение людей одной профессии. В военном отношении сильны количественно, но не должны иметь хорошего руководства и дисциплины.

Количество слобод, на мой взгляд, определяется потребностями игровой экономики. Если экономика будет как на Меровингах, достаточно иметь Кузнечную и Хамовническую слободы. По численности сумма слобод должна быть сравнима с суммой бояр.

**Стрелецкая слобода** . Явление совершенно отдельное. Это регулярная армия, старающаяся в политически дрызги не особо вмешиваться. Занимается в основном борьбой с разбойниками и попытками стрясти с очередного царя причитающееся жалование. Численность — не более 7 человек. Обеспечивает себя хлебом, но и только. Военачальника со способностями выше фельдфебеля иметь не должна.<sup>2</sup>

**Голь кабацкая** . Это вообще не команда, это сборище индивидуалов, в частности певцов и скоморохов, столующихся в кабаке.

## 2.2 Окресности Москвы

**Сергиев посад** Две команды — собственно Лавра (7–8 человек) и посадский люд (5–6).

**Мытищи** Здесь стоит наряд стрельцов собирающих мыто, а где-то поблизости укрывается в лесах шайка Ваньки Каина. Видимо, между ними существует полуофициальное соглашение, поскольку с одной стороны, стрелецкая слобода, напрягшись и кликнув добровольцев из слобод, в состоянии вынести разбойников даже без помощи бояр и царя.

С другой стороны разбить наряд из двух-трех человек или гонца, отвозящего мыто в Москву, разбойникам ничего не стоит.

**Коломна** Еще один наряд стрельцов, помощнее, человек 5–6. Прикрывает Москву от татар.

---

<sup>2</sup>Получилась бы из Федоровой команды, если самого Федора объявить Филаретом и засунуть в соответствующий монастырь.

## 2.3 Поволжье

**Кострома** Небольшой город, 5–10 человек купцов и ремесленников. Рядом с городом монастырь, где пребывает патриарх Филарет.

**Нижний Новгород** Куда более крупный город. Есть воевода с дружиной, пара слобод (поменьше чем в Москве — человек по пять) и пара купеческих домов, похожих по структуре на боярские. Козьма Минин — **младший** член одного из таких домов.

## 2.4 Северо-Запад

**Новгород** Ну нравится мне Новгород, хочется сделать его побольше. Как минимум два боярских дома (один из них Борецких), две-три слободы, Ганзейский двор. И воевода московского царя (еще Грозным поставленный) с войском. С экономической точки зрения Новгород богат мехами и железом, но не обеспечивает себя хлебом.

**Речь Посполитная** Источник снабжения армии Лжедмитрия. Кормить его даром не хочет, хочет получать с Москвы налоги, чему мешают татары и саботаж москвичей. Видимо состоит из нескольких шляхтенских домов, каждый из которых обитает в отдельном поселении, не все рядом как в Москве, ремесленников при них и наемного войска.

**Шведы** Именно шведы, а не Швеция. Грабительский отряд человек в 10, базирующийся на Ладогу или Нотебург.

**Поморы, карелы и пр.** Эти команды стоит вводить только если народ девать некуда будет.

## 2.5 Прочие города Европейского Центра

Если будет достаточно игроков, то ничто не препятствует отыгрыванию и других городов России — Владимира, Ярославля, Твери, Торжка, Смоленска, Пскова и т.д. Только не Иваново. Оно тянет в лучшем случае на боярскую вотчину.

## 2.6 Юг и Восток

В этот раздел попали две оставшиеся силы — Крымское ханство и империя Строгановых. (кстати, единственный источник соли, если не считать торговлю с Ганзой).

Империя Строгановых достаточно сильна в военном отношении, не забывайте, что именно она несколько десятилетий назад покорила Сибирь. Экономически непотопляема, поскольку диктует цены на соль. Удалена от центра событий настолько что ее они ее практически не касаются.

## 3 Классы команд

Таким образом, команды на этой игре делятся на следующие большие группы:

**Боярские дома** — территориально разорваны. Состоят из вотчины, которая находится где-то и обеспечивает экономику и военную силу, и гордского (московского, новгородского) дома, который занимается в основном политикой<sup>3</sup>.

**Ремесленные слободы** — занимаются преимущественно экономикой.

**Военные отряды** — стрелецкие, казацкие и захватчиков. В зависимости от текущей политической ситуации могут быть либо в центре событий, либо у черта на рогах.

**Отдельные ролевики** — видимо обитают в основном в Москве, поблизости от кабака. Но если им удастся пристроиться в боярском или купеческом доме в Новгороде или Нижнем — им же лучше.

## 4 Персонажи

Неограниченное количество Лжедмитриев, задача каждого из которых найти себе поддержку и воцариться.

Настоящий Дмитрий Иоаннович, который таки жив. Об этом игрокам сообщается в начале игры, чтобы было больше веры всяким Лже-, а где и когда он всплывет — дело мастеров.

Иван Сусанин — ну грех не ввести.

Иван Кольцо — казачий атаман на службе у Строгановых.

Итальянский архитектор/военный инженер. Прибыл в Москву по приглашению еще Грозного. Служил при нем и при Борисе. Служить полякам по каким-то соображениям не хочет.

Немецкий алхимик/лекарь.

## 5 Особенности вооружения

Эта эпоха характерна тем, что доспехи в значительной степени (хотя и не совсем) утратили свою роль, и достаточно широко распространилось огнестрельное оружие, в первую очередь пушки.

Видимо стоит считать, что пушки — чисто осадное оружие, мало пригодное в полевом бою по причине низкой скорострельности.

Ручное огнестрельное оружие (пищали) может быть проигнорировано и заменено арбалетами без большого ущерба для исторической достоверности.

## 6 Прочие идеи

Стоит давать игрокам мастерские плюшки за возведение в поселении всем известных памятников архитектуры.

---

<sup>3</sup>Подозреваю, что реального жизнеобеспечения в городских боярских домах не наблюдается. Обедать им, беднякам, придется либо в кабаке, либо отправляться за этим в вотчину

В допетровские времена куртуазности в России не было.