**100**

***Оглавление***

[**Общие правила игры «Однажды в Павии» 7**](#_heading=h.gjdgxs)

[1.Полигон и добиралово 7](#_heading=h.30j0zll)

[2. Общие положения 8](#_heading=h.1fob9te)

[3. Отдельные правила/ возможности данного полигона 10](#_heading=h.3znysh7)

[4. Экология и пожарная безопасность 11](#_heading=h.2et92p0)

[5. Медицина 12](#_heading=h.tyjcwt)

[6. Фотографы/видеооператоры 13](#_heading=h.3dy6vkm)

[7. Дети и несовершеннолетние 14](#_heading=h.1t3h5sf)

[8. Собаки и другие домашние животные 14](#_heading=h.4d34og8)

[9. Автотранспорт 15](#_heading=h.2s8eyo1)

[10 Гости 16](#_heading=h.17dp8vu)

[11. Кабаки и прочие точки питания 17](#_heading=h.3rdcrjn)

[12. Стройматериалы, баклажки воды и сено 18](#_heading=h.26in1rg)

[**Правила и рекомендации по костюмам 19**](#_heading=h.lnxbz9)

[1. Общие моменты 19](#_heading=h.35nkun2)

[2. Что МГ запрещает на игре 19](#_heading=h.1ksv4uv)

[3. Маркеры подразделений. Обязательный элемент для военных 19](#_heading=h.44sinio)

[4. Все рекомендации по костюму 20](#_heading=h.z337ya)

[**Правила по боевым взаимодействиям, спец действиям, строительству и посмертию 21**](#_heading=h.3j2qqm3)

[0. Профессиональные солдаты из армии, некомботанты, непрофессиональные бойцы. Дети на игре 21](#_heading=h.1y810tw)

[1. Поражаемая зона 21](#_heading=h.4i7ojhp)

[2. Удары и попадания 22](#_heading=h.2xcytpi)

[3. Ранения и смерть 22](#_heading=h.1ci93xb)

[3.1. Общие положения. Хитосъем и хиты 22](#_heading=h.3whwml4)

[3.2. Легкое ранение 23](#_heading=h.2bn6wsx)

[3.3. Тяжелое ранение 23](#_heading=h.qsh70q)

[3.4. Ранение из пушки 23](#_heading=h.3as4poj)

[3.5. Смерть 24](#_heading=h.1pxezwc)

[4. Лечение ранений 24](#_heading=h.49x2ik5)

[5. Оружие – допуск 24](#_heading=h.2p2csry)

[5.1. Общие положения 24](#_heading=h.147n2zr)

[5.2. Клинковое оружие 25](#_heading=h.3o7alnk)

[5.3. Инерционное оружие 25](#_heading=h.23ckvvd)

[5.4. Древковое рубящее оружие 26](#_heading=h.ihv636)

[5.5. Древковое колющее оружие 26](#_heading=h.32hioqz)

[5.6. Стрелковое оружие 27](#_heading=h.1hmsyys)

[5.7. Ручное огнестрельное оружие. Ружья и пистоли 28](#_heading=h.41mghml)

[5.8. Пушки](#_heading=h.2grqrue) 30

[5.9. Сельхоз и кухонный инвентарь, оружие селян 31](#_heading=h.vx1227)

[6. Доспехи и шлемы 31](#_heading=h.3fwokq0)

[7. Щиты 31](#_heading=h.1v1yuxt)

[8. Ночная боевка и запрет на боевые действия, первый вечер игры 32](#_heading=h.4f1mdlm)

[9. Специальные взаимодействия 33](#_heading=h.2u6wntf)

[9.1. Оглушение 33](#_heading=h.19c6y18)

[9.2. Связывание и плен/тюрьма 33](#_heading=h.3tbugp1)

[9.3. Обыск 33](#_heading=h.28h4qwu)

[9.4. Кулуарное убийство 34](#_heading=h.nmf14n)

[9.5. Пытки 34](#_heading=h.37m2jsg)

[9.6. Секс и изнасилования 34](#_heading=h.1mrcu09)

[9.7. Волчья охота, иная охота 35](#_heading=h.46r0co2)

[9.8. Переноска тел 35](#_heading=h.2lwamvv)

[9.9. Вывод персонажа из игры путем отъезда в другой регион 35](#_heading=h.111kx3o)

[9.10. Таинственные императивы 35](#_heading=h.3l18frh)

[9.11. Воровство 36](#_heading=h.206ipza)

[10. Штурмы и бастионы. Умения саперов. Стены. Здания. Телеги и мантилеты. Реки. 36](#_heading=h.4k668n3)

[10.1. Общие положения 36](#_heading=h.2zbgiuw)

[10.2. Бастион 37](#_heading=h.1egqt2p)

[10.3. Саперы/минеры 38](#_heading=h.3ygebqi)

[10.4. Укрепленные/сверхукрепленные здания, неукрепленные здания, двери 40](#_heading=h.2dlolyb)

[10.5. Стены, ворота Павии и ставки Франциска, деревень 42](#_heading=h.sqyw64)

[10.6. Телеги и мантилеты 43](#_heading=h.3cqmetx)

[10.7. Реки на игре 43](#_heading=h.1rvwp1q)

[11. Неигровой лагерь 44](#_heading=h.4bvk7pj)

[12. Правила битв отрядов на Бэтлграунде 44](#_heading=h.2r0uhxc)

[12.1. Общие положения 44](#_heading=h.1664s55)

[12.2. Требования к военным кампаниям на Бэтлграунде и во время фин.битвы 46](#_heading=h.3q5sasy)

[12.3. Правила по отрядам и сражениям на Бэтлграунде. Типы отрядов 46](#_heading=h.25b2l0r)

[12.4. Правила по флагам и Штандарту армии 48](#_heading=h.kgcv8k)

[12.5. Правила по перемещению отрядов 49](#_heading=h.34g0dwd)

[12.6. Правила по боестолкновению и респауну 49](#_heading=h.1jlao46)

[12.7. Поле боя 50](#_heading=h.43ky6rz)

[12.8. Боевка на Бэтлграунде вне правил отрядов 50](#_heading=h.2iq8gzs)

[12.9. Эпизоды Финального сражения и условие победы 50](#_heading=h.xvir7l)

[13. Правила по посмертию 50](#_heading=h.4h042r0)

[14. Правила по входу в лагерь Франциска / город Павию (инкогнито) 51](#_heading=h.2w5ecyt)

[**Правила по медицине 54**](#_heading=h.1baon6m)

[1. Классификация медиков 54](#_heading=h.3vac5uf)

[2. Лечение ранений 55](#_heading=h.2afmg28)

[2.1. Определение вида ранения 55](#_heading=h.pkwqa1)

[2.2. Стабилизация 55](#_heading=h.39kk8xu)

[2.3. Лечение ранений 56](#_heading=h.1opuj5n)

[2.4. Душевные раны и их последствия 57](#_heading=h.48pi1tg)

[3. Снаряжение медиков 58](#_heading=h.2nusc19)

[4. Лечение болезней 59](#_heading=h.1302m92)

[4.1. Виды болезней 59](#_heading=h.3mzq4wv)

[4.2. Источники болезней 60](#_heading=h.2250f4o)

[4.3. Целебные ингредиенты 60](#_heading=h.haapch)

[4.4. Карточка заболевания 60](#_heading=h.319y80a)

[5. Диагностика 61](#_heading=h.1gf8i83)

[5.1. Традиционное лечение 61](#_heading=h.40ew0vw)

[5.2. Метод реформаторов 63](#_heading=h.2fk6b3p)

[5.3. Побочные эффекты 64](#_heading=h.upglbi)

[6. Итого, краткая памятка пациента 64](#_heading=h.3ep43zb)

[**Баттлграунд Основные моменты и открытые правила 67**](#_heading=h.1tuee74)

[1. Общее описание 67](#_heading=h.4du1wux)

[2. Военная кампания 67](#_heading=h.2szc72q)

[3. Время кампаний 68](#_heading=h.184mhaj)

[4. Миссии 68](#_heading=h.3s49zyc)

[5. Виды миссий во время кампаний 72](#_heading=h.279ka65)

[6. Как все проходит 73](#_heading=h.meukdy)

[**Модель борьбы за власть в городе Павии 75**](#_heading=h.36ei31r)

[1. Подробнее 75](#_heading=h.1ljsd9k)

[1.1. Уличная поножовщина людей домов между друг другом за контроль над точками и доходами с них. 75](#_heading=h.45jfvxd)

[1.2. Правила 77](#_heading=h.2koq656)

[1.3. Тайминг ножевых разборок 77](#_heading=h.zu0gcz)

[2. Социальные достижения семейств 79](#_heading=h.3jtnz0s)

[3. Голосование на Малом совете за распределение официальных городских должностей чиновников между протеже домов 80](#_heading=h.1yyy98l)

[4. Управление городом через владение такими должностями чиновников 82](#_heading=h.4iylrwe)

[**Правила по Большим Свершениям 83**](#_heading=h.2y3w247)

[1. Глоссарий 83](#_heading=h.1d96cc0)

[2. Введение 83](#_heading=h.3x8tuzt)

[3. О «Больших Свершениях» 84](#_heading=h.2ce457m)

[4. Как выглядит «Большое Свершение» 84](#_heading=h.rjefff)

[5. Что такое Влияние 85](#_heading=h.3bj1y38)

[6. Как же происходит «Большое Свершение», тайминги 85](#_heading=h.1qoc8b1)

[7. Кто же эти люди, которые могут принимать судьбоносные решения. Кто эти Голосующие? 86](#_heading=h.4anzqyu)

[8. Как добывать меры влияния на игре 88](#_heading=h.2pta16n)

[9. Крупные общественные мероприятия, приносящие меры влияния 88](#_heading=h.14ykbeg)

[9.1. Список событий: 89](#_heading=h.3oy7u29)

[10. Можно ли узнать, как кто голосует. Шпионаж 89](#_heading=h.243i4a2)

[11. Прочие важные нюансы 90](#_heading=h.j8sehv)

[12. Пример Большого Свершения 90](#_heading=h.338fx5o)

[**Модель Творения 93**](#_heading=h.1idq7dh)

[1. Кто является творцом 93](#_heading=h.42ddq1a)

[2. Три обязательные составляющие творчества для создания шедевра 93](#_heading=h.2hio093)

[3. Записи Творца 94](#_heading=h.wnyagw)

[3.1. Структура Записей Творца: 95](#_heading=h.3gnlt4p)

[3.2. Воплощенные объекты: 96](#_heading=h.1vsw3ci)

[3.3 Источники впечатлений: 97](#_heading=h.4fsjm0b)

[4. Некоторые дополнения только для творцов-алхимиков: 98](#_heading=h.2uxtw84)

[5. Памятка по данным правилам 98](#_heading=h.1a346fx)

[**Правила по экономике 100**](#_heading=h.3u2rp3q)

[1. Общая часть 100](#_heading=h.2981zbj)

[2. Деньги 100](#_heading=h.odc9jc)

[3. Приход денег 101](#_heading=h.38czs75)

[3.1. Расчет с войсками. 101](#_heading=h.1nia2ey)

[3.2. Налоги в Павии. 101](#_heading=h.47hxl2r)

[3.3 Налоги с деревень. 102](#_heading=h.2mn7vak)

[3.4 Доход иностранных дворян. 102](#_heading=h.11si5id)

[3.5 Доход павийских олигархических семей. 102](#_heading=h.3ls5o66)

[3.6. Остальные. 102](#_heading=h.20xfydz)

[4. Вывод денег 103](#_heading=h.4kx3h1s)

[5. Создание товаров 103](#_heading=h.302dr9l)

[6. Таблица цен 103](#_heading=h.1f7o1he)

[7. Перечень медицинских ингредиентов, которые добываются на игре 104](#_heading=h.3z7bk57)

[**Правила по религии или как быть добрым католиком 105**](#_heading=h.2eclud0)

[1. Правила для мирян «Народ Божий» 105](#_heading=h.thw4kt)

[1.1. Краткий чек-лист «Как быть добрым католиком» 105](#_heading=h.3dhjn8m)

[1.2. Во что верует добрый католик 106](#_heading=h.1smtxgf)

[1.3. Внешние атрибуты доброго католика 107](#_heading=h.4cmhg48)

[2. Что знают и как поступают все добрые католики 107](#_heading=h.2rrrqc1)

[3. Правила для духовенства 114](#_heading=h.16x20ju)

[4. Основные молитвы 120](#_heading=h.3qwpj7n)

[**Дополнения к правилам 129**](#_heading=h.261ztfg)

[1.Правила по градостроительству и стилю локаций 129](#_heading=h.l7a3n9)

[2. Этикет и обращения 135](#_heading=h.356xmb2)

[3. Игровое время 139](#_heading=h.1kc7wiv)

# **Состав МГ «Нет Покоя 2024»:**

ГМ, боевка, модели, сюжетика: *Аджантис*

Координатор МГ, сюжетика, модели: *Тинкас*

Сюжет: *Зебе, Даша Буянова, Радомир, Миткарх, Зема*

Модели: *Маша Оэлун, Артас, Фех, Кьюти*

Мастера: *КоЛенка, Ксения Кондакова, Иван Кузьмин, Ник, Эльза, Полина Кананыкина, Митя Львов, Юля и Ольга Зубаревы, Падре, Динара, Арьен, Терри, Пушистая, Эланор, Сильвина, Шелл, Саре*

АХЧ мастера*: Лэйв, Альберт Романцов, Александр Быков, Ори, Шелест, Маф, Шико, Анна Федорова, Роман Кулаков, Крэйл*

Маршалы по боевке: *Дима-Хаос, Гарик, Анархист, Тигрыч, Вася Цыганцов и другие классные ребята*

Руководство данжей: *Кочерга, Анатолий Шевырин, Крайк, Белоусова*

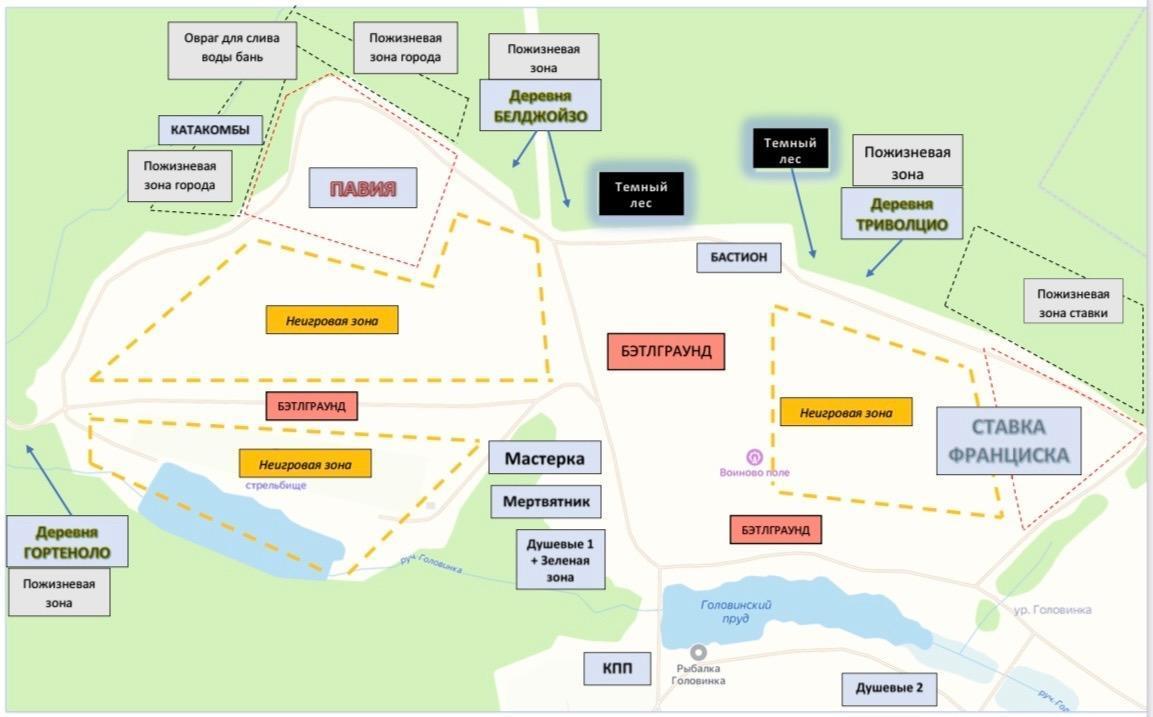
# Общие правила игры «Однажды в Павии»

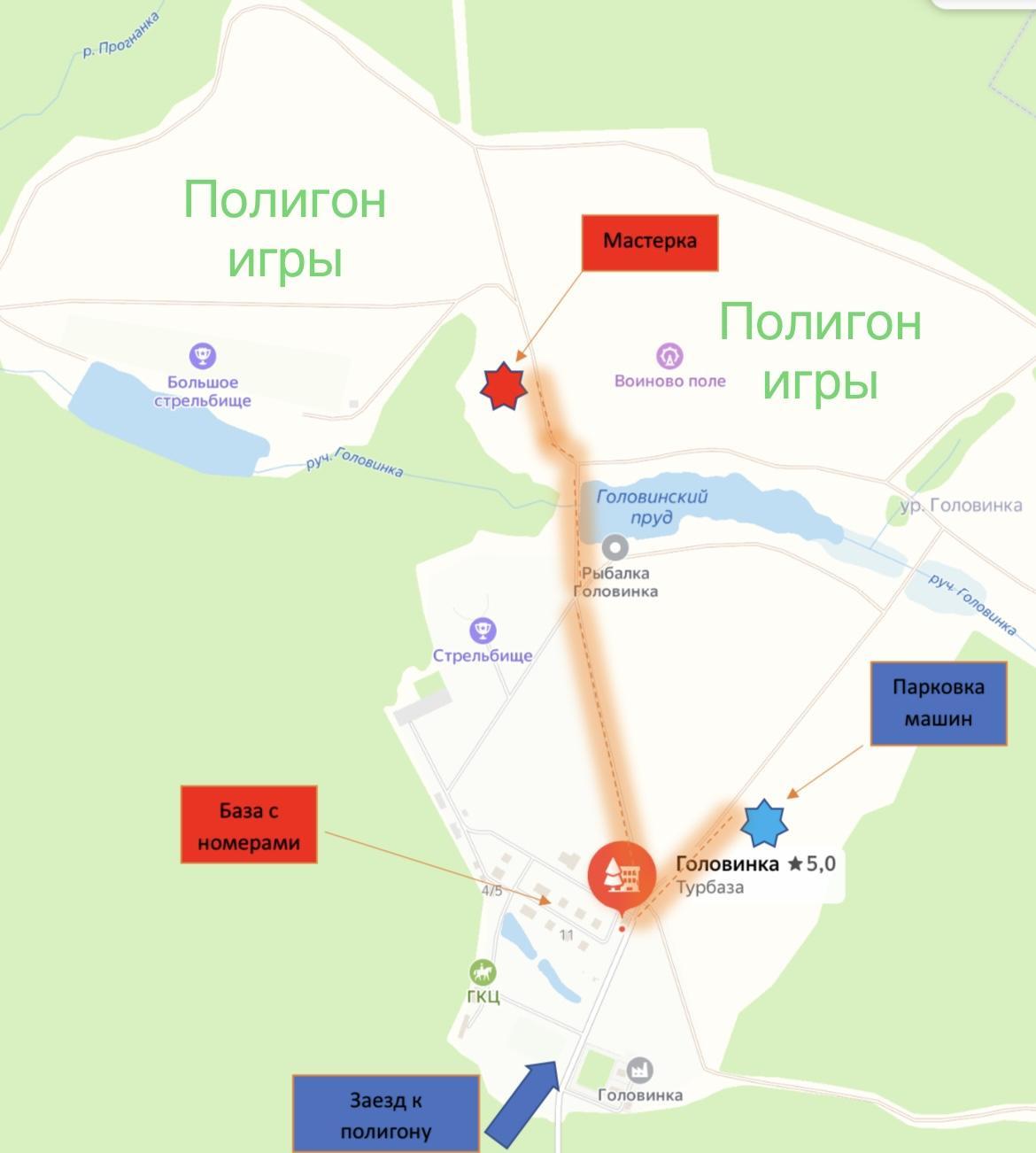
## 1.Полигон и добиралово

База “Головинка” (парковка возле нее)

Координаты: GPS 55.189187, 36.796992 Адрес: Калужская обл., Жуковский р-н, д. Тайдашево, 3 км от Парка птиц, 75 км от МКАД по Киевскому, Калужскому шоссе

Ближайшая станция Киевской ж/д – Балабаново. От станции до базы такси ~700 руб. В объединении сила.

**Схема полигона:**

**Паркинг, база:**

## 2. Общие положения

1. Игра пройдет непрерывно с 21–24 августа 2024 г. (с вечера среды по ранний вечер субботы, **заезд на полигон на строяк - строго не ранее, чем с предыдущего воскресенья 11:00 утра**, выезд - в воскресенье 25.08.24 г. в течение дня). Неигрового времени с момента начала игры и до ее окончания - не будет.
2. При регистрации игроку выдается браслет, подтверждающий регистрацию и уплату взноса. Браслет нужно носить на руке во время игры непрерывно и показывать мастеру и службе безопасности по требованию. Также браслеты нужны в некоторых моделях (военных кампаниях, ножевых сражениях в городе), они все будут разных цветов. Заменить утерянный браслет можно на регистрации после сверки с базой данных. Игрок без браслета выводится мастером из игры до подтверждения его регистрации на игре. Для регистрации просим иметь с собой либо паспорт, либо фото паспорта в телефоне, либо водительские права, имейте в виду, что не у всех может работать мобильный интернет, **сохраняйте фото документов заранее**.
3. Взносы на игру сдаются после утверждения вашей заявки. Условия и способы сдачи описаны в отдельном тексте в группе игры.
4. Лицо, приехавшее на игру без предварительной игровой заявки, но со снаряжением и костюмом, соответствующими эпохе и региону, может участвовать в игре на следующих условиях:

* при наличии свободной роли, соответствующей наличествующему антуражу;
* после согласования с мастером-региональщиком;
* после уплаты игрового взноса.

1. Во время игры действует ряд правил, регулирующих игровой процесс. Факт приезда на игру означает, что игрок/участник полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.
2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока с полигона при несоблюдении им правил игры. Факт и причины удаления игрока с полигона не оспаривается. Взнос не возвращается.
3. Мастера не поощряют состояние «вне игры». Игроки, находящиеся на территории игры, но по каким-либо КРИТИЧНЫМ причинам не «в игре», носят «белый хайратник» (любая белая повязка на голову). На таких игроков не следует обращать внимания (кроме ситуаций оказания помощи по жизни). Игрок может временно «выйти из игры», отойдя в сторону от игровых действий и надев белый хайратник, если в этом есть **действительно** срочная необходимость (медицинские показания или иная внештатная ситуация), стараясь не нарушать непрерывность игрового процесса. «Выходом из игры» не следует злоупотреблять! Мастера в любой момент могут остановить человека в хайратнике и проверить причины этого состояния игрока. При отсутствии серьезной мотивации последуют мастерские санкции!
4. Поход в «зеленую зону» осуществляется как игровой поход, только возле входа в «зеленую зону» игра прекращается. Да, это может быть не совсем удобно в отдельные моменты, однако лишит нас потоков белых хайратников на всем полигоне, объясняющих любое свое появление походом в «зеленую зону».
5. Понятие «неигровая зона» охватывает только пространство под пожизневые палатки игроков, а также «зеленую зону» возле мастерки. Кроме того, это туалеты и души (подстерегать там на выходе/входе тоже не комильфо). В этой зоне не делаются «неигровые» очаги, и игроки там должны находиться только для сна / в случае плохого самочувствия / в случае похода за услугами / в случае справления бытовых потребностей. Игровые ценности в этой зоне хранить нельзя! При обнаружении неигровых очагов и посиделок, а также спрятанных в такой зоне игровых ценностей, мастера могут попросить уличенных игроков удалиться с полигона, не возвращая взносы нарушителям.
6. «Зеленая зона» - место торговли за рубли различными услугами, согласованными с МГ. В том числе там будут находится душевые (они предоставляют услуги за доп.плату). Основная Зеленая зона находится рядом с мастеркой. Кабаков в такой зоне на нашей игре не будет. Вторая зеленая зона - душевые ближе к Ставке Франциска.
7. При возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить об этом ближайшему мастеру.
8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном состоянии. При нарушении этого пункта правил игроком, мастера оставляют за собой право вызвать охрану и удалить игрока с полигона.
9. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
10. При обнаружении на полигоне забытых и/или потерянных вещей следует передать их в мастерский лагерь или региональным мастерам.
11. Запрещены любые нарушения действующего законодательства Российской Федерации.
12. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.
13. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу других игроков и третьих лиц. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству РФ, будут переданы в руки сотрудников полиции.
14. Запрещается привоз на полигон и тем более использование на нем настоящего огнестрельного оружия. МГ крайне не рекомендует привозить на полигон травматическое оружие.
15. Купаться в прудах на полигоне категорически запрещено.
16. На территории игры может звучать только подходящая региону тематическая музыка. Мастера оставляют за собой право запретить проигрывать любую музыку, которую посчитают неподходящей для игры.
17. МГ не рада на игре кальянам (не по эпохе и месту), просим курить их максимально не публично, и по возможности вообще не привозить на эту игру, но если уж курите - считаем, что эта привычка завезена недавно из Османской Империи. А значит церковь осуждает.
18. Трубки на игре курить можно, хоть эпоха для них на самом деле и не наступила, но по игре считаем, что табак уже начал поступать из Нового Света. Сигареты просим курить максимально не публично, бычки не разбрасывать по полигону.
19. Мастера обеспечат на игре (и строяке) медицинскую команду и команду охраны. О медицине подробнее - ниже.

## 3. Отдельные правила/ возможности данного полигона

1. Запрещено размещение построек и проход через закрытые территории на непокошенных частях полей (будут обозначены на картах, обнесены киперкой и предупреждающими табличками).

2. Костры разрешается разводить только в мангалах, полубочках/бочках/костровых чашах, плюс требуется огнетушитель на каждое костровище (бочки и огнетушители, например, доступны в аренду на базе). На поле при низких бочках/мангалах/костровых чаш требуется подкладывать лист асбеста, либо использовать бочки/мангалы/костровые чаши на высоких ножках (до уровня бедра человека).

3. Копать ямы, в том числе под туалеты, в том числе бензобуром, можно только по согласованию с МГ (через регов)! То есть это возможно, но по согласованию, и скорее всего после игры нужно будет зарыть. Точки под туалеты и ямы в крупных локациях мастера согласуют заранее и выкопают совместно с владельцами полигона (плюс сделают настилы, обтяжка по периметру/крышы - на игроках. Синие туалетные кабинки будут в некотором кол-ве, скорее, как «гостевые» точки.

4. Запрещается купаться в водоемах, нельзя ловить рыбу (услуга платная - предоставляется местной базой отдыха).

5. После игры все постройки необходимо разобрать на доски и сложить в указанном месте у локаций. А все ямы, особенно из-под столбов и столбиков аккуратно закопать. В элементах разобранных построек не должно остаться острых выступающих частей. То есть гвозди и саморезы не должны торчать из досок. Поэтому гвозди загнуть или вытащить, саморезы вывернуть.

6. МГ разместит на полигоне кубы с технической водой, которую можно пить после кипячения. Это входит во взнос. Также на мастерке можно будет заранее за доп.оплату заказать или приобрести на месте питьевую воду в 5-литровых баклажках.

7. Хозяева полигона жестко ограничивают размещение игровых/неигровых лагерей вглубь леса 100 метрами от кромки поля, это связано с правами собственности на местные территории. Глубже вставать строго запрещается.

8. Душевые кабины. Платная услуга. Жетоны на души будут продаваться в зеленой зоне. Сами душевые будут находится возле мастерки и ближе к французской ставке (см.схему полигона). Важно, не ходите в душевые, не купив заранее жетоны в зеленой зоне, на месте их продавать не будут!

* Пользование душем игроками за 1 человека за 1 посещение – 200р.
* Пользование душем 1 игроком безлимит – 1000р. (с вск по вск)

9. Кое-что дополнительное про АХЧ можно прочесть здесь: <https://vk.com/wall-222195420_1217>

## 4. Экология и пожарная безопасность

1. МГ напоминает о необходимости тщательного кипячения воды из кубов.
2. Порубка стоящих деревьев (даже сухих) категорически запрещена. За нарушение данного правила с нарушителей лесниками будет взиматься штраф согласно законам РФ.
3. Запрещается окапывать палатки и шатры.
4. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Нельзя вбивать гвозди и другие крупные предметы в деревья. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.
5. Запрещается умывание и мытье посуды в водоемах полигона.
6. Запрещается бросать на землю горящие спички, окурки и стряхивать горящую золу из курительных трубок на траву, создавать иные пожароопасные ситуации на полигоне.
7. Огонь разводится только в специальных емкостях и не должен разводится ближе, чем в 1,5 метрах от игровых построек. Разводить огонь под низко нависающими ветвями запрещается. Тент над огнем должен висеть на высоте не менее 3 метров. Огонь и газовые горелки запрещается оставлять горящими без присмотра. У каждого открытого огня должен находится огнетушитель.
8. Место для установки палатки необходимо согласовать с региональным мастером. В противном случае есть вероятность, что ее придется переставлять.
9. Расстановка игровых строений в игровой зоне также будет контролироваться мастерами совместно с капитанами локаций.
10. Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета, выкапывания технических ям, должно быть согласовано с региональным мастером или представителем полигонной команды/мастером по АХЧ.
11. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах. Оттуда он будет вывозиться силами полигонной команды. Необходимо использовать плотные крепкие мусорные мешки и складировать их к вывозу завязанными!
12. МГ настоятельно не рекомендует трогать диких животных и препятствовать их перемещению. Категорически запрещено разрушать муравейники, норы, дупла и гнезда. Если вас укусило или травмировало животное, необходимо обратиться к ближайшему мастеру.
13. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:
    * Золу от костров выкинуть в ямы. Закопать выгребные и прочие ямы.
    * Весь оставшийся мусор собрать в мешки и вынести к одному из специальных мест для сбора мусора. Мусором считаются все предметы неприродного происхождения и остатки пищи, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д.

## 5. Медицина

1. Паспорт и полис ОМС необходимо иметь с собой на полигоне, особенно иногородним и иностранным игрокам. Наличие полисов на детей ОБЯЗАТЕЛЬНО.
2. МГ настоятельно не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие игроки обязаны пройти отдельную доигровую регистрацию у полигонного врача. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.
3. МГ настоятельно просит беременных женщин воздержаться от приезда на игру. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье беременной и ребенка. При малейшей угрозе здоровью необходимо немедленно эвакуироваться с полигона.
4. Игроку настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.
5. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу. Если травма легкая (царапина, небольшой порез, синяк), можно использовать командную/личную аптечку.
6. МГ настоятельно рекомендует не употреблять в пищу растения, животных и грибы, найденные на полигоне. Игроки, употребляющие в пищу животных, растения и грибы, осознают и полностью принимают на себя ответственность за возможные последствия.
7. Медицинская помощь полигонными врачами на игре будет оказываться в медицинском лагере, за исключением критических случаев, тогда - медики довезут до ближайшего стационара.
8. Медики будут стараться присутствовать при боевых взаимодействиях (крупные сражения армий) для оказания экстренной помощи возможным пострадавшим.
9. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья решение остается за полигонным медиком.
10. И последнее, но важное: алкогольные и, не дай бог, иные отравления не входят в перечень медицинских услуг, которые покрыты взносом игрока, поэтому любая оказанная помощь по ликвидации последствий такого отравления будет оплачиваться самим пациентом/его товарищами отдельно, на месте.

## 6. Фотографы/видеооператоры

1. Мастерская группа решила не брать взнос с фотографов/видеооператоров, ОДОБРЕННЫХ МГ. Таких людей будет ограниченное количество. В свою очередь мы просим фотографов придерживаться нескольких простых правил:
   * Обязательно сообщить мастерам о своем намерении приехать на игру (подать заявку на фотографа) и получить подтверждение.
   * После приезда подойти на мастерку, получить специальный бейдж и сообщить о месте своей стоянки.
   * Во время игры находиться на полигоне с бейджем.
   * Соблюдать правила нахождения на полигоне.
   * Уважительно относиться к игрокам и мастерам, не вмешиваться в игровые взаимодействия, не передавать игровую информацию и не разговаривать с игроками без необходимости. Отдельно мы просим воздержаться от злоупотребления алкоголем.
2. МГ рассчитывает, что все фотографы предоставят отснятый материал в течение двух недель после игры и по просьбе мастеров смогут предоставить оригиналы отдельных фотографий.
3. **Иные неодобренные МГ фотографы/видеооператоры на игре допустимы, однако они платят либо Гостевой взнос, если не собираются играть, либо взнос игрока, если еще и будут играть.**

## 7. Дети и несовершеннолетние

1. Ребенком считается человек в возрасте до 18 лет. Запрещено привозить на полигон ребенка возрастом до 1 года.

2. Мастера не рекомендуют приезжать на игру с детьми в возрасте до 3 лет. Присутствие детей в возрасте до 3 лет на игре необходимо согласовать с региональными мастерами локации. Мы не гарантируем получения такого согласия в каждой локации.

3. Несовершеннолетние с 3 лет до 14 лет допускаются на полигон только в сопровождении родителей, а с 14 до 18 лет в сопровождении родителей или доверенных лиц по письменной доверенности от обоих родителей.

4. Вся ответственность за находящихся на игре несовершеннолетних, согласно действующему законодательству РФ, лежит на их законных представителях. Эти представители отдают себе отчет, куда вывозят ребенка (в частности - в локациях никакого тихого часа сделано не будет, и пехота ругаться в кабаке поменьше тоже вряд ли согласится).

5. Задача присмотра за ребенком, понимания, где он находится, с кем и куда его отпустили сходить/погулять, кому доверили его безопасность – это первостепенная задача родителей/доверенных лиц и только их. При этом детей в возрасте до 14 лет вне их локации обязан сопровождать совершеннолетний.

6. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых игроков вместе с детьми, поставивших своего ребёнка в опасное положение или оставивших его без присмотра.

7. Для всех детей, находящихся на игре, необходим антураж соответствующей локации.

8. Дети в возрасте до 14 лет (включительно) взносы не сдают, с 15 лет — сдают полный взнос.

9. Несовершеннолетние лица в возрасте до 18 лет до участия в боевых взаимодействиях не допускаются.

10. Родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны заранее предоставить МГ исчерпывающую информацию о несовершеннолетних: Ф.И.О., паспортные данные/данные свидетельства о рождении, адрес прописки и проживания, Ф.И.О. и контакты родителей (в случае с опекунами и сопровождающими лицами), номер полиса ОМС, медицинские противопоказания, непереносимость лекарств, аллергии, перенесенные болезни и травмы.

## 8. Собаки и другие домашние животные

1. МГ не рекомендует привозить с собой на игру животных. Вся ответственность за домашнее животное и вся полнота ответственности за его поведение на полигоне лежат на его владельце.

2. Для всех животных обязательно наличие ветеринарного паспорта с отметкой о действующей прививке от бешенства.

3. Для привоза домашнего животного на полигон это действие надо согласовать с региональным мастером своего региона. Мастер вправе отказать в появлении животного в регионе, не объясняя причин.

4. На игре собака находится в лагере владельца, привязанная не менее чем в 10 метрах от игровой зоны, либо находится рядом с хозяином на поводке и желательно в наморднике.

5. Человек, выгуливающий (строго на поводке!) собаку, находится вне игры. Должен носить белый хайратник. Не должен использовать это как повод по игре шпионить за другими локациями и т. д.

6. Если на игре собака мешает игровому процессу – постоянно лает, бросается на людей во время боевых взаимодействий и так далее – мастера вправе потребовать удалить собаку с полигона. При необходимости – вместе с игроком.

## 9. Автотранспорт

1. На полигоне в течении всего мероприятия (включая строяк) действует пропускной режим для автомобилей.

1.1. На полигоне присутствуют специальная неохраняемая стоянка под все автомобили, отмеченная на карте в группе игры, и КПП.

1.2. На КПП круглосуточно находятся сотрудники парковки.

1.3. КПП начинает работу : с субботы (**заезд игроков - с вск**, в субботу только тех.транспорт МГ)

1.4. КПП заканчивают работу: в субботу после окончания игры

1.5. На парковке под лобовым стеклом авто (либо в ином видном месте у прицепа) нужно оставить лист бумаги с:

* Ником владельца;
* Игровым регионом и конкретным лагерем внутри него (пример: “ставка Франциска - отряд марсельской пехоты”);
* Телефоном для связи.

2. При пересечении КПП в сторону полигона сдается залог в размере 5000р. **ТОЛЬКО НАЛИЧНЫЕ! ГОТОВЬТЕ ЗАРАНЕЕ.**

2.1. Сотрудником парковки выдается парковочный талон, служащий гарантом сданного залога.

2.2. При возврате на парковку залог возвращается в обмен на талон. Либо не возвращается, если нарушены сроки пребывания на разгрузке.

2.3. В спорных случаях сотрудник парковки обращается к записям в журнале въезда-выезда.

3. Залог взимается в том числе с грузовых машин - газелей, грузовиков и т.п.

3.1. Залог не взимается с машин, явно идентифицируемых как такси (напр. жёлтые номера, цветографические обозначения таксопарков и удостоверение водителя такси).

3.1.1. В случае, если у сотрудника парковки возникли сомнения в легитимности такси - он может отказать во въезде без залога.

3.2. Залог не взимается с кабацкий машин по списку, составленному МГ.

4. Допустимое время нахождения на полигоне для погрузки-разгрузки - 3 часа.

4.1. Для грузовых машин категории С - допустимое время - 5 часов.

4.2. Для увеличения времени необходимо согласовать это с региональным мастером или ГМ/Координатором.

4.2. При превышении данного времени залог не возвращается.

5. Передвижение машин во время игры СТРОГО запрещено, включая машины заезжающих опоздавших игроков (со среды с 15.00 уже не будем пускать внутрь), газели и такси, кроме машин экстренных служб, мастерских и попадающих под исключения ниже.

5.1. Если есть весомое обоснование необходимости выезда на территорию полигона машины игрока, необходимо согласовать это с вашим региональным мастером.

5.2. Машины кабаков и поваров больших команд (от 10-15 человек) могут перемещаться по полигону с включенными габаритами, аварийкой не быстрее 20 км/ч с 22.00 до 9.30, строго при условии согласования машины до игры МГ (через региональщиков). Просим машины быстро разгружать и удалять с полигона! Пропуск при нарушениях может быть отозван.

5.3. Для согласования каких-либо значимых исключений так же обращайтесь к МГ через региональщиков.

6. Нахождение машин в локациях после начала игры строго запрещено, кроме машин экстренных служб, мастерских и попадающих под исключения ниже.

6.1. Исключения могут быть сделаны для лиц с ограниченными возможностями, при предъявлении соответствующих документов.

6.2. Возможны иные исключения, диктуемые состоянием здоровья, или иными причинами, за согласованием обращаться к МГ.

6.3. Машины, находящиеся на полигоне во время игры, должны быть закрыты со всех сторон на высоту от земли до крыши/конструкций на крыше машины непрозрачной тканью (например, нетканкой).

6.3.1. Машину не должно быть видно с дороги или из локации. (Да, стоящий на обочине «нетканочный кулек» = видная машина, не считается.)

6.3.2. В случае, если машина по какой-либо причине становится незакрытой, право пропуска отбирается, машина должна вернуться на парковку.

7. После окончания игры пропускной режим отменяется.

## 10 Гости

1. Любые гости, приглашенные игроком как зрители, подмога по хозяйству или в целях ознакомления с ролевыми играми, а также неаккредитованные МГ фотографы должны сдать гостевой взнос.

2. Гости проходят регистрацию, платят гостевой взнос и получают бэйдж «Гость», однако не могут покидать неигрового лагеря без костюма и бейджа.

3. Чтобы «посмотреть» на игру они должны надеть игровой костюм, ясно видимый бэйдж гостя и не вмешиваться в игру. Участники имеют право отказать гостю в пропуске на свою игровую территорию (не в саму локацию, а в свой игровой дом).

4. В случае недолжного поведения гостей могут попросить покинуть полигон.

## 11. Кабаки и прочие точки питания

1. Кабаки и прочие точки питания (далее просто “кабаки”) на игре — это одновременно и места общения и ролевой игры, и места, где можно поесть или выпить. Кабак должен быть оформлен в соответствии с антуражем локации. Все работники кабака должны носить игровые костюмы, степень участия работников в ролевой игре может быть минимальной, однако просим на территории зала, где питаются игроки, максимально воздерживаться от разговоров не по игре.

2. Обеденный зал кабака является ограниченной боевой зоной, здесь можно использовать только ножи и кинжалы.

3. Кухня кабака является неигровой зоной из соображений безопасности.

4. Работники кабака не сдают игровой взнос (кабаки будут поделены МГ по типам, исходя из их размеров и планов по кормежке, будут определены квоты персонала, работники вне квот будут платить гостевой взнос).

5. Все кабаки обязаны будут предоставлять часть питания за игровые деньги.

6. Кабаки будут делиться на категории:

* торгующие питанием/напитками только за игровые деньги,
* торгующие питанием за игровые деньги и принимающие предзаказы (абонементы)/свои собственные кабацкие монеты,
* торгующие питанием за игровые деньги и принимающие предзаказы (абонементы)/свои собственные кабацкие монеты, а также предлагающие в предзаказах/за свои кабацкие монеты алкоголь.

7. Первой категории кабаков мастера выдадут определенную компенсацию потраченных средств по смете при условии предъявления чеков (детали, опять же, будут оговариваться отдельно). Компенсация будет зависеть от типа кабака (его размера и плановых мощностей кормежки). Второй и третьей категории мастера таже выдадут минимальные компенсации на игровое питание игроков.

8. Все рублевые расчеты с игроками и гостями по предзаказам (абонементам) и за кабацкие монеты кабакам необходимо произвести до или после игры!

9. Т.к. поход в кабак — всегда игровое действие, мастера просят кабаки ограничить продажу абонементов противоборствующим игровым сторонам, т.к. 100% гарантии, что персонаж сможет попасть в кабак другой стороны - нет.

10. Запрещено подавать в кабаках крепкий (более 20%) алкоголь.

11. В кабаках может звучать только подходящая региону тематическая музыка. Мастера оставляют за собой право запретить проигрывать любую музыку, которую посчитают неподходящей для игры.

12. Кабакам запрещено предлагать игрокам в качестве услуги курение кальянов.

13. Мастера будут регулярно изымать значимую сумму игровых денег, осевших в кабаках. Так же часть игровой суммы будут изымать игроки в соответствующих ролях в качестве налогов.

## 12. Стройматериалы, баклажки воды и сено

1. Мастерская группа не занимается закупкой стройматериалов и сена для игроков. Мастера заранее сообщили (в группе ВК) координаты и контакты местных фирм со стройматериалами; связь с ними, оплата и доставка стройматериалов — на игроках. Малым командам рекомендуем договариваться с лидерами локаций, контакты можно будет взять у региональщиков.

2. Мастера будут организовывать завоз баклажек с водой !за доп.плату!

# Правила и рекомендации по костюмам

## 1. Общие моменты

Дорогие друзья! Мы не требуем от вас реконструкции и точного воспроизведения костюма первой четверти XVI века, но просим внимательно отнестись к общему силуэту вашего костюма, чтобы он не выбивался из нашего условного XVI века. Допустимый период – **с конца XV до середины XVI века** с учетом оговорок в правилах ниже. Пожалуйста, ориентируйтесь на правило 5-ти метров: с этого расстояния ваш костюм должен соответствовать силуэту и не должны бросаться в глаза современные детали и иные странности.

## 2. Что МГ запрещает на игре

* Джинсы, современные кроссовки, футболки, очевидно современные платья. Использование ярких синтетических тканей кислотных цветов.
* Ранятина: если самый конец 15-го века мы допускаем, то, пожалуйста, костюмы 12-14 веков, середины 15-го века, всякие раздельные шоссы, сюрко без боков и прочие анахронизмы оставьте для будущих игр.
* Сильно более поздние модели одежды, в том числе широкополые шляпы аля Алатристе и мушкетеры, отложные воротники и стоячие воротники на каркасах - все это признаки более позднего времени, иногда тесно связанные с “мушкетерской тематикой”, и мы просим обойтись без них. Также просим вас по возможности не делать огромные воротники-фрезы, мельничные жернова a la “королева Марго” :)))
* Соответствующие временной эпохе костюмы с “Вархаммера” более чем допустимы, **но** без характерных “ваховских” деталей - черепов, печатей и прочего. Снимите их. Или замаскируйте их как-нибудь как следует, если снять их не получается.
* Не хотим видеть нарушение целостности образа. Как пример, не хотим видеть ландскнехтов или швейцарцев или рыцарей не похожих на свои исторические прототипы: если вы немецкие наемники, то мы ожидаем от вас как минимум стилизацию со всеми этими пышными буфами, разрезами, перьями и т.д., а если вы рыцарь, то где ваши латы…
* Костюмы других регионов, не обозначенных в сетке ролей.

## 3. Маркеры подразделений. Обязательный элемент для военных

Так как в 16 веке костюмы военных профессиональных подразделений часто не сильно различались своим внешним видом, то чтобы отличить своих от чужих, исторически использовались специальные маркеры-повязки или шарфы поверх костюмов (как на картинке), соответствующие флагам и гербам нанимателей. На игре это должны быть ленты/шарфы через плечо или же повязка на рукав.

Империя: **белые, красные или красно-белые перевязи/повязки**

* испанцы
* ландскнехты
* итальянцы на службе Карла

Франция: **синие перевязи/повязки**

* французы
* швейцарцы
* ландскнехты Черной банды
* итальянцы на службе Франциска

На каждом солдате должен быть маркер принадлежности к одной из сторон.

Большая часть людей, за исключением наемников из Германии и Швейцарии, в армии воюет в обычной городской одежде, дополняя ее доспехами и пурпуэном. Пурпуэн можно носить отдельно, для этого времени характерна заложенная крупными складками баска. То есть, это дуплеты или короткие куртки с буфами или широким рукавом-окороком. Снизу пышные или узкие штаны до колена с чулками. Простые сшивные шоссы уже ушли в прошлое, но на игре мы их допускаем, не забудьте добавить гульфик побольше!) У рыцарей также из-под доспеха часто видна богатая юбка.  Не забудьте головной убор, если идете в бой без шлема.

Также МГ рекомендует испанцам нашитые на костюм бургундские кресты, а швейцарцам прямые белые кресты – это весьма исторично.

## 4. Все рекомендации по костюму

Все наши многочисленные рекомендации по костюму можете посмотреть по ссылке: [***https://docs.google.com/document/d/1DRf1mURLN5mloGNeI4dZFxSJQzkY5mZUnUhzvg\_Ffso/edit?usp=sharing***](https://docs.google.com/document/d/1DRf1mURLN5mloGNeI4dZFxSJQzkY5mZUnUhzvg_Ffso/edit?usp=sharing)

# Правила по боевым взаимодействиям, спец действиям, строительству и посмертию

МГ рекомендует на Бэтлграунде носить шлема! МГ рекомендует на Бэтлграунде носить защитные страйкбольные очки (лучше прозрачные) и скрытые ракушки или солидные историчные гульфики.

## 0. Профессиональные солдаты из армии, некомботанты, непрофессиональные бойцы. Дети на игре

0.1. Дети до 18 лет в боевку не допускаются. Если на ребенка напали (надеемся такие случаи будут редки) - он автопрооиграл и сел в тяжелом ранении. Пытаться убегать можно.

0.2. На игре есть навык «профессиональный солдат». Этот класс имеют все армейские, входящие в лимиты армии, позволяет владеть древковым, носить доспехи больше, чем кирасы, и самое главное - выходить на бэтлграунд. Такие солдаты будут иметь отдельного цвета браслет игрока, для того чтобы мастерам было проще считать головы во время кампаний, игроки с иным цветом браслетов в боевку армий допускаться юнитами, держащими оружие, не будут!

0.3. Некомбатанты и непрофессиональные военные не имеют права носить древковое, носить доспехи больше, чем кирасы (и шлем), выходить в бой армий на бэтлграунд. Есть исключения - музыканты отрядов, они являются некомбатантами, но на поле боя находиться могут (в лимитах отрядов не считаются), драться не могут.

0.4. В городе Павия будет отряд городской стражи, они будут носить отдельный вид браслетов, стража внутри города не может носить доспехи более, чем кираса (и шлем), но может быть вооружена копьями до 2,5 метра или алебардами. Стража НЕ является профессиональными солдатами и выходить в битвы армий не может, стража не может пользоваться древковым за пределами стен города Павия.

## 1. Поражаемая зона

1.1. Холодным оружием:

- **Разрешенные удары и действия:** рубящие удары клинковым (включая ножи и кинжалы) и ударным/рубящим оружием и колющие удары только копьями/пиками в поражаемую зону, не включающую в себя голову, шею, область паха, кисти рук и стопы ног. Также некоторые алебарды могут как рубить, так и колоть в поражаемую зону (о допуске ниже). Древковым оружием разрешены удары древко в древко, наложения древок, выдавливание, парирования боевой и небоевой частью оружия. Пиками можно колоть только с двух рук.

- **Запрещенные удары и действия:** колющие удары (кроме исключений, описанных выше), удары вне поражаемой зоны (см.выше), рубящие удары копьями и пиками. Запрещены также любые борцовские приемы, захваты руками древок и иных частей оружия. Запрещены толчки, захваты, удары руками, борцовские приемы и прочее рукоприкладство. Запрещены выстрелы из огнестрела ближе, чем за два метра от противника. При целенаправленном и неоднократном нанесении запрещенных ударов и уколов, совершении запрещенных действий могут применяться санкции от тяжелого ранения до удаления с полигона.

1.2. Огнестрельным и стрелковым оружием:

Поражаемая зона полная за исключением головы, шеи и паха. Попадания в кисти рук и стопы ног также засчитываются. При выстреле из любого оружия запрещено целиться выше уровня груди противника.

## 2. Удары и попадания

2.1. Удар должен быть нанесен боевой частью оружия, при нанесении удара рекомендуется учитывать, против кого он направлен (особенно если перед вами женщины и явно не боевые персонажи).

2.2. Приём «швейная машинка» считается одним попаданием.

2.3. Рикошет от земли, иного препятствия или человека – не засчитывается из ружей и пистолей, и засчитывается от ядер пушек!

2.4. При попадании в щит пули попадания нет - Бог с вами!) При попадания ядром из пушки - тяжелое ранение. Щиты жестко ограничены размерами - об этом будет отдельно ниже.

2.5. Удары в непоражаемую зону не засчитываются.

2.6. В случае нанесения травмы, даже легкой, нанесший переходит в статус тяжелораненого. Далее, после окончания общей схватки, идет разбирательство и выносится решение о дальнейших санкциях.

## 3. Ранения и смерть

На полях Бэтлграунда (исключения ниже) следует не смерть персонажа, но убытие его на точку респауна.

### 3.1. Общие положения. Хитосъем и хиты

3.1.1. Все оружие ближнего боя снимает 1 хит.

3.1.2. Арбалеты снимают 1 хит. Луков на игре нет.

3.1.3. Любое ручное огнестрельное оружие снимает 2 хита.

3.1.4. Попадание из пушки в корпус (включая ягодицы) приводит к немедленной смерти персонажа (или респауну на Бэтлграунде).

3.1.5. В случае попадания из пушки в конечность, персонаж сразу падает в тяжелом ранении. Далее смотри Правила по медицине. Детальнее см. п.3.4.

3.1.6. У каждого персонажа на игре базово 2 хита. Каждый сам считает свои хиты.

3.1.7. Наличие на теле кирасы дает +1 хит.

3.1.8. Наличие на человеке кирасы, а также историчной защиты рук (полной) и ног ¾ дает еще +1 хит (наличие только рук или только ног к кирасе +1 хит не даст).

3.1.9. Итого минимум 2 хита, максимум 4 хита на нашей игре. Если вы встретите персонажа с какими-то иными характеристиками, у него будет особый маркер и/или сертификат если дело дойдет до споров. На Бэтлграунде такого не встретить! В любом случае больше 4 хитов у человека быть не может.

3.1.10. Ниже в правилах в разделе по битвам отрядов есть минимальные требования к «конным всадникам». Для них наличие кирасы и защиты рук является обязательными отличительными требованиями, а защита ног не обязательна, но да, согласно пунктам 3.1.7. и 3.1.8. - у такого кавалериста будет только 3 хита.

### 3.2. Легкое ранение

3.2.1. Вне Бэтлграунда: человек в одном хите находится в состоянии легкого ранения. При легком ранении человек не может пользоваться раненой конечностью (если это была рука – роняет оружие; если нога – не может бегать, должен сильно хромать; если корпус – зажимает рукой рану до оказания помощи). При нахождении в состоянии легкого ранения без перевязки в течение 15 минут, персонаж переходит в состояние тяжелого ранения.

3.2.2. На Бэтлграунде: в легком ранении боец продолжает выполнять миссии без каких-либо штрафов до момента снятия последнего своего хита и падения в тяжелое ранение.

3.2.3. По итогам или вне бэтлграунда не забываем вскрывать карточку душевных ран (о них см. в медицине) после излечения от легкого ранения.

### 3.3. Тяжелое ранение

3.3.1. При тяжелом ранении (0 хитов) персонаж не может продолжать сражение, должен упасть (максимально быстро!), может только стонать и тихо звать на помощь, может медленно ползти. Если его не перевязать в течение 15 минут, персонаж умирает. Подробнее смотри Правила по медицине.

3.3.2. На Бэтлграунде: в тяжелом ранении боец либо идет на точку респауна, либо (если миссия такова) ждет помощи медиков.

3.3.3.  По итогам или вне бэтлграунда не забываем вскрывать карточку душевных ран (о них см. в медицине) после излечения от тяжелого ранения.

### 3.4. Ранение из пушки

3.4.1. В случае, когда снаряд из пушки попадает в корпус вне Бэтлграунда, персонаж немедленно погибает.

3.4.2. В случае Бэтлграунда при попадании ядра в корпус (ягодицы сюда входят) боец идет на точку респауна (исключение - Финальное сражение, см. ниже).

3.4.3. В случае, когда снаряд попадает в конечность, персонаж считается получившим тяжелое ранение.

3.4.4. На Бэтлграунде: в тяжелом ранении боец либо идет на точку респауна, либо (если миссия позволяет) ждет помощи медиков.

3.4.5. На Бэтлграунде могут быть миссии, где пушки будут убивать при попадании, об этом будет сказано в описании миссий.

### 3.5. Смерть

3.5.0. Что делать после смерти читайте в разделе 13 данных правил. Но точно для начала оставайте 15 минут на месте гибели, отыгрывая тело вашего персонажа.

3.5.1. Убийство персонажа происходит посредством произнесения слова «добиваю» и несильным ударом холодным оружием по человеку, находящемуся в состоянии тяжелого ранения. Добивать из огнестрельного оружия запрещается.

3.5.2. Также смерть наступает при попадании ядра пушки в корпус (если это не Бэтлграунд).

3.5.3. Смерть также может наступить от заражения крови при неудачном лечении, а также если оставить тяжелораненого без перевязки на 15 минут (смотри Правила по медицине).

3.5.4. Смерть может наступить путем официальной прилюдной казни или иного акта очевидного убийства. Отыгрыш оставляем на игроках.

3.5.5. Умереть можно во время пыток.

3.5.8. На Бэтлграунде работают иные правила, там обычно нет добиваний, однако в некоторых миссиях умереть возможно – об этом будет указано, в большинстве же случаев будет действовать респаун после попадания в тяжелое ранение.

3.5.9. На игре есть два персонажа, которые могут попадать в тяжелые ранения, но которых до начала Финального сражения убить НЕЛЬЗЯ – это король Франциск и вице-король Ланнуа. При попадании в плен пытать их нельзя, а через полчаса плена их либо следует отпустить, обыграв это, либо считается, что им удалось сбежать.

## 4. Лечение ранений

Смотри Правила по медицине (стр. 54)

## 5. Оружие – допуск

### 5.1. Общие положения

5.1.0. Допускается исключительно Протектированное Оружие (далее – ПО) – оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее – ЭП) и покрытого сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием.

Основное требование к оружию помимо эстетичности и безопасности – внешнее соответствие историческим аналогам. Допустимые рамки – 15-16 века. Если возникают сомнения по поводу допуска того или иного образца, необходимо во избежание недоразумений заранее обратиться к мастеру по боевке в группе игры с интересующим вас вопросом.

5.1.1. Все оружие перед началом игры проверяется Маршалами по боевке и в обязательном порядке чипуется. Не очипованное оружие к игре не допускается, попадания таким оружием не засчитывается, про человека с таким оружием нужно сообщить ближайшему мастеру. За использование недопущенного оружия человек удаляется с полигона. Огнестрельное оружие чипуется строго вместе со снарядами его владельцем. Использование несогласованных снарядов влечет удаление с полигона, отнеситесь к этому серьезно.

5.1.2. К использованию на игре **не допускаются** следующие технические решения:

* Ножи и кинжалы из реактопласта
* Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча;
* Плоские щиты, неантуражно обтянутые тканью без канта;
* Древковое оружие длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом;
* Древковое оружие, древко которого протектировано неармированным утеплителем для труб.
* Древковое рубящее оружие на тяжёлом и жёстком древке (дерево более 25мм диаметром и т.п.)
* Оружие, для покрытия которого использован неокрашенный силиконовый или акриловый герметик.

5.1.3. Боевая часть ПО должна быть полностью обмягчена ЭП. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

5.1.4. Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов – 35А по Шору.

5.1.5. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины.

5.1.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм будут предъявляться повышенные требования по безопасности.

### 5.2. Клинковое оружие

5.2.1. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное  состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут.

5.2.2. Для клинкового оружия малой длины допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким. Ножи и кинжалы допустимы общей длиной с 20 см до 55 см (55 см - такие ножи как чинкуэда).

5.2.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твёрдого пластика в гарде недопустимо.

5.2.4. Максимальная длина клинкового оружия: не более 2 м.

5.2.5. по мечам: допустимы модели ларп-мечей 13-16 века Европы, просьба избегать шпаг (еще не было), сабель.

### 5.3. Инерционное оружие

5.3.0. Инерционное оружие – топоры, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия. (Кистеней, цепов, фэнтези-молотов на игре нет; чеканы и клевцы в эстетике 16-го века - есть).

5.3.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.

5.3.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

5.3.3. Древко инерционного оружия должно быть надёжно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие.

5.3.4. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

5.3.5. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

5.3.6. Максимальная длина инерционного оружия: не более 1,0 м.

### 5.4. Древковое рубящее оружие

Алебарды, протазаны, биллы, полэксы и люцернские молоты. Никаких иных видов древкового рубящего оружия нет (посохов и т.д.).

5.4.1. Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. При этом, использование негибких сердечников (типа дерева более 25 мм толщиной) для древков также не допускается.

5.4.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

5.4.3. Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно и эстетично протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие, не менее чем на 100 см, считая длину наконечника.

5.4.4. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.

5.4.5. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 м.

### 5.5. Древковое колющее оружие

5.5.0. Это пики и копья. Это исключительно колющее древковое оружие.

5.5.1. Диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен и таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.

5.5.2. Древко пики/копья должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Использование для протектирования древка пики/копья не армированного утеплителя для труб не допускается (т.е. ок - оборачиваем изоляцией и нашиваем тканевые чехлы, ибо без них утеплитель и смотрится отвратительно, и рвется моментально).

5.5.3. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.

5.5.4. Максимальная общая длина пики: не более 3,5 м.

5.5.5. Максимальная общая длина копья: не более 2,5 м.

**! Комбинированные колюще-рубящее алебарды (и только алебарды) допускаются только при соответствии правилам допуска как для пик/копий, так и для древкового рубящего оружия. Такое оружие будет маркировано дополнительно.**

### 5.6. Стрелковое оружие

5.6.1. Луки на игре запрещены.

5.6.2. Арбалеты. На игру допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 30 см и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps). Не допускаются блочные арбалеты.

5.6.3. На игру допускаются ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ ГУМАНИЗАТОРЫ диаметра 50 мм и более. Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент, исключающим соскальзывание древка.

5.6.4. Древки игровых болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусенцев. Допускаются деревянные древки не тоньше 8 мм или фибергласовые (НЕ карбоновые) не тоньше 6,7 мм. Игровые болты могут быть без оперения или должны быть с эстетичным и прочным оперением без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не более 67 грамм. Если оперение есть - болты должны иметь хотя бы парное оперение. Древки под резьбовые гуманизаторы должны быть укреплены в месте возможного выламывания инсерта. Не допускаются болты с древками, имевшими поломку.

5.6.5. Стрелковое оружие допускается комплексно (арбалет+болты), пользоваться чужими арбалетными болтами запрещено. НЕ ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов НЕ вечен, рано или поздно они МОГУТ СЛОМАТЬСЯ! Если кажется, что внутри есть какой-то люфт – отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а при использовании уже поломанного гуманизатора можете нанести травму.

5.6.6. Использование сломанного гуманизатора (болт на тетиве или в колчане) приравнивается к нанесению травмы.

5.6.7. Стрельба в упор запрещена.

5.6.8. Стрельба навесом запрещена.

### 5.7. Ручное огнестрельное оружие. Ружья и пистоли

5.7.1. Ручным огнестрельным оружием (далее – РОО) на игре считается имитация ОДНОствольного огнестрельного оружия, имеющего работающий механизм взвода и спуска курка, и использующего для стрельбы поражающие элементы регламентированных правилами свойств, работающая за счёт энергии детонации капсюлей-воспламенителей или патрона сигнального «Гром 5.6мм».

5.7.2. Федеральным Законом РФ «Об оружии» установлено ограничение на продажу или передачу инициирующих и воспламеняющих веществ и материалов (пороха, КАПСЮЛЕЙ) гражданам, не имеющим разрешения на хранение и ношение огнестрельного длинноствольного оружия. Правовая сторона использования на нашем мероприятии РОО осуществляется на самоконтроле его владельцами.

5.7.3. Всё представленное на данной игре РОО делится по типам на: Короткоствольное и Длинноствольное. Многоствольного ручного огнестрельного оружия нет.5.7.4. Револьверные системы не допускаются. Несколько стволов у одной модели не допускаются.

5.7.5. РОО может быть допущено к игре только после осмотра (если необходимо – испытания) и получения индивидуального сертификата соответствия у мастера допуска.

5.7.6. РОО допускается к игре только комплексно: сама имитация оружия, боеприпас и заряд (если есть). При выявлении использования на игре несанкционированных зарядов и снарядов последует моментальное удаление с полигона! Отнеситесь к предупреждению максимально серьезно.

#### 5.7.7. Заряд

5.7.7.1. Максимальная мощность «заряда» модели РОО для РИ строго ограничена.

5.7.7.2. Максимальная мощность заряда РОО на данной игре ограничена следующими типами капсюлей-воспламенителей: КВ209, сх-2000, КВ-22, «Жевело-М», Майонки-688, а так же патроном сигнальным «Гром 5.6мм».

5.7.7.3. Образцы игрового огнестрельного оружия, использующие для стрельбы Патроны Строительные: с К1 по К3 и с Д1 по Д2 - для пистолей; Д2 – для ружей. А также хилти коричневые и зеленые.

Строго запрещены – К4, Д3, Д4, хилти иных цветов, чем указаны выше.

5.7.7.4. Образцы игрового огнестрельного оружия, использующие для стрельбы снаряженные патроны (снаряд и заряд, объединённые гильзой) на игре запрещены.

5.7.7.5. Стройпатронные пистолеты и мушкеты должны быть конструктивно устроены так, чтобы не было риска прилета фрагментов гильзы при выстреле в лицо стрелку и стоящим рядом. Т.е. гнездо для патрона должно быть направлено в сторону дульного среза. В случае раскладного патронника он должен закрывать гильзу целиком.

#### 5.7.8. Калибр и длина ствола

5.7.8.1. Минимальный внутренний диаметр ствола всех видов РОО – 22 мм.

5.7.8.2. МИНИМАЛЬНАЯ обязательная длина ствола для стройпатронных мушкетов 50 см, для стройпатронных пистолетов 30 см. Причина в том, что при меньшей длине при выстреле из ствола вылетают горячие частицы несгоревшего пороха и имеет место быть сноп пламени.

Для остальных типов зарядов рекомендуем также соблюдать этим рамки - иного размера модели (особенно ружья) будем допускать индивидуально при чиповке.

#### 5.7.9. Снаряд

5.7.9.1. В качестве поражающего элемента (снаряда) к использованию на игре будут допущены имитации шаровидной или цилиндрической формы, изготовленные из рыхлого войлока или эластичных пенополимеров (пенополиуритана, пенополиэтилена, вспененного EVA, мягкой пенорезины) весом от 1 до 3 грамм. При выборе материала для снаряда, во избежание проблем с допуском, рекомендуется руководствоваться здравым смыслом и элементарными понятиями аэродинамики. Пуля для РОО должна быть достаточно лёгкой и мягкой, чтобы даже при попадании в глаз с небольшой дистанции не нанести травму, но при этом не быть слишком лёгкой, чтобы лететь в заданном направлении хотя бы 10 метров. МГ не вводит принципиальных ограничений, однако видит приоритетными конструкциями снаряда для имитаций огнестрельного оружия – сферические пули, валяные из шерсти, круглые пули из мягкого пенополиуритана и **!рекомендуем! пули Нерф Райвал**.

5.7.9.2. Минимальный диаметр снаряда 22 мм.

5.7.9.3. Категорически запрещено искусственное утяжеление снаряда вкладышами из других материалов, отличных от указанных ранее, а также обмотка поверх неэластичными покрытиями (обмотка скотчем, изоляционной лентой). Отнеситесь к этому серьезно, за такие нарушения будут максимально жесткие санкции - немедленное удаление с полигона.

#### 5.7.10. При использовании РОО категорически запрещается:

5.7.10.1. Использовать на игре РОО без соответствующего чипа допуска.

5.7.10.2. Передавать для использования (стрельбы) собственное сертифицированное РОО другим игрокам.

5.7.10.3. Использовать для стрельбы из РОО подобранные с земли чужие снаряды.  
5.7.10.4. Транспортировать по полигону во время игры РОО во взведённом состоянии.  
5.7.10.5. Производить выстрел в другого персонажа «в упор», т.е. с расстояния менее 2 метров.

5.7.10.6. Использовать РОО для выстрелов (в том числе и холостых, без поражающего элемента) в ночное и не боевое время (после 20.00 и до 10.00).

5.7.10.7. Целиться в голову и стрелять навесом.

### 5.8. Пушки

5.8.1. Необходимым условием допуска пушки к игре является наличие лафета. Калибр ствола пушки не должен быть менее 64 мм. Так же пушки должны соответствовать требованиям эстетичности (быть похожими на пушки, а не на конструкцию из водопроводных труб естественного цвета).

5.8.2. Максимальная мощность заряда модели пушки, работающей на детонации пиротехнических составов, ограничена изделием типа «Корсар-5» (рекомендуется «Корсар-4») и строго аналогичными ему по свойствам. Модификация петард с целью усиления мощности их разрыва категорически запрещена. Не допускаются для инициации выстрела любые другие снаряженные патроны, в том числе строительные.

5.8.3. Ядро – приспущенный мяч для большого тенниса (красить мячи не нужно!). Либо ядра из литого пенополиуретана (рекомендуется).

5.8.4. Пушки, стреляющие не с помощью «Корсаров», обсуждаются отдельно с МГ – МГ может отказать в вывозе таких пушек. МГ требуют у таких пушек вместо мячей в качестве снарядов использовать ядра исключительно из литого пенополиуретана!  
5.8.5. Многоствольные пушки допускают по 2 максимум одной из сторон конфликта, не более 5 стволов на лафете, только с колесной базой. Согласовать такие пушки нужно отдельно с МГ.

5.8.6. Пушку могут перемещать с места на место только три человека, если людей меньше, они мгновенно переходят в состояние тяжелораненых. При наличии у пушки колес, её могут перемещать два человека (в случае с многоствольными пушками – по-прежнему три человек). Любой мастер, увидевший нарушение данного правила, будет обязан немедленно ввергнуть нарушителей в тяжелое ранение.

5.8.7. Стрелять из пушки с рук запрещено.

5.8.8. Максимальное количество зарядов, которое может быть помещено в конкретный зарядный ящик (или мешок), у каждой пушки на игре может меняться, исходя из сюжетов кампаний на Бэтлграунде и результатов ведения предыдущих кампаний. Так что берите с собой максимум, который сможете, а игра уже покажет.

5.8.9. При стрельбе из пушки прямой наводкой запрещено наводить её выше уровня груди человека.

5.8.10. Игроку, непосредственно производящему стрельбу из пушки (поджигающий петарду или как-то ещё взаимодействующий со взрывчатыми веществами), рекомендовано быть в перчатках и носить страйкбольные очки.

5.8.11. Пушки должны быть снабжены специальной крышкой, закрывающей запальное отверстие после поджога петарды (конструкция на усмотрение владельца) для избежания попаданий ошметок петарды в глаза стреляющего. Также, для закрывания запального отверстия допускается использование стального шарика на ручке. Система «закинул петарду в ствол и вставил потом туда же мяч» запрещена - пожалейте пальцы.

5.8.12. При попадании ядром в чужую пушку (в лафет ли, ствол, колеса и т.д.), та пушка выходит из строя до конца ивента. Ее расчет не страдает. При уничтожении пушка восстаналивается по окончанию военной кампании. Вне военной кампании при уничтожении пушки ее можно восстановить, передав мастерам за одну пушку 1 мешок золота (озеллу). Вне бэтлграунда пушки можно уничтожить только с помощью бочки сапера или при попадании в них из других пушек. С 20.00 до 10.00 ничего пушкам сделать нельзя, и сами они не применимы. См. правила по ночным взаимодействиям.

### 5.9. Сельхоз и кухонный инвентарь, оружие селян

5.9.1. Всякие грабли, вилы, сковородки, скалки, лопаты и т.п., а также ларп-дубинки. Одноручный инвентарь - до 80см, двуручный - до 150см.

5.9.2. Предметы должны быть выполнены из ларп-материалов, соответствовать прописанным ранее ттх для ларп-оружия, и иметь эстетичный вид.

5.9.3. Снимают 1 хит. НЕ пробивают доспехов в тех частях тела, на которые они (доспехи) надеты.

## 6. Доспехи и шлемы

6.1.Доспехи на нашей игре допустимы из пластика, металла (без острых/зазубренных выступающих частей) и из ЭВА материала. Доспехи (только кирасы, латы, латная защита рук и ног) должны соответствовать западноевропейскому защитному комплексу 1524 года + допустим разброс доспехов в -50 лет и +50 лет. Кольчуги могут идти лишь как дополнение к латному доспеху.

6.2. Шлемы (западноевропейские) должны соответствовать временному периоду с начала 16 века по начало 17 века, в том числе морионы допустимы (хотя исторически они появятся чуть позже).

Готические салады с подъемным забралом и без забрала (исторически такие исчезают к 1520г.) допустимы как дедушкин шлем, салад с монолитным забралом на 15 век - нет.

**!Рекомендованы! шлемы бургуньоты.**

## 7. Щиты

7.1. К игре допускаются круглые выпуклые пехотные щиты ротелла (диаметром не более 40 см) и тарги, вписывающиеся в диаметр 40см. Хват произвольный. Допустим только в «пехотном отряде»!

7.2. К игре допускаются баклеры (диаметром не более 40 см).

7.3. Усы у щитов запрещены.

7.4. Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие. Допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны: плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.

7.5. Если щит висит у вас на ремне или ином креплении на теле (не находится в руке), то при попадании по нему вам засчитывается результативное попадание и снимаются хиты (1 хит от оружия ближнего боя, 2 хита от огнестрела). Это гримаса моделирования, призвана для того, чтобы не было неожиданных неуязвимым мест на теле. Более одного щита у одного человека - недопустимо.

7.6. **При попадании в щит пули ранения нет - Бог с вами!** При попадании ядром из пушки - тяжелое ранение.

7.7. При использовании щита обязательно ношение шлема.

7.8. Держать в руке одновременно и оружие, и щит можно, крепить щит выше локтя - нельзя.

7.9. На щитах запрещены рисунки, не относящиеся к историческому периоду 16-го века.

7.10. В боевке отрядов на бэтлграунде кол-во щитов будет ограничено (смотри правила по отрядам ниже). Поэтому не всегда ими сможете пользоваться.

## 8. Ночная боевка и запрет на боевые действия, первый вечер игры

8.1.1. С 20-00 до 02-00 действуют правила ночной боевки, в остальное время действуют общие правила по боевым взаимодействиям.

8.1.2. Во время ночной боевки запрещено использование огнестрельного оружия, арбалетов, пушек и любого древкового оружия. Запрещены любые щиты. Запрещено использовать умения саперов.

8.1.3. Допустимо к боевке только одноручное оружие общей длиной до 110 см.

8.1.4. Запрещены драки более чем 10 на 10 человек. Поочередно группами – можно. “Нас 11, и мы в домике - не работает, если ситуация требует, выделяете 10 и деретесь”.

8.2. С 02-00 до 10-00 любые боевые действия на игре запрещены. Назначенная главой локации стража лагеря при необходимости может касанием руки оглушить персонажа. Добивания не работают, пытать нельзя, таинственные императивы не действуют.

8.3. Первый вечер игры.

В среду после парада действуют ограничения по боевым и иным взаимодействиям: в среду с парада и до 02 ночи играем по правилам ночных взаимодействий (см.ограничения выше). При этом, в случае добивания персонажей персонаж не ждет 15 минут, а оставляет все игровые ценности на месте, и сразу отправляется в мертвятник. Там он тянет у мастеров жребий, при должной удаче, он остается живым и начинает игру в легком ранении у стен своей локации (по игре считается, что чудом ушел от гибели). При плохом везении - он погибает. Казни в среду запрещены кроме одной единственной, по суду, в Павии (без варианта со жребием), в остальном суды просим выносить более мягкие приговоры, денежные штрафы были бы уместны - самое время собирать деньги. В 02 ночи со среды на четверг любой пленный автоматически сбегает из плена (надевает хайратник и входит в игру в ближайшей деревне).

## 9. Специальные взаимодействия

### 9.1. Оглушение

Оглушение отыгрывается легким ударом между лопаток рукоятью любого оружия больше, чем нож/кинжал со словами «оглушен». Шлем спасает от оглушения. Время оглушения определяется как медленный счет до 500. После окончания этого времени оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего происходившего вокруг него, пока он был без сознания. Оглушить во время боя нельзя.

### 9.2. Связывание и плен/тюрьма

9.2.1. Связывание осуществляется только «по игре». На конечности связываемого накидываются петли. Снять их с себя можно только «перерезав» игровым клинковым оружием (пленный про себя в процессе считает до 100).

9.2.2. С несвязанными руками перерезать путы на другом персонаже можно мгновенно, использовав любое клинковое игровое оружие.

9.2.3. Также игрок может быть закован в кандалы, которые моделируются цепями с браслетами, у кандалов должен быть ключ. Такие оковы снять или перерезать нельзя, нужен ключ, либо 5 минут отыгрыша сбивания браслетов, сопровождаемого громкой голосовой имитацией ударов подходящим тяжелым предметом.

9.2.4. При связанных/закованных конечностях (можно связывать и заковывать только руки) персонаж не может сражаться, должен четко двигаться в том направлении, куда его ведут, положив руку на плечо. Не может сбежать, пока на него обращают внимание пленители. Если его нагоняют после побега и он еще не успел срезать/сбить путы - он не может противиться положить ему руку на плечо и вести в нужном направлении.

9.2.5. Держать в плену персонажа больше 4 часов всего - нельзя. При этом с пленником необходимо регулярно взаимодействовать по игре. Если вы не делаете этого больше часа, или закончились 4 часа, пленник в праве надеть хайратник и войти в игру в ближайшей деревне (считается, что он успешно сбежал).

9.2.6. Если наступает 2 часа ночи, то персонаж автоматически освобождается из пут, убегает из плена/тюрьмы (надевает хайратник и входит в игру в ближайшей деревне).

9.2.7. При попадании в плен короля Франциска и вице-короля Ланнуа действуют особые правила - пытать их нельзя, а через полчаса плена их либо следует отпустить, обыграв это, либо считается, что им удалось сбежать (надевают хайратник и начинают игру у стен своего лагеря).

### 9.3. Обыск

9.3.1. Обыск персонажа. Форму обыска выбирает жертва (жертвой она является если не может воспротивиться обыску - ранена, оглушена, взята на прицел, и уж тем более, когда убита). Обыск производится либо по устной заявке («обыскиваю этот карман, обыскиваю эту сумку» и т.п.), на что должен быть дан правдивый ответ и выданы ВСЕ игровые предметы, либо проводится по жизни.

Обыск задним числом заявлен быть не может («а мы тебя обыскали перед тем, как кинуть 3 часа назад в камеру»). При объявлении обыска обыскиваемый персонаж выкладывает из карманов, сумок, мешочков, сапог и т.п. все игровые предметы по заявлению обыскивающего о месте обыска (!).

9.3.2. Обыск игровой территории. Форму обыска выбирает жертва (жертвой она является если не может воспротивиться обыску - ранена, оглушена, взята на прицел, и уж тем более, когда убита). Обыск производится либо по устной заявке («обыскиваю этот шкаф, обыскиваю этот сундук» и т.п.), на что должен быть дан правдивый ответ и выданы ВСЕ игровые предметы), либо проводится по жизни. Однако, при обыске по жизни, следует проявлять определенную деликатность, запрещается рушить и ломать предметы, переворачивать все вверх дном. **А обыскиваемым напоминаем, что прятать игровые предметы в неигровую зону запрещено.**

### 9.4. Кулуарное убийство

На игре кулуарного убийства нет.

### 9.5. Пытки

Пытать могут только персонажи с умением «пыточных дел мастер», умение прописывается в ДК при соответствующей квенте. Сперва идет отыгрыш пытки. Затем, чтобы узнать информацию «пыточных дел мастер» должен выкинуть на кубике Д6 (в открытую перед жертвой) значение «4-6», и тогда жертва правдиво отвечает на 2 вопроса пыточных дел мастера. Если выкидываются иные значения - жертва стойко выдерживает пытку и молчит. Так можно поступать два подхода. После второго подхода, «пыточных дел мастера» кидает кубик, если на кубике выпадает «6», он может повторить еще один подход (после этого жертва в любом случае падает в тяжелом ранении). Если же «2-5» – жертва падает в тяжелом ранении сразу, и ей нужна медицинская помощь. Если «1» – жертва не выдерживает пыток и умирает.

Кубики на игру привозят палачи.

### 9.6. Секс и изнасилования

9.6.1. Секс на игре моделируется снятием по одному предмету одежды (демонстративно бросается рядом с происходящим) каждым участником и массажем. Или иными видами отыгрыша по желанию и взаимной договоренности обеих сторон. После процесса нужно рассказать какой-нибудь личный секрет партнеру (дамы легкого поведения секрет рассказывать не обязаны).

9.6.2. Какие бы формы игрового секса вы совместно не выбрали, обязательные маркеры на нашей игре должны остаться - снятие по одному предмету одежды и рассказ секрета.

9.6.3. Изнасилования на игре не моделируются.

### 9.7. Волчья охота, иная охота

9.7.1. Волки на игре — это игротехнические животные, известные своим опасным нравом и стайностью; часто нападают на беззащитных овец и иногда на одиноких путников, редко нападают на группы людей.

9.7.2. Волки имеют такую же поражаемую зону, как и все персонажи, для убийства волка необходимо попадание в эту зону от 2 до 5 раз максимум. Количество попаданий зависит от разных факторов (матерость волка, живучесть и прочее), заранее не известных людям.

9.7.3. Волк может наносить повреждения человеку когтями, так же волки вместо когтей могут носить одноручные мечи (гримаса моделирования). Один удар волчьим оружием – один снятый хит у жертвы.

9.7.4. Волк может добивать жертву – игротехник озвучивает этот факт произношением фразы «Добиваю» и прикосновением/легким ударом оружием лежащей на земле жертвы.

9.7.5. Игротехники-волки могут делать респаун, отойдя не менее, чем на 20 метров от основного места событий.

9.7.6. На игре в лесах и полях могут водиться и иные животные.

### 9.8. Переноска тел

Тех, кто мертв или тяжело ранен, можно переносить одним из следующих способов:

- один персонаж имитирует «взваливание на плечо» одного такого тела и идет медленным шагом;

- два персонажа, взяв «тело», имитируя носку, могут передвигаться без ограничения в скорости;

- во всех таких случаях «тело» имитирует безвольное свисание.

- нести по-жизни тоже можно, но не причиняйте дискомфорт друг другу.

### 9.9. Вывод персонажа из игры путем отъезда в другой регион

Такое желание может возникнуть на игре по разным причинам. Надо понимать, что это выход из игры данным персонажем навсегда. Для подобного мастера по запросу объявят на полигоне несколько реперных точек (с необходимостью отметок от мастеров в них), которые нужно будет обойти персонажу, последняя будет мастеркой. Если персонаж обойдет все эти точки (или его пронесут/проведут по ним, например если он был ранен/пленен) - то считается, что он достиг заявленного региона и вышел из игры.

### 9.10. Таинственные императивы

9.10.0. В игре могут встречаться карточки с императивом.

9.10.1. Если вам передали в руки игровую карточку с императивом, внимательно прочитайте её, убедитесь, что поняли инструкцию (при необходимости задайте вопрос передавшему), надорвите карточку и верните тому, кто вам её передал, после чего отыграйте указанное в карточке согласно написанному. Императивы могут содержать изменения состояния, эмоций вашего персонажа, иногда - руководство к определенным действиям.

9.10.2. Карточку нельзя применить на вас, если вы участник Бэтлграунда во время самого Бэтлграунда; а также во время вашего боевого взаимодействия с кем-то. При этом если действие было оказано ДО начала Бэтлграунда или боевки - карточка продолжает действие до своего описанного окончания. Если вам передали карточку по правилам (вне боевки/бэтлграунда, где вы непосредственный участник), вы не можете ее проигнорировать и от нее отказаться.

### 9.11. Воровство

1. Каждый вор имеет отметку в аутсвайсе об этом спец. навыке; на старте игры ему выдается набор самоклеек, которые он должен самостоятельно подписать единообразным значком или символом. Кол-во самоклеек ограниченно (10 за игру).
2. Если вор наклеивает значок на спину или сумку своей жертве воровства (только спина «майка» или конкретная сумка), и жертва не заметила факта, вор может обратиться к ближайшему мастеру или игротеху. Мастер/игротех подходят к жертве воровства, убеждаются в наличии наклейки и схожести символа, забирают у жертвы один рандомный игровой предмет по выбору мастера/игротеха\*\* или ровно половину денег, имевшихся при жертве, и позже отдает вору – жертву обчистили.
3. Если жертва обнаруживает наклейку (ей могут подсказать) и успевает снять ее до подхода мастера/игротеха – воровство не удалось (при мастере начинать снимать ее уже поздно). Если вора ловят за руку при наклеивании – карманника поймали за руку при воровстве. При этом символ на приклеенной наклейке может быть трактован по игре как особый почерк вора. При этом остальные наклейки на руках у вора не отчуждаемы и при обыске их найти нельзя. Наклеенные самоклейки — это факт воровства, как вор распорол сумку и т.п.
4. Бывает такое, что рядом нет мастера, игротехника, он занят. Трактуете все по игре, воровство дело рискованное и трудное, и не всегда удается.
5. Воровать у инкогнито можно, воровать будучи инкогнито - нельзя.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\*\*не могут быть сворованы меры влияния или письмо для больших свершений.

## 10. Штурмы и бастионы. Умения саперов. Стены. Здания. Телеги и мантилеты. Реки.

### 10.1. Общие положения

10.1.0. Павия и лагерь Франциска I не могут штурмоваться вплоть до окончания Финальной битвы в субботу.

10.1.1. Штурмами до субботнего финального сражения являются атаки на бастион на Бэтлграунде и здания более чем двумя бойцами одновременно со стороны атакующих.

10.1.2. Штурмы разрешены только в дневное время (с 10-00 до 20-00).

10.1.3. Штурм проводится только с разрешения мастера и в присутствии как минимум 1-го мастера.

10.1.4. Во время штурма игроки должны неукоснительно слушаться команд мастеров и прекращать боевые взаимодействия без промедления.

10.1.5. Защитникам, находящимся на стенах бастиона, рекомендуется быть крайне внимательными на предмет попадания им в лицо пуль и ядер. Атакующим стрелкам настоятельно рекомендуется не стрелять в места, где предположительно может оказаться голова защитника. За явно неосторожное ведение стрельбы или явное пренебрежение собственной безопасностью мастерами могут быть применены санкции на их персональное усмотрение.

10.1.6. В штурмах зданий могут принимать участие бойцы с функцией «сапер» (см. пункт 10.3).

### 10.2. Бастион

Бастионом является фортификация, имеющая ворота и штурмовую стену с определёнными ТТХ (см.ниже). Таких укреплений на игре ограниченное количество, они игротехнические, допускаются лично ГМ-ом.

#### 10.2.1. Стены бастиона.

10.2.1.1. Штурмовая стена должна иметь длину не менее 10 м., высоту не менее 2,5 м. А также должна иметь долонь не уже 1,5 метров вдоль всей длины стены и не менее 1 спуска с долони на землю.

10.2.1.2. Штурмовая стена должна выдерживать на себе вес не менее 15-ти человек.

10.2.1.3. Стены можно преодолевать по приставным лестницам или просто перелезать.

10.2.1.4. Лестницы со стен нельзя отталкивать.

10.2.1.5. Игрок, упавший или самостоятельно спрыгнувший с лестницы, со стены или с долони падает в тяжелом ранении. Тяжело раненые или убитые на стенах и лестницах игроки обеих сторон проходят по долони и спускаются вниз. Им запрещается в этом мешать.

10.2.1.6. Часть периметра укрепленного объекта, не защищенного штурмовой стеной, в обязательном порядке огораживается конвертами, тканевой стеной, киперной лентой или волчатником по всей протяженности. Там, где есть ограждение – стена есть, где его нет – стены нет. Проход под стенами переводит игрока в состояние тяжелого ранения.

10.2.1.7. Рвов на игре нет.

10.2.1.8. Стены разрушаемы в определенных мастерской группой местах (существует одно место у каждой крепости, где возможно совершить пролом в стене, такое место находится рядом со штурмовой стеной и должно быть выполнено из нетканки). Такое место стены отмечено специальными лентами. Игроки должны обеспечить нахождение за такими участками стены игровой территории. Стены в таких местах разрушаются от 35 попаданий в них из пушки. После разрушения часть стены (нетканка), где совершился пролом, снимается мастерами, и битва возобновляется. В определенных сценариях такого места может и не быть.

10.2.1.9. Навесная стрельба из пушек разрешается только через штурмовую часть стены.

#### 10.2.2. Ворота бастиона.

10.2.2.1. Ворота можно сломать при попадании в них 20 раз из пушки (в миссиях бэтлграунда могут быть иные условия открытия ворот). Закладка бочек с порохом ворота не возьмут.

10.2.2.2. Размеры ворот должны быть не менее: 2 м высотой и 2,5 м шириной. Ворота должны быть выполнены из древесины, они должны быть оснащены засовом, запором или подъемным механизмом. При этом засов можно открыть только изнутри (никаких поддеваний клинком оружия, стоя снаружи).

10.2.2.3. После разрушения ворот мастер останавливает игру. Ворота открываются и штурм продолжается.

10.2.2.4. После окончания штурма разрушенные ворота восстанавливаются самостоятельно. Для этого нужно чтобы после штурма прошел 1 час. Если в этот промежуток времени к укреплению подойдет неприятель, ворота считаются все еще сломанными.

10.2.2.5. Во время штурма ворота могут быть открыты изнутри штурмующими, проникшими через стены или самими осажденными (предателями). Достаточно открыть запор и распахнуть ворота более чем на 50%. После такого открытия ворот штурм продолжается, причем ворота не считаются разрушенными. В случае, если осажденные отбивают ворота, они могут их закрыть.

#### 10.2.3 Штурмовые коридоры.

Штурмовых коридоров на игре нет! За створом ворот бастиона прямо по направлению движения должен начинаться внутренний двор крепости, по бокам могут стоять колонны опоры портика, но не должно быть соединительных элементов, перекрывающих проход под парапет. Т.е. справа и слева по направлению движения во внутренний двор должен быть свободный проход, без стен и других препятствий.

### 10.3. Саперы/минеры

10.3.1. Общие положения. Саперы/минеры - это знатоки своего дела, которые хорошо освоили военную науку работы с подкопами под крепостные сооружения и работу с пороховыми зарядами. А также вопрос наведения временных мостов на переправах. Количество саперов на игре строго ограниченно и оговаривается напрямую с мастером по боевым взаимодействиям. Умение «сапер/минер» (далее просто сапер) будет отмечено в аусвайсе игрока.

10.3.2. В игровых условиях способность «сапер» будет давать следующую возможность: подрывать двери Укрепленных и Неукрепленных зданий с помощью «бочонка с порохом». Взрывать наведенные мосты в рамках Бэтлграунда. И наводить мосты. Уничтожать мантилеты, телеги, пушки.

10.3.3. «Бочонок с порохом» моделируется настоящим бочонком, или чем-то крайне на него похожим (правило 5 метров, бочонок не должен напоминать корягу или пенек), объемом +-5 литров, вывозится игроками. В отверстие в бочонке должен быть вставлен длинный шнур, моделирующий фитиль. Бочонок или его модель не должны содержать настоящего пороха, петард и т.п.! Все помним УК.

10.3.4. Сапер может использовать бочонок с порохом по назначению только один раз в день вне бэтлграунда или два раза в день в рамках бэтграунда. Во время ночного времени (с 20.00) подрывы запрещены. Во время боя в кампании сапер не может перемещаться от своего отряда дальше, чем на 5 метров (если правила отряда не действуют в сценарии кампании, то этого ограничения нет).

10.3.5. Моделирование подрыва бочонка (про обезвреживание см.ниже) выглядит следующим образом – сапер СТАВИТ (катить нельзя, бросать нельзя - при нарушении сапер сам взрывается и уходит в мертвятник) бочку с «фитилем» не далее метра от взрываемой двери/наведенного моста/мантилета/телеги/пушки (при этом между объектом и бочонком не должно быть никаких дополнительных преград), громко объявляет, что поджег фитиль («поджигать фитиль» и объявлять об этом может только сапер!) и начинает громко считать от 1 до 10 («и 1, и 2, и 3.... и 10»), если считает плохо - мастер рядом пересчитывает за него. Досчитав до 10, сапер поджигает имеющуюся при нем петарду (мощностью не более «Корсар‐3»), и бросает недалеко от бочонка (не забывая про ТБ). После взрыва петарды считается, что бочонок взорвался. Если он находился в метре от двери – дверь считается выбитой. Защитники здания должны распахнуть ее и, оставив в таком положении, готовятся принять бой. Если это был мантилет/телега/пушка - в рамках этой кампании бэтлграунда объект уничтожен и не может использоваться, если же пушка повреждена вне бэтлграунда, то для починки пушки нужно потратиться - см. текст выше про пушки. Вне бэтлграунда мантилеты и телеги восстанавливаются в течении 1 часа автоматически.

Сапер волен отбежать от бочки после ее «поджига», а может и остаться рядом, если его религия ему позволяет (см. пункт 10.3.6.). Стоит учитывать, что после «поджига» фитиля сапер выполняет игротехническую функцию, при его ранении в момент отсчета времени или поджигания петарды мина не обезвреживается, страдает только сам персонаж! Как обезвредить мину описано в пункте.

10.3.6. Всякий находящийся в метре от бочонка после взрыва петарды считается убитым.

10.3.7. Обезвредить бочонок возможно, выдернув из него шнур. Это сделать может любой персонаж. Для починки саперу (и только саперу) требуется лишь заменить пропажу новым шнуром-фитилем. Откатывать, отпинывать нельзя, бросать нельзя - при нарушении обезреживающий взрывается и уходит в мертвятник).

10.3.8. При попадании в бочонок, в котором торчит фитиль, из пушки, бочка считается взорвавшейся. Всякий находившийся в метре от нее - умирает.

10.3.9. Нельзя хватать и отбрасывать зажженную петарду! Это не имеет никакого смысла и только несет физическую опасность.

10.3.10. При использовании бочек с порохом вне бэтлграунда необходимо позвать мастера.

10.3.11. Бочонки по жизни нельзя выкрадывать, забирать у хозяев. По игре временно можно (хозяин должен знать, где он).

### 10.4. Укрепленные/сверхукрепленные здания, неукрепленные здания, двери

10.4.0. Штурмовать (читай проникать против воли их жителей) любые здания можно только во время дневной боевки.

10.4.1. Здания на игре делятся на укрепленные, неукрепленные и сверхукрепленные. У всех типов зданий могут быть двери, однако типы зданий различаются по возможностям проникновения внутрь. Здания чипуются мастерами, на дверь укрепленных и сверхукрепленных зданий выдается сертификат. Походные шатры и палатки относятся к неукрепленным зданиям. Можно заранее обговорить (с весны) проекты своих зданий и убедиться в их типе.

Каркасы: пиломатериалы, строительные леса, металлические или полимерные трубы, балки. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (например, вбивания гвоздей). Каркас должен выдерживать предполагаемую нагрузку.

Cтены зданий и крыши: фанера, ДСП или иные плиты, баннерная ткань, брезент, нетканые и тканые материалы, решетки и т.п.

10.4.2. Укрепленные здания.

10.4.2.1. Укрепленные здания при закрытой на засов или ключ двери требуют штурма (см. выше ограничения штурмов по времени), который начинается с выбивания двери только при помощи саперов или пушек.

10.4.2.2. Укрепленное здание должно быть оборудовано дверью с засовом. Дверь должна выглядеть как дверь. Двери должны быть минимум 1,8 м высотой и 0,8 м шириной, должна быть выполнена из фанеры или дерева и должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции.

10.4.2.3. Запереть дверь укрепленного здания можно изнутри (обязательно засов или щеколда), либо снаружи (повесив на две веревки через косяк пожизневый замок. Ключ остается у владельца. Веревки должны быть повешены так, чтобы в случае уничтожения двери можно было их сорвать. Если дверь не закрыта изнутри на засов и не имеет замка, в нее может войти любой.

10.4.2.4. Запертая дверь укрепленного здания может быть либо открыта изнутри (отпирание засова), либо снаружи ключом если висит замок, либо выбита бочонком с порохом сапёром, либо уничтожена из пушки. Число хитов у двери укрепленного здания равно 2 попаданиям из пушки, либо взрывом одной бочки. После уничтожения дверь восстанавливает все свои хиты через 1 час. При уничтожении двери ее обязаны немедленно распахнуть и оставить в таком положении.

10.4.2.5. У укрепленного здания должен быть антуражный фасад, лежащий в одной плоскости с дверью, без выступов и углов. Длина фасада должна быть не менее 5 м, дверь может располагаться в любой его части. Дополнительные двери не возброняются. Высота первого этажа здания – не более 2,5 м. Многоэтажность разрешается. По всей длине здания должна быть смоделирована крыша, не менее 2 м от фасада вглубь здания. Боевые действия поверх фасада не ведутся. При прыжках со второго (и выше) этажа здания персонаж переходит в состояние тяжелого ранения.

10.4.2.6. Вторые этажи (и последующие этажи) и лестницы/пандусы должны быть оснащены поручнями с перилами. Поручни должны выдерживать вес взрослого человека, перила стоять достаточно часто, чтобы человек не мог проскользнуть через них. Угол наклона лестниц/пандусов не должен превышать 35 градусов. Ширина лестниц/пандусов не менее 1 м. Минимальная нагрузка для перекрытий — 3 человека средней комплекции на 1 кв. метр перекрытий (190 кг/м2).

10.4.2.7. Стрелять из ручного огнестрела/арбалетов через окна укрепленных зданий можно в любом направлении, взаимодействие холодным оружием через окна укрепленных зданий запрещено.

10.4.2.8. При 20 выстрелах из пушки по любой из стен укрепленного здания, здание считается разрушенным. У находящихся внутри персонажей есть минута (о чем им громко объявляют мастера), чтобы выбраться, иначе они все переходят в состояние тяжелораненых.

10.4.2.9. После окончания штурма разрушенная дверь восстанавливаются самостоятельно. Для этого нужно чтобы после разрушения прошел 1 час. Если в этот промежуток времени к укреплению подойдет неприятель, дверь считается все еще сломанной. Что касается разрушенного укрепленного/сверхукрепленного здания - для его восстановления нужно внести мастерам 1 мешок золота, после этого здание восстанавливается в течении часа автоматически (неприятель не может на это влиять).

10.4.2.11. В укрепленных зданиях нет сражений на вторых и выше этажах, все персонажи при штурме здания, после открытия двери, обязаны максимально быстро спуститься на первый этаж (да, включая стрелков из окон).

10.4.2.12. В укрепленных/сверхукрепленных зданиях на первых этажах драться можно по общим боевым правилам. Однако просим быть деликатными к чужой пожизневой собственности.

10.4.3. Неукрепленные здания - здания, чьи двери не выполнены из дерева/фанеры (размер - минимум 1,8 м высотой и 0,8 м шириной), фасад не отвечает правилам по укрепленным зданиям, не могут быть многоэтажными. Сюда же относятся и походные шатры, и палатки.

10.4.3.1. Запереть дверь неукрепленного здания можно изнутри (засов, щеколда, крючок, завязки шатра), либо снаружи (повесив на две веревки через косяк пожизневый замок. Ключ остается у владельца. Веревки должны быть повешены так, чтобы в случае взлома двери можно было их сорвать).

10.4.3.2. Запертая дверь может быть открыта либо изнутри (отпирание засова), либо снаружи отпиранием замка ключом, либо путем штурма - двухминутного выбивания ее не менее как втроем (должен производиться соответствующий шум, моделирующий ругань осаждающих, прорезающихся полог шатра или их удары в дверь), либо одним выстрелом из пушки, либо подрывом бочонка с порохом сапером. Если дверь не была закрыта изнутри на засов и не имеет замка, в нее может войти любой.

10.4.3.3. Стрелять через окна неукрепленных зданий запрещено, действовать через окна неукрепленных зданий холодным оружием запрещено.

10.4.3.4. При 6 выстрелах из пушки по стене неукрепленного здания, здание считается разрушенным. У находящихся внутри персонажей есть минута (о чем им громко объявляют мастера), чтобы выбраться, иначе они все переходят в состояние тяжелораненых.

10.4.3.5. После окончания штурма выбитая дверь или взорванное неукрепленное здание восстанавливаются самостоятельно. Для этого нужно чтобы после штурма прошел 1 час. Если в этот промежуток времени к зданию подойдет неприятель, дверь/здание считаются все еще сломанными.

10.4.3.6. В неукрепленных зданиях драться можно по общим боевым правилам. Однако просим быть деликатными к чужой пожизневой собственности.

10.4.4. Сверхукрепленные здания. Это здания, отвечающие ттх изложенным в пункте 10.4.2., чей антуражный вид выделяет их своим повышенным качеством и детализацией. МГ будет выдавать отдельный сертификат на такие здания. К таким зданиям также относится монастырь за стенами Павии. Основное отличие таких зданий от просто укрепленных в плане ТТХ: двери таким зданиям нельзя выбить бочонком с порохом, только из пушки. Восстановление двери и здания в случае уничтожения см. в разделе про укрепленные здания.

### 10.5. Стены, ворота Павии и ставки Франциска, деревень

10.5.1. К стенам могут относиться и стены города/ставки французов и стены зданий и стены палисадников деревень и т.д..Любые стены нельзя преодолеть по игре (нельзя перелезть, поднырнуть под ними и т.д.). Взорвать тоже (миссии, где можно что-то взорвать саперам, будут описаны в правилах Бэтлграунда и относится напрямую к стенам, указанным ниже, не будут).

10.5.2. Стены Павии и стены лагерей Франциска и Ланнуа выполняются из нетканки (готовы обсуждать и иные симпатичные варианты), а спрятанные от глаза стены, смотрящие в сторону леса могут быть представлены киперной лентой. Полевой лагерь также может быть огражден вместо нетканки ежами, связанными между собой мантилетами, оградой из плетня и иными видами фортификации. Через все эти стены не стреляем и не деремся (стрелять можно если есть пандус с бойницами или специальным парапетом, например в районе ворот).

10.5.3. Ворота Павии и ставки Франциска при закрытом виде никак не ломаемы противоположной стороной войны вплоть до окончания финальной битвы в субботу. С этого момента они выбиваются 15 выстрелами из пушки (и распахиваются после этого). И более не восстанавливаются до конца игры. В течении игры в случае внутренних конфликтов в городе или ставке своя сторона может выбить свои ворота с 3 выстрелов из пушки. Они распахиваются, и восстанавливаются после траты 3 мешочков золота (передаются мастерам) сразу после факта оплаты.

10.5.4. Стены и ворота в деревнях.

Если в деревнях будут стены и ворота, стены непреодолимы (драться и стрелять через них тоже нельзя), см.пункт выше.

Запертые деревенские ворота могут быть открыты либо изнутри (отпиранием засова), либо путем штурма - двухминутного выбивания ворот не менее как втроем (должен производиться соответствующий шум, моделирующий ругань осаждающих и их удары; либо одним выстрелом из пушки, либо подрывом бочонка с порохом сапером. Если ворота не были закрыты изнутри на засов, в них может войти любой. После окончания штурма выбитые ворота восстанавливаются самостоятельно. Для этого нужно чтобы после штурма прошел 1 час. В этот промежуток времени ворота раскрываются настежь.

### 10.6. Телеги и мантилеты

10.6.1. Мантелет. Используется только за пределами поселений.

Это большой щит из дерева (фанеры/доски/заантураженной эвы на каркасе) размером 1,5 на 1,5 метра. Плюс подпорки. Никакой рамы с нетканкой! За мантилетом можно укрываться от болтов и пуль противника, и холодного оружия. Защищает то, что защищает. Мантелет разрушается при одном попадании из пушки, или после 20 амплитудных ударов рубящим холодным оружием (только двуручные мечи и алебарды) или при подрыве рядом бочки с порохом. Разрушенный мантелет бросается на землю. Восстанавливается только по окончанию кампании. Мантелеты нельзя выкрадывать. Использовать на поле боя здесь и сейчас другой стороной, если оттеснили неприятеля от него - можно.

В некоторых сценариях бэтлграунда может быть отдельно прописан запрет на использование мантилетов.

Мантелет может переносить один человек, он всегда переносится шагом. Во время боя в кампании перемещать можно, но не отходя от основного отряда дальше, чем на 5 метров (если правила отряда не действуют в сценарии кампании, то этого ограничения нет).

10.6.2. Телега. Выполненная из дерева, с 2 или 4 колесами. За ней можно укрываться от стрел и пуль противника (защищает то что защищает). Длина не более 2 метров, высота вместе с бортами не более 1,5 метра. Телегу нельзя переворачивать, ставить боком и на попа, и тем более катить во время боевых действий на противника, нарушая его строй (поменять дислокацию телега может). Разрушается телега при 1 попадании из пушки, или после 20 амплитудных ударов рубящим холодным оружием (только двуручные мечи и алебарды), или при подрыве бочонка с порохом. После этого должна быть сразу же откатана в тыл своих отрядов и не мешать в боевке. Восстанавливается только по окончанию кампании (вне кампании восстанавливается через 1 час времени). Телеги нельзя захватывать или выкрадывать.

В некоторых сценариях бэтлграунда может быть отдельно прописан запрет на использование телег.

Например, на финальной битве телеги ограничены на поле боя 2 штуками для одной стороны, остальные телеги могут находится только в тылу, у флага респауна армии.

### 10.7. Реки на игре

10.7.1. Реки на игре моделируются либо сигнальной лентой желто-чёрного цвета (две линии, определяющие берег, между ними как бы река), либо синей материей, разложенной по земле. Без наведенного через такое препятствие моста пройти через реку нельзя. Наводить мосты могут саперы.

10.7.2. Отыгрыш процесса наведения моста - сперва возле нужного места у реки сапер работает молотком/киянкой/пилой (завозят игроки) отыгрывая процесс наведения моста. При этом, игрок вслух ГРОМКО и медленно считает до 500. Прерываться можно (например, если нужно убежать от противника или увернуться от ядра, затем нужно продолжить счет. Можно подхватить счет другим сапером (если первого, например убили) и продолжить считать. По окончанию необходимо поверх синей материи, или между двух линий киперки, изображающих реку, положить либо мантилет, либо две палки (можно стройматериал, можно и из леса). В случае мантилета - он является мостом, переходить реку нужно по нему. В случае палок - они кладутся параллельно друг другу на расстоянии не более полуметра, и между этими палками можно идти как по мосту.

10.7.3. Уничтожение моста - в рамках бэтлграунда либо взорвать с помощью бочки с порохом, либо нанести по мосту 20 амплитудных ударов рубящим холодным оружием (только двуручные мечи и алебарды). Вне бэтлграунда - просто сбросить доски/палки или мантилет, навести их обратно сможет только сапер.

10.7.4. Пересечение реки без моста - тяжелое ранение. Перепрыгивать реки нельзя!

## 11. Неигровой лагерь

Неигровой лагерь – место, где стоят неигровые пожизневые палатки. Неигровой лагерь должен быть обнесен киперкой. В таком лагере нельзя хранить игровые вещи, документы и ценности, а также специально прятаться от противника. В случае, если локация захватывается неприятелем (речь о субботе), командующий атакующими войсками в присутствии региональщика громко объявляет о том, что у всех находящихся в неигровом лагере есть ровно 1 минута для того, чтобы выйти и принять бой. По истечению данной минуты атакующие войска вольны объявить всех находившихся в таком лагере убитыми, а региональщик должен отследить их отбытие в мертвятник. Неигровой лагерь должен быть огорожен киперной лентой.

## 12. Правила битв отрядов на Бэтлграунде

### 12.1. Общие положения

12.1.1. Армии короля Франции и Императора сходятся в постоянных стычках на Бэтлграунде в течение всей игры. Это ряд ивентов, описывающих ход осады Павии. МГ постарается сделать ивенты интересными и разнообразными. Во время всего Бэтлграунда действуют отдельные правила битв отрядов, описанные ниже. Бэтлграунд состоит из кампаний по два раза в день (в четверг и в пятницу), и Финальной битвы за Павию в субботу днем. Более подробно сам Бэтлграунд описан в отдельном тексте. Здесь же ниже описаны именно боевые правила во время кампаний в Бэтграунде и условия Финального сражения.

12.1.2. Финальная битва – это полевая битва за Павию между двумя армиями. Она будет представлять итог всех кампаний Бэтлграунда, сторона-победитель в них будет иметь определенные преимущества (условно доп. респауны).

12.1.3. Исход Финальной битвы решится в трех эпизодах (сходках) – победит сторона с большим количеством побед в этих эпизодах.

12.1.4. Исход Финального сражения решит окончательно и бесповоротно чья сторона победит на игре. Изменят ли игроки историю, или она повторится.

Неявка на финальную битву одной из сторон засчитывается проигрышем финальной битвы этой стороной.

12.1.5. Солдаты проигравшей стороны, принимавшие участие в Финальном сражении, по окончанию решающего эпизода оказываются в том состоянии, в котором закончили эпизод (тяжелое или легкое ранение, отсутствие ранения). Далее их судьбу определяет победитель.

Солдаты же победившей стороны с этого момента и до конца игры (необходимое требование: находиться  в строю и под знаменами, и действовать по правилам отрядов - бегать конницей, ходить пехотой) получают стандартную абилку армий на играх - они с одного удара снимают ВСЕ хиты с любого противника; противник снимает с таких солдат хиты по обычным правилам нашей игры, пушки после фин.сражения убивают после попадания участника любой из сторон, на таких убитых ленты отрядов не действуют. У победителей фин.сражения остаются ленты отрядов и респаун, у проигравших - нет.

При этом, и в ставке Франциска и в городе Павия с момента окончания финального сражения перестает работать абилка стражников ворот, дававшая им неуязвимость рядом с воротами (см. раздел по входу в лагерь Франциска / город Павию).

Невыход на финальное сражение какого-то из отрядов не выводит его из игры, поэтому если игроки решат не продолжать игру, то отряд будет считаться уничтоженным, если его сторона проиграет финальную битву. Если же отряд захочет уйти из Италии до битвы, он должен воспользоваться правилом 9.9 о выводе персонажей из игры. Мастера определят маршрут, его должны будут пройти персонажи отряда с флагом отряда и оружием (или бросив его, например бросив пушки), на них будут действовать обычные правила боевки. Пройдя маршрут, считается, что отряд благополучно покинул Италию и вышел из игры.

На построении на поле к Финальной битве отряд может поменять сторону, в момент построения ему помешать не могут, мстите во время битвы. Такой отряд не имеет права потом ударить в спину новой своей стороне, перешли, значит сражаетесь за нее честно. Помним, что по истории наемники почти никогда не меняли нанимателя во время кампаний, очень плохое реноме, а вот уходить перед битвами уходили.

12.1.6. Попадание ядра в корпус убивает именно персонажа в любом эпизоде Финального сражения! Попадание в конечности приводит к тяжелому ранению.

12.1.7. Сбежавшие с поля боя (если состояние их здоровья им это позволяло или их утащили товарищи) вольны поступать после Финального сражения как им вздумается, однако на окончательный результат хода игры они повлиять уже не смогут.

12.1.8. Вне Финальной битвы на Бэтлграунде солдаты, попавшие в состояние тяжелого ранения, либо уходят на точку респауна, либо (если сценарий это позволяет) могут ждать медицинской помощи, и тогда добитые солдаты уходят на точку респауна.

12.1.9. Респаун – это возрождение всего отряда в одном конкретном месте (возле Штандарта армии либо в указанном в сценарии кампании месте). Количество респаунов будет ограничено различными факторами (об этом - в отдельном тексте про Бэтлграунд), количество респаунов будет обозначаться количеством лент. 1 лента = 1 респаун отряда в 10 человек (или 1 артиллерийский/командный отряд). Если отряд состоит из 20 бойцов, то тратится 2 ленты и т.д. Например, если в отряде 14 бойцов, все еще нужно 2 ленты. ВАЖНО – респаун осуществляется только полным собранным отрядом, не по частям.

### 12.2. Требования к военным кампаниям на Бэтлграунде и во время фин.битвы

12.2.1. Наличие Штандарта армии (не может являться флагом одного из отрядов). Во время Финальной битвы Штандарт должен находиться в тылу армии, к нему возвращаются бойцы рассеянных отрядов (см.ниже). Во время кампаний данный Штандарт является основной точкой респауна стороны. Если в кампаниях будут и иные точки респауна – это будет сказано отдельно в правилах про Бэтлграунд. ТТХ Штандарта ниже.

12.2.2. Наличие флага у каждого отряда. ТТХ флагов ниже.

12.2.3. Разделение по типу отрядов бойцов. См. ниже.

12.2.4. У «конных» отрядов на флаге должна быть особая стандартизированная отметка. Об этом ниже.

12.2.5. В битве отрядов один боец не может носить с собой более двух пистолей. Смотри также условия нахождения в различных отрядах.

12.2.6. Обеим сторонам необходимо самим заготовить историчные шарфы отличия сторон для каждого бойца (имперцам - красно-белые или красные, французам - синие). Мастера на полигоне дообеспечат лентами соответствующих цветов тех, кто ничего с собой не привезет, однако качество явно будет уступать «домашним заготовкам». Подробнее см. Правила по антуражу.

### 12.3. Правила по отрядам и сражениям на Бэтлграунде. Типы отрядов

12.3.1. На Бэтлграунде сражения происходят только отрядами. Перед началом очередной кампании две армии выстраиваются в своем лагере на построение (построение участников должно осуществляться сразу отрядами с флагами), мастера проверяют выполнены ли все условия для формирования армии, считают количество участников. После этого объявляют о начале первого ивента и выпускают участников в войну.

12.3.2. С момента начала построения и до окончания конкретной кампании боевые взаимодействия с армиями персонажами, не входящими в состав армий, заканчиваются так – любое попадание в не входящего в отряд влечет его тяжелое ранение. При этом солдаты армии атакуют таких персонажей только если те атакуют их. Солдаты армии во время хода кампаний не могут врываться в города и чужие военные лагеря.

12.3.3. Отряд – это подразделение минимум из 10 бойцов (минимум 3 бойца в случае артиллеристского расчета), имеющее своего знаменосца и флаг. Общее количество отрядов в армии во время Финального сражения не будет превышать примерно 10 (финальные цифры будут объявлены в пакете миссий в пятницу вечером), идея в том, что в финальном сражении мы заинтересованы в укрупнении отрядов.

12.3.4. Союзные отряды во время боестолкновений не могут смешиваться за исключением отряда Командного состава (см.ниже) – между двумя союзными отрядами по флангам должно оставаться не менее трех метров. Запрещено бойцам перескакивать из отряда в отряд во время боевых взаимодействий.

12.3.5. Типы отрядов:

- Командный состав. Это командующий армии и два адъютанта (остальные офицеры входят в состав отрядов и имеют ТТХ и способности своего отряда). Вооружение – произвольное. Использование доспехов необходимо! Необходимый минимум – наличие кирасы и полной латной защиты рук. Рекомендован шлем. Использование баклеров – разрешено. На Командный состав не действуют обязательные требования по отрядам, изложенные в пункте 12.3.3. и не действуют ограничения французской кавалерии. Считается кавалерией, может во время сражения присоединяться к любому своему отряду. Как и отсоединяться (флаг нужен постоянно). Если иного не сказано в конкретной миссии кампании. Во время миссий количество отрядов Командного состава ограничено - не более двух таких отрядов на одну кампанию. Во время Финальной битвы на каждую армию допустимо не более двух Командных составов.

- гонцы. На всю армию можно иметь до 5 гонцов, входящих в лимит, могущих бегать как кавалерия одиночек-гонцов. Будут иметь отдельный яркий маркер см. ниже. Назначаются произвольно командирами армии (получая этот самый маркер). Комбатанты. Доспехи любые. Из оружия недопустимо древковое. Не могут сами нападать, но могут обороняться при нападении на них. Их прямая функция - связь между командирами и отрядами.

Маркер гонцов: Широкие распашные котты поверх одежды/доспехов, для Франции синего цвета, для империи желтые или красные. Символика на груди приветствуется, но не обязательна.

- артиллеристский расчет. В один отряд такого расчета может входить до трех пушек. К каждой пушке максимум 3 человека обслуги (проф.солдат). Необходимо соблюдение правил пунктов 5.8. и 12.3.3. Вооружение орудийного расчета – произвольное. Использование доспехов – допустимы кирасы и шлемы. В этом виде войск кирасы допустимы только выполненные по эпохе.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\*Пушку могут перемещать с места на место не менее трех человек, если людей меньше, они мгновенно переходят в состояние тяжелораненых. При наличии у пушечного лафета колес её может перемещать два человека. Двигаются шагом. От пушек дальше 5 метров отходить не могут.

Артиллеристский расчет без пушек - нонсенс, не существует; при уничтожении всех пушек отряда, расчет остается до конца боя на месте уничтожения последней, может драться в этом месте. Далее транспортирует уничтоженные орудия в лагерь.

- пехота французской стороны. Вооружение – ружья, арбалеты, холодное оружие, древковое оружие. Возможно использование не более 1 пистоля на отряд. Допустимо не более двух щитов на отряд. Французская сторона не имеет права делать в отряде и пикинеров и аркебузеров, это должны быть разные отряды. Использование доспехов: допустимы любые кирасы от миланок до кирас всего 16-го века, стальные руки и ноги допустимы, но только выполненные по эпохе. Рекомендованы шлема (идеальны бургуньоты, но допустимы и морионы и иные обсуждаемые типы).

- пехота имперской стороны. Вооружение – ружья, арбалеты, холодное оружие, древковое оружие. Возможно использование не более 1 пистоля на отряд. Допустимо не более двух щитов на отряд. Имперцы могут в составе своего отряда иметь смешение между пикинерами и аркебузерами. Использование доспехов: допустимы любые кирасы от миланок до кирас всего 16-го века, латные руки и ноги допустимы, но только выполненные по эпохе. Рекомендованы шлема (идеальны бургуньоты, но допустимы и морионы и иные обсуждаемые типы).

- кавалерия французской стороны. В армии в Финальной битве разрешено создавать не более двух отрядов кавалерии, отряд кавалерии не должен превышать 30% от всего численного состава армии. Вооружение – пистоли, любое допущенное к игре холодное оружие, из древкого - только копья (до 2,5м). Допустимы щиты-баклеры. Использование доспехов необходимо! Необходимый минимум – наличие кирасы и полной латной защиты рук. Рекомендован шлем.

Каждый Французский кавалерист может быть вооружен или пистолями или копьем на выбор (в разных кампаниях могут менять выбор, как и любая пехота может выходить то с алебардами, то с пиками, то с огнестрелом) то есть может быть три ситуации:

-все кавалеристы копейщики

-все пистольеры

-смесь бойцов или/или

(То есть в одном бою один кавалерист не сможет и выстрелить, и потом перехватиться и сразу ударить копьем).

- кавалерия имперской стороны. В армии в Финальной битве разрешено создавать не более двух отрядов кавалерии, отряд кавалерии не должен превышать 30% от всего численного состава армии. Вооружение – пистоли, любое допущенное к игре холодное оружие (включая двуручные мечи); копья и иное древковое - запрещены. Допустимы щиты-баклеры. Использование доспехов необходимо! Необходимый минимум – наличие кирасы и полной латной защиты рук. Рекомендован шлем.

### 12.4. Правила по флагам и Штандарту армии

- Штандарт армии находится либо в ставке армии во время кампаний, либо на протяжении всех эпизодов Финальной битвы в тылу армии. Не является отчуждаемым. По окончанию Финальной битвы Штандарт является игровой ценностью и может быть захвачен победившей стороной. По окончанию игры Штандарт должен быть возвращен владельцу в целости и сохранности.

- У каждого отряда (за исключением гонцов, у которых будет отдельный маркер) имеется флаг. Он является центром условной окружности, выход за которую любым бойцом отряда во время сражения карается попаданием вышедшего в состояние тяжелого ранения.

- Флаг несет знаменосец. В случае гибели знаменосца флаг должен быть подхвачен любым другим бойцом.

- Если над отрядом во время боя некоторое время отсутствует флаг, он считается уничтоженным, его бойцы бегом возвращаются на респаун или к Штандарту армии. Определяется маршалами.

- Флаг является центром окружности. Выходить за эту окружность бойцам отряда во время битвы нельзя ни при каких обстоятельствах. Радиус окружности для пехоты и артиллерии определяется по формуле R=n/4, где n – количество бойцов в отряде, R-величина радиуса в метрах. Для кавалерии R=n/2. Данные формулы не являются абсолютом. Если мастер видит, что отряд идет нормальным строем/коробкой и не пытается рассыпаться или окружить отряд противника, то не очень важно, где находится флаг отряда относительно его центра, или 20 или 50 см между бойцами отряда. Однако при явной попытке нарушения правил, например попытке кавалерии бегать «соплей», когда хвост еще остался в тылу своей армии, а авангард уже атакует противника, будут применены санкции - посажены в тяж.ран отстающие, и иные выбившиеся из строя.

- Требования к флагу и Штандарту: Флаг/Штандарт должен иметь аккуратный вид, быть размером минимум 90х60см (можно уже, но длинее вымпелы - например 40x200см). На флаге должно быть историчное изображение, соответствующее отряду, откуда родом его бойцы. Древко флага должно быть не менее 2 м длинной.

- Флаг отряда кавалерии и флаг Командного состава должны носить стандартный маркер. **Он должен быть съемным**, на тот случай если отряд будет выходить пехотой.

-  Маркер кавалерии - приделанный к верхушке древка флага значок с лошадью/рыцарем на лошади, размером 35см на 35 см. Например, что-то [***такое***](http://woodbirds.ru/image/cache/data/product/horse1_600x600-600x600.jpg).

- Маркер командного состава - приделанный к верхушке древка флага значок (например, на фанерном щитке) с изображением рыцарского шлема, размером 35см на 35 см.

- на флагах отрядов и Штандарте армии обязана быть изображена символика, соответствующая 16-му веку и конкретной стороне/отряду.

### 12.5. Правила по перемещению отрядов

- Бойцы пехоты и артиллерии могут перемещаться по полю только шагом и только вместе со своим отрядом.

- Кавалеристы и гонцы могут перемещаться как бегом, так и шагом.

- Удаление бойца от флага своего отряда приводит к его гибели в данном эпизоде сражения или миссии кампании и отправляет на респаун. Перемещение бегом пехоты и артиллерии возможно только при ознаменовании паники и автоматически отправляет побежавшего на респаун.

- Командный состав перемещается как хочет и куда хочет.

### 12.6. Правила по боестолкновению и респауну

- В бою отрядов армий на Бэтлграунде действуют те же правила, что и в обычной дневной боевке за тем только исключением, что добивать тяжелораненых не нужно (тяжелораненые уходят на респаун, хотя в некоторых сценариях могут быть описаны исключения), и не действует оглушение.

- При столкновении отрядов врукопашную должно соблюдаться правило по флагам и передвижению отрядов.

- Отряд считается уничтоженным после гибели или бегства всего состава отряда.

- «Убитые» бойцы остаются лежать или стоять на колене с поднятыми вверх руками до тех пор, пока сражение идет в непосредственной близости от них. Когда сражение удалится, поверженный боец имеет право любым способом перемещаться в расположение своей армии (к Штандарту армии или на респаун).

- Респаун происходит полным отрядом. С момента возврата к точке распауна флага отряда. До этого момента “погибшие” члены отряда ждут товарищей на точке респауна.

### 12.7. Поле боя

Специально обозначенный, либо устно описанный мастерами участок местности, где будет происходить миссия кампании или Финальное сражение. Выход отряда за границу этого участка равносилен бегству этого отряда с поля боя. Вернуться на поле боя отряд после этого не может до начала следующего эпизода сражения /иной миссии в кампании. Все войска и вся артиллерия должна располагаться во время битвы на поле боя.

### 12.8. Боевка на Бэтлграунде вне правил отрядов

Такая боевка возможна в отдельных миссиях кампаний. При наличии такой боевки это будет сказано в описании миссии.

### 12.9. Эпизоды Финального сражения и условие победы

Финальная битва делится на 3 эпизода сражения. Эпизод заканчивается, когда у одной из армий не осталось ни одного боеспособного отряда (все либо рассеяны, либо уничтожены). Финальное сражение заканчивается тогда, когда одна из сторон выигрывает два из трех эпизодов сражения. По окончанию любого из эпизодов Финального сражения всегда погибают персонажи бойцов, получивших попадание пушечного ядра в корпус. Персонажи, получившие ранения в эпизодах Финального сражения, отыгрывают ранение только после последнего эпизода сражения, и только то, которое получили именно в этом финальном эпизоде. После последнего эпизода Финального сражения разрешены добивания. И это будут добивания персонажей игры.

## 13. Правила по посмертию

13.1. Если ваш персонаж умер, и с его телом не производится никаких взаимодействий, вы остаетесь на месте своей гибели 15 минут. В течение этого времени вы можете либо картинно лежать, созерцая небо, либо тихо сидеть, надев белый хайратник, в надежде, что кто-нибудь вас найдет. Мы убедительно просим вас воздержаться от общения с кем бы то ни было, за исключением описания состояния вашего тела (описать раны на теле можно и нужно), тому, кто вас найдет.

13.2. По истечении указанного срока, если ваше тело не нашли, вы оставляете все игровые предметы, включая игровые документы, на месте своей смерти и идете в мертвятник. Мы просим вас оставлять игровые предметы там, где их гарантированно смогут заметить. Если при вас были какие-то особые сюжетно важные предметы, которые остались на месте вашей гибели, сообщите об этом ближайшему мастеру-региональщику, если он в поле зрения, или уже игротехнику в Мертвятнике.

13.3. Если ваше тело решили похоронить, обыскать и т.п.  в течение 15 минут после смерти, вы остаетесь до конца игрового взаимодействия, отдаете все игровые предметы и, надев белый хайратник, идете в Мертвятник.

13.4. Мертвятник будет расположен рядом с мастеркой. В Мертвятнике следуйте инструкциям игротехников.

13.5. Смерть – это всегда надолго, а отсутствие надлежащих похорон или самоубийство персонажа увеличивает срок отсидки

Максимальный срок отскидки в мертвятнике – 5 часов. Похороны в соответствии с установленными религиозными обрядами уменьшают срок на 1 или даже 2 часа (см.правила по религии). Могут быть редкие случаи, когда мастера могу попросить вас потянуть жребий, и, при удаче, именно предыдущий ваш персонаж останется жив, условия известны мастерам.

13.6. Мертвятник на игре будет неигровым, в мертвятнике можно будет уменьшить общий срок отсидки за счет общественных работ по заданию МГ (например принос воды, рубка дров), и иногда за счет выхода в игротехнических ролях. Также в будет разрешаться отсидеть срок в неигровом лагере (зафиксировав в мертвятнике начало отсчета, и вернушись для получения нового аутсвайса в конце отсчета времени).

13.7. По окончанию отсидки в Мервятнике положенного времени вы можете выйти в игру в новой роли. Представители армии НЕ могут выйти за другую сторону, но могут, сменив браслет, выйти мирной ролью, хотя мы и предполагаем, что до финального сражения такой смены не будет. Мирные стать после мертвятника армейскими почти наверняка не смогут.

13.8. Если ваш персонаж умирает с 1 ночи, то игроку следует ждать наступления утра в своей локации, не мешая игровым процессам (лучше всего просто лечь спать) – с 1 ночи до 09.30 утра мертвятник не работает.

## 14. Правила по входу в лагерь Франциска / город Павию (инкогнито)

14.1. Мастера заинтересованы, чтобы стороны вне боевых взаимодействий не замыкались внутри себя, и чтобы мирные персонажи (например деревенские), и военные, не желающие вредительства, могли иметь возможность попадать в другие крупные локации. И в тоже время, чтобы локации не подвергались набегам толп бойцов до финального сражения. Для этого создана эта модель. Плюс мастера рекомендуют договариваться о всех коварных и не очень встречах на условно нейтральной территории - в деревнях.

14.2. У города Павии и ставки Франциска замкнутый периметр стен/иных фортификаций и одни ворота на вход/выход у каждой из этих локаций.

14.3. На воротах от 3 минимум до 5 максимум солдат гарнизона этой стороны, обладающих навыком «профессиональный солдат» и шарфом/повязкой стороны, неуязвимы к оружию (именно эти дежурные солдата в особых маркерах гарнизона) в радиусе 5 метров от ворота в обе стороны. Эта неуязвимость работает до официального окончания финального сражения в субботу.

14.4. Человек с навыком “профессиональный солдат” вражеской стороной НЕ может пройти в ворота лагеря/города другой стороны до официального окончания финального сражения в субботу. Гримаса моделирования. Однако есть исключения. Исключения прописаны ниже.

14.5. На игре мирные жители могут заходить в город/ставку: оставлять ли им оружие, и какое – решают солдаты гарнизона на воротах. Также 3-5 дежурных солдата на воротах могут решить (исходя из приказов начальства\традиций\законов\собственного решения) и не пускать кого-то в город/ставку. МГ крайне рекомендует не замыкаться в себе, просто запирая ворота от всех. Мы проговорим с лидерами локаций как в это играть, тем более что в той же Павии местный городской совет не поймет закрытых ворот и обратиться к Ланнуа с жалобами.

14.6. Есть два способа попасть внутрь через ворота не по общим правилам (в том числе и профессиональным солдатам другой стороны):

- Инкогнито

- По официальному приглашению.

14.7. Попасть внутрь Инкогнито работает так:

14.7.1. Недалеко от входа в город/ставку будет находится от 20 до 40 маркеров инкогнито (покажем как выглядят на параде). Кол-во будут балансировать мастера по ходу игры.  Они будут лежать в специально постоенных мастерами дорожных часовеньках (нельзя их ломать, красть). Маркеры инкогнито тоже нельзя прятать, выкидывать, не давать использовать. Пользоваться ими нельзя с 02.00 до 10.00.

14.7.2. Человек, который надел на себя данный маркер, становится для окружающих «неизвестным простолюдином, прохожим». Его обязаны пустить в данный город/ставку, не могут обыскивать. Не более чем через 2 часа он обязан вернуть маркер на место, а при нахождении внутри, обязан следовать определенным правилам. О них ниже. Человек не может, войдя в город, снять маркер инкогнито и начать действовать по общим правилам (это чит), снять маркер можно только за пределами города.

14.7.3. Человек во время ношения маркера остается неузнанным, человек «под маской» может представиться кем угодно, но это будут лишь слова незнакомца - у его собеседников не будет никогда точной уверенности, кто перед ними.

14.7.4. Человек, проходя в город/ставку инкогнито до момента своего выхода не может пользоваться оружием, оставлять его для будущих дел, пользоваться бочками саперов, зельями, особыми умениями, и никак иначе физически вредить в периметре стен, а также не может входить в частные дома/шатры без приглашения. Мы крайне рекомендуем при этом инкогнито стараться вести себя максимально незаметно - по смыслу вы тут пришли не отсвечивать.

14.7.5. ЕСЛИ персонаж с маркером ведет себя вызывающе и ярко обращая на себя внимание – громко ругается с кем-то на площади, проповедует и так далее –  вы можете призвать его к разумности или же позвать местную стражу! Сами физически вы сделать с ним ничего не можете. У стражи есть два вариант действие - сделать внушение либо избить смутьяна и выкинуть за пределы города, а например арестовать, пленить, допросить - не может. Только официальная стража локации может применить оружие против человека в статусе Инкогнито, но все оружие, направленное стражниками против инкогнито, считается нелетальным. Сняв все его хиты, считается что стражники избили неизвестного сомнительного типа, после чего обязаны выкинуть его за ворота города/ставки (либо он сам, охая и ахая, медленно выходит за ворота). Там он оставляет маску в месте, где ее брал, и в течении 15 минут его нельзя преследовать. Хиты за «избиение» после снятия с себя маркера не снимаются. Избитого стражник может обыскать и изъять у него игровые письма и документы, но никак не ассоциировав с конкретной персоналией. Деньги, ингредиенты и прочие игровые ценности забирать нельзя.

14.7.6. Невозможно «проследить» за персонажем в статусе Инкогнито и понять, кто это был, когда он снимет маркер. Если вы видите, как человек снимает маркер – вы просто видите, как этот персонаж показался в зоне видимости. Не преследуйте.

14.7.7. Если вы замечаете, что инкогнито нарушает правила - например слишком долго находится в вашем лагере, или снял маску и стал пользоваться оружием, или что–то иное - сообщайте мастерам. Да, эта модель во многом на честность, но читер и под нетканочной стеной пролезть может. Просим уважать друг друга.

14.7.8 Люди в режиме инкогнито НЕ МОГУТ участвовать в модели Свершений (отдавать, принимать голоса, относить письмо с голосом на мастерку) и в модели воровства как воры, а вот своровать у них могут.

14.8. Официальное приглашение (осуществляется ТОЛЬКО в присутствии региональщика)

14.8.1. Человек с маркером профессионального солдата имеет право войти в чужой город/ставку если его лично у ворот пригласит войти глава этой ставки или один его заместитель. Тогда персонаж входит внутрь (или его вводят, если он пленник), и внутри на него действуют все общие правила игры без каких либо исключений.  Глава ставки или его заместитель могут пригласить до 10 человек одномоментно.

14.8.2. Такого человека (или таких людей) все еще могут в теории не пустить в город/ставку стоящие на воротах солдаты гарнизона (п.14.2), применяя насилие.

14.8.3. В Павии такие люди, принимающие решения: вице-король Неаполя Ланнуа, герцог Терранова и подеста города. Во французской ставке: король Франциск, первый принц крови Алансонский и король Наваррский Генрих. Момент приглашения должен зафиксировать региональщик.

*За раздел по допускам холодного оружия и орудий, и за элементы здания-строительства наша МГ благодарит правила по допускам от МГ «Крафт»!*

# Правила по медицине

На нашей игре медицина подразделяется на две части: лечение ранений и лечение болезней. Если первые отыгрываются достаточно традиционным для РИ путем, то в отыгрыше исцеления болезней мы решили отразить дух эпохи. В XVI веке медицина была далека от идеала, хотя уже сформировались традиционные методы лечения, отличающиеся радикализмом и склонностью к ампутациям. В то же время начинает зарождаться новый реформаторский подход.

В то время как традиционалисты все еще лечили грыжу через кастрацию, реформаторы искали другие подходы – использование расплавленного золота на висках больного, ванны из вареной в масле лисы, и иных сомнительных вытяжек, и травяных настоев. Так или иначе, старые методы работали далеко не всегда, а новые – рождались из смелых экспериментов.

## 1. Классификация медиков

Существует три вида медиков: профессионал, самоучка, сиделка/санитар. Они отличаются в рамках модели. У них будет соответствующая карточка, обозначающее игровое умение, карточку эту отнять нельзя. Медик предъявляет ее только пациенту или мастеру по требованию.

На игре стать медиком можно уровня «сиделка/санитар» (см.ниже требования) и Университет Павии сможет выпустить к пятнице несколько профессиональных медиков.

* **Профессиональный медик.** Это врач, получивший лицензию после обучения в университетах и цирюльнях Европы. Количество профессиональных медиков (включая цирюльников) на игре строго ограничено. Профессиональный медик получает дополнительные знания об известных ему болезнях и методах их лечения на старте игры.
* **Коновалы, знахарки.** К этой категории относятся персонажи без специального образования, самоучки, но с богатой практикой. Увы, практика в те времена не всегда означала профессионализм. Количество коновалов и знахарок на игре строго ограничено. Такой игрок получит дополнительную информацию по своим знаниям на старте игры. Эти медики неплохо работают с боевыми ранами, и далеко не все из них смыслят в лечении болезней.
* **Сиделка/санитар.** Человек, прошедший определенный курс обучения по своей вводной (таких на старте будет немного), либо этот статус будет приобретаться на игре - не менее одного полного дня работы ассистенткой/ассистентом у профессионального медика или знахаря/коновала (у одного медика не может быть больше двух ассистентов). При успешном прохождении обучения (с подтверждением медиком) соответствующая карточка выдается игроку региональщиком. Сиделка/санитар не умеет лечить, но обладает умением перевязки раненых без опасности заражения крови для последних.

***Остальные люди могут лишь делать перевязку на скорую руку, однако это несет определенную опасность для пострадавшего - риск заражения крови (см. п.3.5.).***

***Внимание! Сам себя человек (будь то даже профессиональный медик) лечить и даже перевязывать в условиях игры не может!***

## 2. Лечение ранений

### 2.1. Определение вида ранения

Игровые ранения делятся на два вида: легкие и тяжелые.

#### 2.1.1. Легкое ранение

2.1.1.1. *Вне Бэтлграунда* (см.понятие в Боевке): человек в одном хите находится в состоянии легкого ранения. При легком ранении человек не может пользоваться раненой конечностью (если это была рука – роняет оружие; если нога – не может бегать, должен сильно хромать; если корпус – зажимает рукой рану до оказания помощи). Если персонажа не перевязали в течение 15 минут, он переходит в состояние тяжелого ранения.

2.1.1.2. *На Бэтлграунде:* в легком ранении боец продолжает выполнять миссии без каких-либо штрафов (если в конкретной миссии не сказано иначе) до момента снятия последнего своего хита и падения в тяжелое ранение (и ухода на респаун, если в миссии не сказано иначе). Если же на миссии действуют общие правила по ранениям, то см. п.1.1.1.

#### 2.1.2. Тяжелое ранение

2.1.2.1. *Вне Бэтлграунда:* при тяжелом ранении (0 хитов) персонаж должен упасть (максимально быстро!), может только стонать, тихо звать на помощь и медленно ползти. Если его не перевязать в течение 15 минут, персонаж умирает. Каждый раз, излечившись от тяжелого ранения игрок открывает следующее поле карточки душевных ран (см. ниже).

2.1.2.2 На Бэтлграунде: в тяжелом ранении боец либо идет на точку респауна, либо (если условия конкретной миссии таковы) ждет помощи медиков и ведет себя по общим правилам ранений.

### 2.2. Стабилизация

Если раненый не был перевязан в течении 15 минут, состояние его ухудшается. Как делается перевязка:

2.2.1. Перевязку может сделать кто угодно, но если у человека нет навыка медика (любого из трех выше), то такая перевязка может иметь негативные последствия (см. п.3.5.).

2.2.2. При перевязке профессиональный медик или знахарь/знахарка или сиделка/санитар закладывает между бинтов **специальный чип медика** (такие чипы МГ выдаст им до игры в некотором кол-ве, а далее их можно докупить на игре). Этот чип неотчуждаем. Бинтуйте хорошо, чтобы чип не выпал. Если чипа не будет при лечении, это приведет к негативным последствиям, см.ниже.

2.2.3. Раненый обязательно освобождается от элементов доспеха, не дающих доступа к ране. После чего на место максимально приближенное к месту ранения накладывается повязка (это может быть бинт, отрез ткани, оторванная часть одежды и т.п). Поверх одежды можно, но лучше все же в этом месте ее закатать.

2.2.4. Время действия перевязки не ограничено. Но нарушение повязки ведет к продолжению действия ранения.

2.2.5. **Внимание!** Накладывание повязки на рану тяжелораненого не означает, что человек сможет начать бегать и воевать, ему нужна дальнейшая медицинская помощь. Если тяжелораненый и перевязанный персонаж будет замечен в активности на ногах - наступит смерть от открывшейся раны и обильной потери крови. Легкораненый, но перевязанный персонаж может обратно одеться/надеть доспехи, продолжать участие в боевке и других действиях (определенные ограничения в поведении см. выше).

2.2.6. Если стартовый набор чипов под перевязку у игрока-медика кончится, он сможет купить новые за игровые деньги у мастерских аптекарей (или на региональных и основной мастерках).

### 2.3. Лечение ранений

Излечить легкие и тяжелые ранения могут только профессиональные медики или коновалы/знахарки. Во время проведения операции больной должен лежать. Лечение может происходить как в частном доме, так и в больнице/монастыре или походном лагере на походной койке/коврике для пациента. **Излечение (читай “проведение операции”) невозможно в чистом поле. Должна быть любая крыша/походный тент над головой.**

2.3.1. Рана промывается, а потом оперируется (детали отыгрыша на усмотрение медиков, но в то время очень популярны были прижигания ран, заливка горячим маслом огнестрельных ран, «дабы избавить плоть от ядовитого нагара от пороха» - только по жизни не ошпарьте людей!). После чего на место раны приклеивается пластырь телесного цвета и происходит накладывание шва на данный пластырь (ниткой и кривой медицинской иголкой). Сверху накладывается свежая повязка.

После этого если это было тяжелое ранение пациент остается лежать/сидеть и все еще не может активно двигаться до полного излечения. Может медленно перемещаться внутри своего дома/лагеря, а в случае неожиданного сражения в этот период у пациента 1 хит и по окончанию боя пациент вновь падает в тяжелом ранении. Если же лечили легкое ранение, то пациент может перемещаться, как угодно, но хиты он восстановит через определенное время, смотри пункт ниже.

2.3.2. Если операцию проводил профессиональный медик, то время лечения составит:

* полчаса в случае легкого ранения
* час в случае тяжелого ранения

2.3.3. Если операцию проводил коновал/знахарь, то время лечения составляет:

* полчаса в случае легкого ранения
* 1,5 часа в случае тяжелого ранения

2.3.4. Если во время операции дать пациенту микстуру, **срок излечения можно сократить в два раза** (одна доза и в случае легкого, и в случае тяжелого ранения): 15 минут для легкого ранения; 30 минут после тяжелого ранения у профессионального медика, и 45 минут у знахаря/коновала.

Внешний вид микстуры - это карточка. Микстура изначально продается у мастерских аптекарей, а также находится по игре. Микстуру могут приобретать не только медики, но и любые другие персонажи (и передавать/продавать ее раненым, медикам и родственникам/товарищам раненых).

***2.3.5. Если изначальную перевязку делал не медик, или если чип медика выпал из перевязки (считаем, что либо медик плохо перебинтовал, либо раненый ошибся и перевязывал его непрофессионал), то после операции врач кидает кубик Д6. Если выкидывает “1” – персонаж умирает от заражения крови! Если выкидывает “2-6” – наступает выздоровление в указанные выше сроки. Медик, перед операцией, разбинтовывая человека, должен проверить наличие чипа медика, оказавшего изначальную помощь, либо убедиться, что данного чипа нет.***

### 2.4. Душевные раны и их последствия

Война и лишения калечат не только тело, но и душу. На игре мы вводим модель того, как влияют полученные раны на характер и поведение вашего персонажа. Это модель по ПТСР, что уж. Как известно ей страдали с бронзового века, просто не знали, как это называется… На начало игры каждый игрок получает три заклеенные карточки – душевных пост-эффекта ранений с тремя разными уровнями.

При первом попадании в легкое ранение после излечения игрок открывает карточку первого уровня душевной раны и выполняет указанные там действия, при первом попадании в тяжелое ранение и после излечения от него – карточку второго уровня душевной раны (карточка первого уровня в такой ситуации пропускается и выбрасывается, если не была вскрыта ранее), и далее, при попадании в тяжелое ранение второй раз - карточку третьего уровня.

Третий уровень эффектов – финальный, дальнейшего ухудшения не происходит, даже если персонаж снова оказывается в тяжелом ранении. Важно - сами эффекты НЕ ПРОХОДЯТ. Они остаются, у первых двух уровнях есть время исполнения некоей навязчивой мысли, третий уровень - постоянный, если специально не попытаться от него избавиться (см.ниже).

Также могут быть ситуации, когда персонаж заработает дополнительную душевную рану 2 или 3 уровня в экстренной ситуации (например при походе в Темный лес), в таком случае он сразу вскрывает такую полученную карточку и отыгрывает ее последствия. Его собственные карточки при этом ждут своего часа - ранений персонажа, и раскрываются им в этот момент.

**Первый уровень** эффектов душевных ран будет побуждать ваших персонажей к разовым ярким действиям, позволяющим им снова почувствовать вкус к жизни.

***Пример эффекта 1 уровня:*** *Великодушие. Богатство бренно перед лицом смерти. Поделитесь монетой, пусть и последней, с первым попавшимся бедняком.*

**Второй** – к более сложным событиям.

***Пример эффекта 2 уровня:*** *Авантюра. К чему осторожности, когда смерть придет за всеми нами? Примите активное участие в первой же рискованной движухе, которую вам предложат.*

**Третий** уровень – это постоянный эффект, трансформация характера или поведения, которая остается с персонажем до конца игры, если не будет специальным образом снята (см. правила по Индульгенции).

***Пример эффекта 3 уровня:*** *Цинизм. Персонаж начинает обесценивать чужие великодушие, оптимизм, надежду и другие общепринятые ценности. Постоянно озвучивает свои циничные суждения.*

Как излечить душевные раны? Есть несколько способов.

* Самый простой способ в случае 1 и 2 уровня - выполнить условие на карточке. Но обратите внимание, что так вы можете избавиться только от эффектов 1 и 2 уровня, а 3й - будет с вами постоянно, он не уходит.
* Вы также можете купить индульгенцию у священников, которые вправе таковую выписать *(****на индульгенции******должна быть мастерская печать****).* Индульгенцию можно получать на себя, а можно - на “того товарища”. Конечный бенефициар должен порвать индульгенцию и вместе с ней порвать одну карточку любых Душевных ран, которые его в этот момент мучают.
* Вы можете попробовать получить от епископа/архиепископа Елеосвящение. Это излечит любую душевную рану. Подробнее что для этого нужно узнавайте у священников или прочтите в [***правилах по религии***](https://docs.google.com/document/d/1hHO5LVXHHdn-q4HqURCX8Gxfy-T7JGJtUYvZr05Znzc/edit).
* 1ый уровень душевной раны можно излечить встречей с куртизанкой (именно куртизанкой), это должна быть полноценная встреча с оплатой ее услуг. 2й и 3й уровни так уже не излечить.
* Последний способ - поучаствовать в похоронах человека, который значил для тебя что-то в этой жизни на кладбище в деревне Триволцио, по итогам кто-то один из участников похорон после разговора с могильщиком может порвать одну карточку душевных ран любого уровня.

## 3. Снаряжение медиков

(Не считая чипов и микстуры завозится игроками самостоятельно)

- кубик Д6.

- суровая толстая нить и кривая медицинская игла.

- коврик для пациента. Помните, в случае походного лечения не стоит пациента держать на земле.

- хирургические инструменты (для отыгрыша) - разного вида скальпели, пилы, зажимы, пинцеты и прочие.

*(Однако, если хирургам стоит иметь именно хирургические инструменты, то знахарки могут отыграть обработку раны целесообразно своему представлению о правильном отыгрыше (обработка всякими настойками, использование кованых инструментов и т.п.), но по итогам и те, и те должны зашить «рану» ниткой).*

- бинты или куски тряпицы.

- чипы медика.

- запас пластырей телесного цвета.

- сумка/вещмешок для переноса вышеуказанных вещей.

- по желанию (и согласию пациента): что-то изображающее кровь, однако данная жидкость не должна портить одежду пациентов! (акварель - наше все).

- микстура (игровой предмет, который медики смогут добывать/покупать на игре).

- грим для нанесения пациенту следов болезней и лечения. Для тех медиков, кто будет заниматься болезнями, а не только военно-полевой хирургией.

- блокнот для записей.

- вещи для отыгрыша лечения болезней.

## 4. Лечение болезней

На старте игры все профессиональные врачи и знахари получат свои изначальные знания, которые они смогли получить исходя из своей практики, в том числе классические рецепты излечения знакомых им болезней. Реформаторам настоятельно рекомендуем вести заметки и фиксировать опыт, полученный на игре.

### 4.1. Виды болезней

Воспаление уха

Грыжа

Корь

Лепра

Лихорадка

Медиастинит

Меланхолия

Оспа

Плеврит

Пляска святого Витта

Подагра

Прободение кишок

Силикоз

Сифилис

Стридор

Туберкулез

Чесотка

Чума

Эпилепсия

Слоновая болезнь

### 4.2. Источники болезней

Заразиться болезнью можно где угодно – все-таки времена суровые – но в некоторых местах вероятность особенно высока, болезням также потворствуют большие скопления людей.

Также заразиться можно во время приключений, посещений данжей, проклятий и иных схожих местах.

### 4.3. Целебные ингредиенты

Полезные для здоровья вещества добываются из пространства игры. Часть уже есть у медиков на старте. На каждом ингредиенте есть чип с закрытым полем с числовым значением, которое будет важно для врачей реформаторов. Поле вскрывается только во время проведения лечебной процедуры.

Ингредиенты будут насчитывать порядка 20 позиций и представлять из себя предмет с чипом. Типичными ингредиентами 16 века для использования являются – мёд, лиса, травы, мел, окалина, древесная смола, жемчуг, грибы, благородные металлы и т.д. ([***Вот история той самой лисы, чтобы вы не удивлялись)***](https://vk.com/once_upon_in_pavia?w=wall-222195420_272)

Нетипичными ингредиентами являются уникальные или вымышленные предметы, вроде философского камня, панацеи, мази исполнения желаний. Большинство из них не более чем миф.

Часть ингредиентов будет иметь относительно стабильный источник. Например, совершенно очевидно, что мед можно искать на пасеке, а окалину у кузнецов.

Другая часть может добываться в процессе поисков (грибы растут в лесах, лис добывают на охоте) и приключений (золото в данжах) или приобретаться у тех, кто этим промышляет.

После использования ингридиента его необходимо отнести к региональщикам и сдать. Иначе нас ждет дефицит целебных веществ.

### 4.4. Карточка заболевания

У каждого заболевшего есть карточка с несколькими полями.

* Закрытое. С названием болезни и ее цифровым значением.
* Открытое. С симптомом болезни. Симптом отыгрывается заболевшим.
* Два закрытых. С двумя симптомами, которые не отыгрываются, пока не будут открыты. На карточке написано время, через которое следует открыть второй и третий симптомы (2 и 4 часа), если не предпринимать попыток излечения.
* Закрытое. Последствия, которые наступят, если не излечить болезнь за 6 часов.

*Пример:*

| Сифилис (Французская/Неаполитанская болезнь) - 6 очков (заклеено) | |
| --- | --- |
| 1. Сыпь на коже | Чешется и зудит, совершайте периодические почесывания |
| 1. Повышенная температура тела (заклеено) | Изображайте тяжелое дыхание, общую слабость |
| 1. Боль в суставах и костях (заклеено) | Демонстрируйте болезненность активных движений |
| Последствия | Вы излечились (заклеено) |

## 5. Диагностика

У каждого врача на старте есть список известных ему болезней и трех сопровождающих их симптомов. У пациента на карточке открыт только один из них, и только его больной испытывает. Чтобы открыть следующие поля симптомов, необходимо провести диагностику и выбрать соответствующий метод лечения.

Диагностика в наш исторический период как правило происходила по состоянию мочи, но оставим излишнюю натуралистичность и уринарии настоящим медикам XVI века. В реалиях игры для диагностики нужна та самая микстура. По одной единице тратится на вскрытие каждого поля.

При диагностике отыграйте осмотр и опрос пациента. По мере открытия новых симптомов, большой начинает испытывать их в дополнение к уже открытым.

*(Но, если микстуры не оказалось под рукой или стало жалко тратить ее на этого пациента, можно обойтись и без диагностики и положиться на собственную интуицию, выбрать одно из известных вам заболеваний с таким симптомом).*

Если пациент не был успешно излечен от своего недуга, все открытые симптомы остаются с ним вплоть до успешного излечения.

### 5.1. Традиционное лечение

На большинство известных заболеваний у традиционной медицины есть несколько подходящих по её мнению подходов. И известные травмы, которые наносят такие методы лечения (в Англии сифилис лечили прижиганиями негашеной известью, а грыжу принято лечить кастрацией). Список с описанием процедур, необходимых ингредиентов и описанием побочного эффекта есть у каждого врача. На каждое заболевание есть два метода лечения.

Врач выбирает какое заболевание он будет лечить (после диагностики или молитвы, если решил обойтись без диагностики), находит целебный рецепт, добывает ингредиенты, проводит соответствующие манипуляции. Больной получает свои побочные эффекты, а врач вскрывает наименование заболевания на карточке заболевания (см. пункт 4).

В случае если выбранный метод лечения соответствует заболеванию - врач бросает кубик, если выпадает 1-2, лечение оказывается провальным, а значения больше означают успешное излечение. В случае успешного излечения все симптомы и болезнь проходят.

В случае провала, врач может повторить лечение, но с использованием второго известного ему подхода.

Если ни один метод не сработал – это явно происки дьявола и кара за грехи. Больше этот врач ничем помочь не может.

Побочные эффекты от метода лечения появляются вне зависимости от успешности лечения. К счастью, они носят временный характер и проходят через час после процедуры. У традиционалистов они носят внешний характер и видны окружающим.

***Пример***

*Врач традиционалист Рене решил вылечить пациента, который жаловался на чесотку. Он решил не тратиться и пропустил стадию диагностики. Но Рене знает, что чесотка – верный признак сифилиса (и каких-то еще заболеваний, но это не важно – Рене уверен, что ему повезет).   
В его книге рецептов есть два способа лечения сифилиса: прижигание негашеной известью (побочка – ожог) или смоченные в меду пиявки (побочка – красные точки). Мед и пиявки у него есть, так что он применяет их, отыгрывая лечение. Так как побочный эффект - это красные пятна на коже, Рене рисует их на пациенте. После этого он вскрывает верхнее поле карточки заболевания. Рене повезло! Это сифилис! Он кидает кубик, но выкидывает 1. Пациент остается с красными пятнами и чесоткой. Пятна через час можно стереть, а вот чесотка останется. Рене может попробовать еще раз с прижиганиями известью, если пациент согласится на пару ожогов.*

Врач-традиционалист может увеличить число известных ему болезней для лечения путем обучения у другого врача-традиционалиста.

Для этого ему требуется:

* Найти врача-традиционалиста, который согласится взять его в “ученики”.  
  В один момент времени нельзя учиться у разных “учителей”, но вот “учеников” может быть более одного, но не более трех.
* “Ученик” должен помогать своему “учителю” и вместе они должны вылечить ту болезнь, с которой хочет научиться лечить “ученик”.

В этом случае “ученик” получает знания (может записать их себе в книгу медика и дальше использовать) об излечении новой для него болезни (оба способа).

В один день нельзя обучиться лечить более одной новой болезни.

Врач-традиционалист может избрать для себя новый путь - метод реформаторов. Важно понимать, что став реформатором, нельзя вернуться к традиционным методам никаким образом.

Для этого необходимо:

* Врач-традиционалист должен найти себе учителя-реформатора и помочь ему с излечением не менее 5 болезней.
* Врач-традиционалист не должен в течении суток лечить болезни сам, используя свои знания как традиционалиста (перевязывать и лечить раны он все еще можно).
* Врач-традиционалист должен публично сжечь свою книгу медика, провозгласив что встал на новый путь, а те знания, что он получил до этого ему более не нужны.

### 5.2. Метод реформаторов

Реформаторы считают, что традиционная медицина не надежна, а ее результаты имеют больше случайный характер. Они находятся в состоянии поиска новых подходов и средств.

Этот метод познаваем и завязан на простую математику. У каждой болезни и у каждого ингредиента есть цифровое значение. Чтобы вылечить человека, сумма «очков» трех ингредиентов должны быть равна числовому значению болезни ±2. Если сумма отличается от числового значения болезни, то болезнь излечена, но пациент получает побочный эффект. Если сумма точно соответствует цифровому значению болезни, то побочных эффектов нет.

Список части болезней и ингредиентов с их числовыми значениями будет у реформаторов на старте. Ингредиентов с известными значениями будет меньше, чтобы оставить место экспериментам.

Реформаторы не боятся неожиданных сочетаний и эффектов. При работе с заболеванием, реформатор выбирает три ингредиента (допустимо повторять ингредиенты, а не использовать все три разных), придумывает, как именно применяет их и рассказывает об этом пациенту (по возможности отыгрывает процесс) и проводит манипуляции над пациентом.

После чего, врач открывает числовые значения ингредиентов и верхнее поле на карточке заболевания.

***Пример 1:***

*К Амбруазу Паре поступил пациент с головной болью. Он проводит полную диагностику – вскрывает еще два симптома: озноб и насморк – и узнает, что у пациента лихорадка. Цифровое значение лихорадки 12.*

*Амбруаз точно знает, что мед обычно дает 5 очков, а уголь 4. При этом он хочет попробовать новый ингредиент – вареную лису. Ее числовое значение он не знает, и начинается эксперимент. Мэтр Паре рассказывает пациенту, что вот эту лисицу он сейчас сварит в меду, обваляет в углях и привяжет к больной голове. После этого он вскрывает чип с числовым значением лисы. Там 2 – успех! Пациент прекращает отыгрывать все три симптома.*

**Важно!**

Большинство ингредиентов имеют стабильные цифровые значения из обычных чисел – мел всегда 8, например. Но встречаются и другие.

Цифровые значения ингредиентов бывают:

1. стабильными (конкретный вид ингредиента всегда имеет одинаковое количество очков).
2. плавающими (волчий хвост обычно это 3-5 – один волк 3 очка, другой – 4 очка).
3. отрицательными (такие ингредиенты могут иметь более неприятные побочки, однако полезны опытному медику для выхода на нужный результат (сумму очков).
4. нулевыми (такие ингредиенты полезны, когда вы уверены, что вам хватит суммы с двух других ингредиентов и вы не хотите ее менять).

***Пример 2:***

*Вам известно, например, что:*

*лиса = 7 очков*

*мед = 3 очков*

*ртутный порошок = -1 очко*

*Все это вместе = 9 очков*

*А у сифилиса 10 – значит мы точно знаем, что лиса, мед и ртуть вместе лечат сифилис!*

К врачу-реформатору может прийти учиться врач-традиционалист. Результатом этого обучения является либо отказ от обучения, либо смена традиционного метода лечения на реформаторский.

Единовременно у врача-реформатора может быть любое число учеников, но обучить новому методу каждый реформатор может лишь один раз за игру - выбирайте себе достойного ученика. Также во время обучения у врача-реформатора - он должен тратить на один ингредиент больше для лечения (это может быть абсолютно любой ингредиент, его числовое значение не вскрывается/учитывается в общем подсчете - это именно что «дополнительные расходы»).

### 5.3. Побочные эффекты

В случае с традиционными врачами побочные эффекты прописаны у них в книгах рецептов и известны заранее - они зависят от используемых ингредиентов (все последствия описаны в книгах медиков-традиционалистов).

Для реформаторского лечения побочные эффекты соответствуют итоговой сумме значений всех ингредиентов, использованных во время лечения. Соответствие побочного эффекта и сумме значений приведено в книгах медиков-реформаторов.

## 6. Итого, краткая памятка пациента

Что нужно помнить пациенту!

### 6.1. Если меня ранили

Первым делом требуйте перевязку. Это вас стабилизирует. При легком ранении (остался 1 хит) вы не можете пользоваться раненой конечностью, а через 15 минут без перевязки переходите в стадию тяжелораненного. Еще 15 минут без перевязки – вы умерли. При тяжелом ранении у вас есть 15 минут на перевязку. Вы можете ползти и тихо звать на помощь.

Перевязать в принципе может любой, но в ваших интересах требовать, чтобы это сделал врач, знахарь или человек с навыком «сиделка/санитар». При перевязке они должны вложить соответствующий чип медика между бинтов (как бумажка с именем фасовщика в коробке конфет). Зачем это нужно? Это повысит ваши шансы на выживание в процессе последующего лечения. Если вас перевязал человек без соответствующего навыка, считается, что риск заражения крови выше, поэтому если врач перед операцией не найдет под бинтами чипа, он будет кидать кубик – выживете вы или нет.

***Внимание! Сам себя человек (будь то даже профессиональный медик) лечить и даже перевязывать в условиях игры не может!***

Дальше операция, после которой вас перебинтуют.

После этого если это было тяжелое ранение пациент остается лежать/сидеть и все еще не может активно двигаться до полного излечения. Может медленно перемещаться внутри своего дома/лагеря, а в случае неожиданного сражения в этот период у пациента 1 хит и по окончанию боя пациент вновь падает в тяжелом ранении. Если же лечили легкое ранение, то пациент может перемещаться, как угодно, но хиты он восстановит через определенное время, смотри пункт ниже.

Если операцию проводил профессиональный медик, то время лечения составит:

* полчаса в случае легкого ранения
* час в случае тяжелого ранения

Если операцию проводил коновал/знахарь, то время лечения составляет:

* полчаса в случае легкого ранения
* 1,5 часа в случае тяжелого ранения

Если во время операции вам дали микстуру (выглядит как карточка), **срок излечения можно сократить в два раза** (одна доза и в случае легкого, и в случае тяжелого ранения): 15 минут для легкого ранения; 30 минут после тяжелого ранения у профессионального медика, и 45 минут у знахаря/коновала.

**ВАЖНО!** Если вас ранили на Баттлграунде, в большинстве случаев легкое ранение можно игнорировать, а в тяжелом можно сразу идти на респаун. Если только в условиях миссии не будет сказано иного (в части миссий ранения будут работать по общим правилам, в части миссий по их окончанию часть из бойцов окажется ранеными).

### 6.2. Душевные раны (ПТСР) после ранений

После излечения от первого легкого или первого тяжелого ранения требуется вскрыть карточку Душевных ран (будут выданы на чиповке) и отыгрывать эффект. После первого легкого ранения - карточка первого уровня Душевных ран; после первого тяжелого - карточка второго уровня; после второго тяжелого ранения - карточка третьего уровня. Третий уровень душевных ран остается с вами всегда. Душевные раны можно пытаться лечить, об этом придется почитать в разделе III данных правил.

### 6.3. Если я чем-то заболел

Во-первых, вы сразу получите карточку с симптомом и несколькими заклеенным полями. Немедленно начинайте отыгрывать этот симптом и не останавливайтесь, пока не излечитесь (или персонаж не умрет, увы).

Во-вторых, найдите медика. Есть два вида медиков, занимающихся болезнями. Традиционалисты, которые знают, что делать, у них стабильный процент успеха, но будут побочные эффекты (на час). И есть реформаторы. Побочные эффекты у них полегче (а может обойдется и совсем без них), но они любят эксперименты и шанс на успех часто непредсказуем.

Далее следуйте инструкциям медика. Если он открывает на вашей карточке новые поля с симптомами – отыгрывайте и их. Вы больной и страдаете.

Помните, что медицина, подкрепленная доброй молитвой, лучше, чем просто медицина. Молитесь о своем здоровье и выздоровлении близких. Спецэффектов не обещаем, но это стандартная практика.

Если медицина оказалась бессильна после нескольких попыток излечиться, обратитесь к своему духовнику. Возможно пора причаститься перед смертью :)

# Баттлграунд Основные моменты и открытые правила

## 1. Общее описание

Павия и окружающие её земли являются самой значимой точкой в рамках ролевой игры, а баттлграунд представляет из себя боевые кампании по всей этой территории (хотя, некоторые кампании, будут сюжетно происходить и за пределами этого региона), точки для миссий внутри кампаний будут систематизированы и размечены на полигоне.

Некоторые, отдельные кампании могут иметь особые условия и ограничения, например: особое условие поражения или ограничения по виду доступного вооружения или ограничения в видах отрядов и т.д.

Кампании в рамках игры - серия боевых стычек сторон во время осады Павии на протяжении месяцев осады (у нас 1 день = 1 игровому месяцу). Исторически такие стычки и вправду происходили, и в жизни, и по игре они медленно приведут к финальному сражению в субботу днем (по игре -  24 февраля).

Хотя финальная битва сама по себе неизбежна, ее итог, а также то, с чем к битве подойдет каждая сторона - решится на игре и по игре. Очки победы, получаемые во время кампаний, можно будет конвертировать в бонусы для своей стороны в финальной битве.

Во время кампаний в боях смогут принимать участие только профессиональные солдаты (см.правила по боевым взаимодействиям). Члены обозов при желании смогут принимать участие в качестве помощников (например медиков, музыкантов, ручной силы, которая тащит телеги и воду), но условие будет одно - на баттлграунде у них не будет НИКАКОГО оружия, даже ножей, и они держатся в тылу отрядов. В ряде миссий игроки будут принимать участие персонажами без респаунов, и с возможностью добивания всех участников в конце, в таких случаях рискуют жизнями и здоровьем своих персонажей и солдаты, и их сопровождение-обозные.

В кампании отправляются те персонажи, которые могут в этот момент участвовать в бою. Если умер/ранен/сильно болен, на БГ выйти не получиться. На бэтлграунде дерется всегда ваш персонаж, не безликий «юнит», просто за счет респаунов (которые тоже будут не всегда, см.ниже) или конкретных сценариев (где будет сказано, что добивания запрещены) у него больше шансов выжить. Но все происходящее там - происходит с персонажем. Он часто будет ранен. В ряде миссий, в которых об этом сказано, добить персонажей/взять в плен - не получиться, а в ряде миссий (об этом также будет сказано) наоборот - получиться.

## 2. Военная кампания

Сама по себе, военная кампания состоит из ряда миссий, на которые Военный штаб фракции направляют своих воинов, где, в зависимости от миссии, происходят боевые взаимодействия между сторонами.

Боевое взаимодействие происходит только на территории отдельных мини-локаций, отдельно для каждой миссии внутри одной кампании и только с момента, когда миссия началась. Стороны всегда смогут сделать расстановку перед началом взаимодействия, если нужно - произнести речь, подготовиться и начать боевое взаимодействие. Могут быть редкие миссии, где одна из сторон захвачена врасплох и не сможет произвести расстановку сил (их построит мастер/маршал), перед началом взаимодействия.

По итогу каждой отдельной миссии, победившая сторона получает награду за миссию и отдельно награду за победу в самой кампании.

## 3. Время кампаний

Баттлграунд разбит на военные кампании.

* С четверга по птн.  В рамках одного игрового дня, будет две кампании:

с 10:00 до 13:00 и с 17:00 до 20:00.

Время включает построение в лагере с распределением на отряды.

* В субботу будет Финальная битва, время по ней: примерно в 12.00 сбор на построение (точное будет обозначено в игровую пятницу вечером).

В данное жестко заданное время будет начинаться и заканчиваться каждая военная кампания. Если на момент окончания времени кампании, какая-то из миссий не закончена, эта миссия прекращается и считается ничьей (никто не считается победителем). Мы рассчитывает время так, что ничьих будет крайне мало, но предполагаем, что может возникнуть ситуация, когда одной стороне требуется поторопиться, а другой выгодно затягивать бой и тормозить оппонента.

## 4. Миссии

В начале игры, обе фракции получат миссии на первую (утреннюю) кампанию четверга. Далее, в конце каждой кампании, фракции сразу получают миссии на следующую кампанию.

Таким образом, миссии на кампанию получаются заранее, чтобы у фракций было время на подготовку, создание отрядов и организацию стратегии (к вечерним кампаниям подготовки будет сильно меньше, факт).

Миссии будут разнообразны и иногда для какой-то стороны могут быть тяжелее, чем для другой из-за ряда факторов (особые бонусы за предыдущие кампании, исторически так сложилось или “особых” факторов). Но мастера будут стараться создавать сбалансированные миссии.

Миссии могут иметь от одного до нескольких этапов. В случае, если у миссии несколько этапов, то, когда, одна из сторон выполняет цель этапа или проходит достаточно времени (всегда индивидуально, для каждой миссии), то стороны разводятся по позициям (возможно новым, но все еще, в рамках, вашей мини-локации), проводится краткий сюжетный и/или исторический инструктаж (если это требуется) и начинается следующий этап.

### 4.1. Как выглядят миссии

В описании миссий содержится: номер кампании и название, номер мини локации на батлграунде, название миссии, художественное/историческое описание миссии, цель, этапы (если есть), возможный состав и кол-во бойцов для миссии и особые условия, ну и награда.

**Пример**

| Кампания | Названия миссии | |
| --- | --- | --- |
| Название локации Баттлграунда | Описание  Тут будет описание миссии и художественный текст | |
| Цель задания | Тут будут главные цели сторон | |
| Этап №1 | Тут будет цели сторон на этот этап и описательная вводная, а также особые условия на конкретно этот этап. | |
| Этап №2 | Тут будет цели сторон на этот этап и описательная вводная, а также особые условия на конкретно этот этап. | |
| Состав | Тут указывается сторона конфликта и сколько человек (именно человек, а не лент) и какие типы отрядов могут участвовать в этой миссии | Тут указывается сторона конфликта и сколько человек (именно человек, а не лент) и какие типы отрядов могут участвовать в этой миссии |
| Особые условия | Тут указывается сторона конфликта и ее особые условия. Например отсутствие респаунов в этой миссии | Тут указывается сторона конфликта и ее особые условия. Например отсутствие респаунов в этой миссии |
| Награда | Тут указывается награда | |

### 4.2. Что означают графы

#### Кампания

Указывает номер и название кампании, в котором будет эта миссия. Сделано для того, чтобы стороны не перепутали миссии разных кампаний.

#### Названия миссии

Художественное название миссии. Сделано в первую очередь для обозначения и отыгрыша, ведь фракции будут указывать на какую миссию, какие отряды и какое количество бойцов они бросят.

#### Название или номер локации

В этой графе будет указан номер и иногда название мини-локации баттлграунда, где будет происходить данная миссия. Не перепутайте! В большинстве миссий будет важно прийти на локацию вовремя.

#### Описание

Художественное, сюжетное описание и историческая вводная по данной битве (миссии). Стоит учесть, что не все миссии будут иметь историческую подоплеку, но это не делает их менее важными в рамках ролевой игры.

#### Цели

В этой графе описываются главные задачи фракций. За крайне, редким, исключением, цели сторон всегда противоположны и вытекают из цели оппонента. Выполнение главной цели ведет к победе одной из сторон в данной миссии и кампании в целом.

#### Этапы

Если миссия состоит из нескольких частей. В этапах прописываются отдельная мини цель, которая должна выполнить одна из сторон, а вторая помешать или же по принципу “кто первый”. Этапы идут один за другим. Между этапами у сторон будет возможность перегруппироваться, попить воды перезарядить оружия и даже может поговорить за тактику на уровне полевых командиров.

Этапы продвигают стороны к главной цели миссии. В дополнение, этапы могут влиять на саму миссию, кто с какой позиции начнет последний этап, у кого будет преимущество и т.д. Обычно, этапы идут либо, пока одна из сторон не выполнить цель этапа либо, определенное кол-во времени (в этом случае, по его истечению, начнется следующий этап). Однако, будут существовать миссии (в основном исторические), в рамках которого, новый этап, начнется только после выполнения одной из сторон цели конкретного этапа.

#### Состав

В этой графе всегда указывается **минимальное (обязательное) и иногда максимальное количество человек, и типы отрядов, допустимые в этой миссии**, которых может отправить сторона. Каждая (чаще всего) миссия кампании, требует направления минимального количества человек. На этот параметр нельзя повлиять и он обязывает выставить указанное количество игроков на данную миссию (приоритет). Обычно это из-за “особых факторов”, исторической составляющей или конкретной миссии, но иногда это связано с общим лимитом войска на все миссии данной кампании.

**Важно!** После того, как штабом армии будет сформированы минимальные отряды на каждую миссию, штаб может добавить оставшихся в его резервах участников, на любые миссии в этой кампании по своему усмотрению, но не более максимального значения для конкретной миссии, и сохраняя требования по типам отрядов в этих миссиях.

Хоть значение минимального количество человек, требующегося на кампанию, будет значительным, при составления миссий, мы будем оставлять значительный люфт для маневра штабов. Решения штабов о том, на какую миссию послать больше людей, какая миссия приоритетна и какие отряды лучше подойдут для той или иной миссии будет иметь серьезное значения для общего хода кампании.

Стоит уточнить, что миссии будут проходить одновременно, в своих мини-локаций. Если сторона направила на миссию меньше своего максимального лимита, то даже, если физически появилась возможность, сторона не сможет прислать на миссию пополнение, даже, если есть и бойцы и лимиты. Есть особый вид бонуса, который подарит такую возможность, но не стоит на это рассчитывать как на постоянную возможность.

Тут же будут указываться ограничения по обозному сопровождению (если они будут).

#### Особые условия

В особых условиях указываются бонусы или ограничения для сторон кампании. Например, количество лент респауна отрядов для стороны, определенное вооружение, которое может использоваться в этой миссии, а может быть указана особая расстановка сил на начало. Также может быть указано, что в конкретной миссии нет респаунов и игроки идут и рискуют своими персонажами.

В первую очередь, это сделано для разнообразия миссий и соблюдения особенностей некоторых, исторических сражений.

Иногда особых условий не будет в миссии, а иногда они будут только в рамках определенного этапа миссии. Если есть разночтения, особые условия написанные конкретно в определённом этапе, имеют преимущество в этом этапе, над общими особыми условиями.

#### Награда

Тут прописывается награда за задание, которое получит сторона за победу в миссии. Награда бывает двух видов: Очки победы и Особые бонусы.

Некоторые миссии приносят только один вид награды, а некоторые и те и другие.

Очки победы можно будет конвертировать в бонусы для стороны в финальной битве. Очки победы будут даваться за каждую миссию в отдельности.

Дополнительные Очки победы будут получаться за выигрыш всей кампании.

Выигрыш определяется по количеству побед в миссиях, в рамках кампании. У кого больше, тот считается победившем в кампании.

**Пример:** допустим в одной кампании 5 миссий, три выиграла сторона 1, и две сторона 2. Сторона 1 победила во всей кампании и получит очки победы как за победные миссии, так и за победу в кампании, но сторона 2 получит очки победы за свои 2 удачные миссии.

Особое бонусы можно использовать только на Батлграунде, в определенной миссии (по выбору стороны). Особые бонусы является одноразовыми и их можно использовать только **на следующую кампанию**, после получения. Особый бонус представляет из себя позитивную особенность для стороны на конкретную миссии.

Например, возможность выставить больше установленного лимита человек на миссию, произвести пополнение в середине миссии, увеличить количество лент респауна, застигнуть противника врасплох и т.д., прошпионить в одной будущей миссии за противником (узнать сколько людей он в нее выделяет).

Стоит отметить, что Особые бонусы даются не только за победу, но часто и за проигрыш в миссии!

В отличие от Очков победы, проигравшая в кампании сторона получает дополнительные Особые бонусы. Таким образом, проиграв одну кампанию сторона, может, за счет полученных Особых бонусов, попытаться взять реванш в следующую кампанию.

В случае ничьи в кампании (у сторон одинаково кол-во побед по миссиям), дополнительных Очков победы за победу в кампании и Особых бонусов, не получает никто.

Отдельно отметим, что на дополнительные бонусы или пенальти в финальном сражении могут повлиять также не только результаты военных кампаний, но и некоторые события, которые игроки будут создавать в ткани игры, вне пределов непосредственно полей сражения.

## 5. Виды миссий во время кампаний

### Захват

Данные миссии требуют захватить определенные точки и удержать их, не дав противнику выбить и перезахватить их.

### Побоище

Это хаотичная свалка между сторонами. Настолько хаотичная, что там не будут работать правила по отрядам.

### Операция

Данные виды миссий предполагают, что целью миссии одной из сторон забрать что-то ценное и довести до точки эвакуации или одной стороне донести что-то изначально до конечной точки, а другой помешать сделать это.

### Налет

Этот тип миссий предполагают битву, в рамках которой одной стороне, нужно уничтожить важные объекты противника.

### Сражение

Классическая битва между двумя сторонами, в рамках общих правил по отрядам и боевому взаимодействию.

### Дуэль-вызов

Небольшие битвы между бойцами типа 5 на 5, 10 на 10 и т.п.  Дуэли не обязательно только на холодном оружие. Это могут быть стрелковый дуэли. Турнир определяющий, самого меткого арбалетчика/аркебузир. Или же вообще, артиллерийская дуэль. Ну или классика: »бой 50» и т.п. - то что так любят известные рыцари. Чаще других миссий будут исполняться персонажами без респаунов.

## 6. Как все проходит

### Фаза 1

Не позднее, чем за полтора часа до начала кампании, штабы сторон отдают список предстоящей кампании мастерам (напоминаем, стороны от МГ получают данные о следующей кампании почти сразу после предыдущей). В нем штабом указывается сколько бойцов, какие виды отрядов и на какую миссию они направляют, в рамках этой кампании, а также, какие особые бонусы они используют. Исходя из лимитов миссии. Это делается, чтобы мастера понимали и подготовили локации по кол-ву человек и конечно, это требуется для того, чтобы стороны, если имеют особые бонусы, могли узнать, некоторые данные и подготовится к ним. После передачи списка мастерам, изменений в состав уже вносить нельзя (если только нет особого бонуса). За просрочку крайних сроков стороне будут назначаться штрафы, например уменьшение респаунов в поле, отмена особых бонусов стороне и т.п.

### Фаза 2

К началу конкретной кампании (ко времени начала), каждая из сторон должна построиться в своем лагере (или рядом с ним) и начаться разбиваться на отряды по миссиям. По вашей готовности, Маршалы по боевке проверят состав отрядов, что все участники имеют соответствующее снаряжение и возможности для участия, проверят соблюдение лимитов по миссиям, сверят кол-во заявленных и фактических бойцов и обозных, наличие у первых навыка «проф.солдат», а у вторых отсутствие оружия,  и т.п.

Пока это происходит, генералы и другие лица (кому позволено штабом) могут произнести речь перед солдатами, вдохновить бойцов, провести молебен, уточнить что-нибудь у маршалов и т.д.. После проверки, отряды стартуют на свои мини-локации баттлграунда в сопровождении маршалов.

Стоит уточнить, что боевое взаимодействие происходит только в этих мини локациях. И нельзя устраивать битвы на дорогах, подходах или как-то мешать оппонентам попасть в их локации миссий.

Правило простое, пока вы идете на локацию батлграунда или с него, не вступайте во взаимодействие с другими персонажами (за исключением своего отряда, разумеется). Маршалы будет сопровождать группы и помогут отследить этот момент.

Войска отправляются на каждую миссию под знаменами, даже если миссия - Побоище. Это нужно для того, чтобы издалека было видно, что идут военные силы.

При неявке на миссию, сторона автоматически получает техническое поражение и портит настроение другой стороне. Не делайте так!

### Фаза 3

После того, как обе стороны пришли на свою мини-локацию миссии, мастера/маршалы прочитают сторонам еще раз цели их миссии, художественную часть и обозначат маркеры, модельные объекты, а также разведут стороны по стартовым точкам. У сторон будет 5-10 минут для построения и формированию тактики на месте. После этого, начнется боевое взаимодействие и старт миссии.

Все бойцы, которые на старт миссий не отправились с выделенным маршалом на свою мини-локацию, уже на неё не допускаются. Будьте дисциплинированы и не подводите своих товарищей по оружию!

Если того требует миссия, мастера будут разводить стороны, чтобы сменить этапы или дать время сторонам перегруппироваться и т.д.

### Фаза 4

Как только время кампании закончилось, мастера прекращают боевое взаимодействие, фиксируют победы сторон. Фиксируют раненых и убитых. Игроки стороны должны группой (как пришли) покинуть локацию баттлграунд и напрямки вернуться в свой лагерь, откуда они могут продолжить свою ролевую игру, но игра для них не прекращается и на марше, у раненых начинается отсчет времени еще в поле. Еще раз, нельзя устраивать взаимодействия по дороге, в том числе гопстоп на дороге, резкие развороты на боевое столкновение, уход в другие локации т.д. Сначала дойдите до своей локации (откуда вы стартовали), к своему штабу. Далее ограничения снимаются.

Если исходя из миссий у вас есть раненые, их нужно доставить в лагерь согласно правилам по переноске, и по прибытию они отправляются в лазарет и отыгрывают ранения согласно общим правилам.

Убитые же сразу отправляются в мертвятник (оставив игровые ценности на месте), либо товарищи могут отнести тела (см. правила по переноске и правила по религии) для похорон в лагерь.

Будет ли по окончанию кампании проводиться общее построение, молебны, штабные разборы полетов - остается на усмотрение командующих армиями.

### Фаза 5

Примерно в течении часа после фазы 4, штабам сторон мастерами раздаются миссии на следующую кампанию. И озвучиваются итоги прошедшей кампании.

Стороны изучают, формируют отряды и отдают мастерам списки, в рамках Фазы 1. И так по кругу.

# 8Модель борьбы за власть в городе Павии

***“Две равно уважаемых семьи***

***В Вероне, где встречают нас событья,***

***Ведут междоусобные бои***

***И не хотят унять кровопролитья”***

Слова классика могли бы относиться ко многим городам Италии 15-го и 16-го века, и идеально подходят для нашей Павии, с той лишь разницей, что у нас этих семей не две, а пять. Подробнее о семьях и ситуации в городе вы можете прочитать в наших текстах [***здесь***](https://docs.google.com/document/d/1fezEh6J7CJUI84MLQjoYxIzyd-U9ArxKvcpVjM5HpYw/edit?usp=sharing) и [***здесь***](https://docs.google.com/document/d/1j4BT5gPmdhIKIb-kx6COCrlIF8BFzWcZdceMFvl2ans/edit#heading=h.u1emwv3rxar0), а вот [***здесь***](https://vk.com/once_upon_in_pavia?w=wall-222195420_344) можете прочесть про итальянские традиции ножевого боя. В этом же тексте мы распишем модель борьбы за власть в городе меж этих статусных семейств.

Борьба за власть в городе делиться на четыре части:

1. Уличная поножовщина людей домов (и не только) между друг другом за контроль над точками и доходами с них.
2. Социальные достижения семейств.
3. Голосование на Малом совете за распределение официальных городских должностей чиновников между протеже домов.
4. Управление городом через владение такими должностями.

## 1. Подробнее

### 1.1. Уличная поножовщина людей домов между друг другом за контроль над точками и доходами с них.

В городе есть ряд заведений\*\* (университет, кабаки, лавки, публичный дом, постоялые дворы и т.д.), каждое из которых (за исключением парочки заведений на самом дне, которые контролирует Двор Чудес) находится под контролем одной из пяти известных павийских Семей (перечень ниже). Каждый день несколько таких точек (не все) оказываются на кону - их можно захватывать и защищать. Какие - решает случай. У каждой семьи есть 10 так называемых легионеров. Это верные дому люди - их мускулы на улицах Павии (см. пункт 2 ниже за деталями). Захват контроля над точками происходит с помощью массового боя на ножах и коротких мечах (до 55 см, крайне рекомендуем чинкуэда, их ларп аналоги есть в продаже). Двор Чудес участвует в этой истории как наемники для домов, об этом будет сказано далее, но не как самостоятельная сила, потому что понимают в какой момент не стоит переходить дорогу видным горожанам. Стража обычно в такое не вмешивается, но изредка бывает, что и вмешивается (ох уж эта «ля политик») - об этом подробнее ниже.

Внутри города будет выделено несколько городских площадей, на которых нужно будет производить такие сражения. Потасовки между домами возможны и вне работы модели по захвату/удержанию точек влияния, но они не принесут модельных бонусов участникам.

\*\*Перечень заведений:

| Заведение города | Комментарии | Семья, которая контролирует его на старте игры | Голоса на малом совете, которые приносит заведение |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. “Еда и Борода” | Кабак | Борромео | 1 голос |
| 2. Бордель «Рer soldi sì» | Публичный дом | Беккариа | 1 голос |
| 3. Университет | Учебное заведение | Кардано | 1 голос |
| 4. Постоялый двор “Выпь и гусь” | Кабак | Дечембрио | 1 голос |
| 5. Кофейня «Самая Гуща» | Кофейня | Гатти | 1 голос |
| 6. Цветочная лавка Rosato Dolce | Цветочная лавка | Не контролируется ни одной и 5 семей  на старте игры | 1 голос |
| 7. Кожевенный цех | дает голос, но физически на игре не представлен | Не контролируется ни одной и 5 семей  на старте игры | 1 голос |
| 8. Мясницкий ряд | дает голос, но физически на игре не представлен | Не контролируется ни одной и 5 семей  на старте игры | 1 голос |
| 9. Комедия Дель Арте | Театр | Не контролируется ни одной и 5 семей  на старте игры | 1 голос |
| 10. Лавка сапожника “Храбрый портняжка” | дает голос, но физически на игре не представлена | Не контролируется ни одной и 5 семей  на старте игры | 1 голос |

### 1.2. Правила

В данной модели не могут принимать участие игроки с маркером профессионального солдата.

МГ выдаст каждому главе 5-ти семейств по 10 маркеров легионеров, как он их распределит и кому - его дело. Это могут быть вывезенные на игру отдельные  люди, или это могут быть нанятые студенты-бузотеры, это могут быть горожане, желающие проявить верность дому, или кто-то из деревенских. Единственные ограничения - пункт 1, и не могут быть люди из Двора Чудес и городской стражи (потому что про последние две категории есть отдельные пункты ниже).

К концу весны, когда будет максимальное количество заявок, мастера распределят точки в городе по семействам (**done**) - на старт игры 5 семей будут «крышевать» часть заведений в городе, это будет приносить им голоса на малом совете и деньги. Заведения знают, что так заведено испокон веков. Да, некоторые заведения могут душой тяготеть к какой-то конкретной семье, но закон сильного говорит о том, что об этом стоит помалкивать, если улица диктует тебе, что твой покровитель сейчас - иной Павийский род. Поэтому после захвата модельные бонусы за эту точку будет получать семья-победитель, и это нельзя саботировать.

Раз (возможно два раза) в сутки региональщики будут доносить информацию (объявление будет висеть у региональной мастерки – срывать его НЕЛЬЗЯ), какие точки на следующий день могут быть подвержены атаке/защите, и на каких площадях это будет происходить. Таких точек-заведений под потенциальной атакой в цикле будет меньше, чем заведений всего в городе. Конкретной семье может повезти - все точки могут быть вне их интересов влияния, а может оказаться, что под ударом находится точка или точки, которую/ые контролирует именно эта семья.

Каждый глава семьи должен озвучить мастерам, **не позднее чем за полтора часа до каждых ножевых разборок** (раньше можно) заявку, как и куда он распределяет 10 своих легионеров в этом цикле:

* Сколько и каких своих точек он защищает.
* Сколько и каких чужих точек он атакует.
* Сколько его легионеров и на какие точки (атаковать\защищать) идут (суммарно не более 10-ти легионеров в цикл всего, и не более 5-ти в одну точку. Без учета Двора Чудес - о них ниже).

В теории можно не делать ничего (но см. ниже результат такой политики).

**Сделав заявку региональщику, поменять мнение он уже не сможет**.

Легионеры домов должны в конкретное время 2 раза в день явиться на площади, куда их отправили главы их семейств, согласно заявленному плану (караулить людей на входе и подходе - запрещено, просим не абьюзить правила).

### 1.3. Тайминг ножевых разборок

* чтв: **в 11:30**  и в 18:30
* птн: **в 11:30**  и в 18:30
* суббота: **в 11:30**  (голоса в голосования не пойдут, но точки в городе забрать все еще можно)

Персонажи-легионеры входят в круг и обнаруживают там своих противников. Может произойти в теории так, что в круге будет по 5 легионеров всех 5 родов. Или ни одного.

Легионеры одной из сторон могут признать свое поражение без боя, в таких случаях традиции говорят о том, что им обычно разрешают отступить (а мастера засчитывают их проигрыш), но можно и продолжить драку. Вышли из круга - вступить обратно уже нельзя.

Происходит драка - группа на группу, или несколько группу друг против друга, или кто-то объединяется. По итогу, кто бы не остался стоять, он должен мастеру озвучить какой семье принадлежит победа. И никто из участников модели не должен в этот момент возразить. Помните, что победитель есть только один, поэтому даже если вы помогали друг другу, в конце нужно решить, кому достанется бонус. Если надо - решить силой. )

**Драка на клинках происходит по общим боевым правилам, допускается только холодное оружие до 55 см, щиты не допускаются, участники могут носить кирасы по общим правилам, однако это считается среди итальянских пацанов изрядным западлом. Тяжелораненые лечатся по общим правилам игры.**

По итогам таких сражений нельзя добивать более, чем двух легионеров одного дома в драке за 1 точку. Можно не добивать ни одного. Объясняется в рамках игры тем, что добивать в таком бою массово не принято. Если вдруг случайно добито более 2-х - жребий от мастеров решит, кто погиб, а кто выжил.

По итогам семья может либо защитить свой актив, на который пытался покуситься другой дом, либо потерять свой актив, либо приобрести новый актив, либо остаться при своих.

Если семья два цикла подряд вообще не участвует в этой модели, она автоматически теряет один из своих активов, даже если его не атаковали напрямую (считается, что хватка ослабла), мастера сами решают кому его передать в таком случае.

По итогам владения активами каждая семья получает:

* дополнительные доходы;
* Дополнительные голоса на заседании Малого совета, по 1 голосу за каждую точку, которой владеет;
* Люди этой семьи получают 30% игровую скидку на товары и услуги в таком заведении на ближайший цикл.

В этой модели есть еще три потенциальных участника:

* люди Двора Чудес;
* городская стража;
* случайные рубаки.

Главы семей могут нанимать бойцов Двора Чудес для участия в сражениях за точки. **ВАЖНО** ! - это делается после заявок от глав семей на распределение самих своих легионеров по точкам. Переговоры о найме ведутся по игре, если договоренность достигнута, глава семьи озвучивает мастерам, на какую точку будут направлены помимо (или вместо) легионеров и бойцы Двора Чудес, нанятые данной семьей. Все бойцы Двора Чудес, нанятые одной семьей, направляются на одну точку, разбросать их по разным точкам нельзя. В течение одного цикла каждая семья может нанять до 5 бойцов Двора Чудес. Таким образом, в течение цикла Двор Чудес может выставить для участия в уличных боях не более 25 человек: 5 команд по 5 бойцов. Меньше - можно. Если Двор Чудес не нанят семьями - они не выходят на точки. При этом обман по игре возможен (сказать, что выйдете, и не прийти), например, но последствия за ваш счет.

Городская стража 1 раз в два цикла (то есть раз в день) может принимать участие в одном сражении на одной площади, не присоединяясь ни к одной из семей. Они могут появляться там во всеоружии и в своих персонажных хитах, и пытаться призвать к правопорядку участников (так, как себе его видят). Те вольны прислушаться или нет. Если стража призвала к порядку и драка там не состоялась (внушением или силой и победила стража), точка становится нейтральной (кто бы ей ранее не владел), очков влияния в этом цикле она не приносит. Если стражу положили, то точка достается той семье, чьи легионеры объявят точку своей.

Ограничения на добивания действуют так же - нельзя добить более двух членов Двора Чудес или более двух стражников на одной точке, они в свою очередь не могут добить более двух человек на одной точке (всего двух).

Также на любую конкретную точку могут прибыть студенты/ваганты и деревенские жители (всего до 4 человек), не связанных с какой-то семьей обязательствами из п.2. за кого они будут выступать, они могут договариваться прямо по ходу игры или заранее. Добивать таких персонажей можно без ограничений.

Иные участники в этой модели НЕ предусмотрены. Они не могут войти в периметр, где происходят сражения и помешать потасовкам. Считайте так - внешние наблюдатели (например солдаты армии) не знают улиц города так же хорошо, как его знают местные, которые легко уходят от погони и находят укромное местечко провести свои разборки.

Как будет выглядеть вход в периметр - один представитель от МГ будет стоять на входе на каждую точку разборок, он будет проверять браслеты игроков и считать по головам, браслеты будут определенных цветов, мастеру/маршалу будет достаточно отсчитать “3 ваганта +1 деревенский, 5 легионеров конкретной семьи, 5 представителей двора чудес, говорящих что они за семью такую-то”. МГ НЕ БУДЕТ отслеживать пришли ли те самые ваганты или те самые представители Двора чудес, что обещались, как и не будет как-то ограничивать персонажей, кого они в итоге бьют после отмашки о начале драки - то есть поигровые кидания в этой моделе для МГ - часть ролевой игры.

Итого на 1 точка могут прийти:

* не более 5-ти легионеров одной семьи
* не более 5-ти бойцов Двора Чудес к одной семье (нельзя дробиться).
* не более 4 вольных студента/ваганта и деревенских
* Бойцы стражи 1 раз в два цикла (один раз в день) на 1 точку во всеоружии и доспехах.

## 2. Социальные достижения семейств

Жизнь в городе - это череда событий. Мы рассчитываем, что 5 основных семейств и их союзники из малых семейств будут соревноваться в совершенно разнообразных социальных взаимодействиях. А чтобы подкрепить это модельно, мастера будут дополнительно оценивать достижения семейств в вопросах меценатства и общегородской жизни (устраивания ярких приемов, балов, поэтических вечеров), а также популярность глав семейств (она может быть не только положительная, но и отрицательная может тоже засчитываться в плюс - “его не уважали, но боялись”). Всего за этот блок может быть выдано не более 3 голосов в сумме для голосования в Малом совете в сутки (3 за среду+3 за четверг в голосовании в чтв, и 3 за пятницу в голосование в птн). Их все может получить как один глава семейства, так и три разных. Оценка будет производиться по собственным мастерским критериям. Может ли она быть субъективна? Наверное, можно об этом беспокоиться только если забыть, что все же МГ находится “над схваткой”, и не является участником игрового процесса.

## 3. Голосование на Малом совете за распределение официальных городских должностей чиновников между протеже домов

В городе существуют [***должности чиновников***](https://docs.google.com/document/d/1j4BT5gPmdhIKIb-kx6COCrlIF8BFzWcZdceMFvl2ans/edit#heading=h.u1emwv3rxar0), которые сейчас выбираются на Малом совете, состоящем из глав больших семей. Владение заведением прибавляет главе семьи веса при голосовании. Каждая семья выставляет кандидата, не обязательно из семьи, а победитель потом исполняет обязанности этой должности.

### 3.1. Модель голосования:

1. Голосование происходит в четверг в 21.00, в пятницу в 21.00. Двое перевыборов на игре.
2. В Малый совет входят самые влиятельные люди города - главы 5 больших семей Павии, именно они и могут голосовать. Эти семьи:

* - Борромео;
* - Беккария;
* - Гатти;
* - Дечембрио;
* - Кардано.

1. У каждого из глав этих семейств есть в каждый цикл голосования постоянные 5 своих голосов. Это константа.
2. Дополнительно глава семьи может иметь больше голосов за счет контроля над заведениями города. Так же доп. голоса приходят от социальных достижений семей. Эти данные в начале голосования общеизвестны. В начале голосования за общее кол-во голосов каждому главе семейства раздается это кол-во жетон, символизирующих голоса.
3. Сколько всего голосов есть у каждого - известно, и их количество можно уточнять после каждой итерации голосования (сколько у кого осталось голосов всего).
4. Копить голоса несколько циклов подряд нельзя. Количество голосов обновляется каждый цикл (исходя из 5-ти постоянных голосов + количества голосов за заведения в этом цикле + голоса за социальные достижения).
5. Во время заседания Малого совета присутствуют должностные лица города, заканчивающие свою работу в этом цикле. Сперва они отчитываются по своей работе, затем происходит голосование за новые назначения или переназначения. За голосованием и ходом заседания в целом следит подеста до момента переизбрания данной должности. Сразу после переизбрания - новый подеста. Если новый подеста физически отсутствует, его обязанности продолжает исполнять предыдущий до конца этого заседания. Также на заседании будет присутствовать региональщик, который будет следить за регламентом проведения заседания и не давать ему сильно отклоняться.
6. На заседаниях присутствуют главы 5 семейств, 5 должностных лиц города и по одному человеку, которого привел с собой каждый из глав семейств. Так же на заседании может захотеть присутствовать начальник имперского гарнизона (**имеет 1 голос**) или сам главнокомандующий имперскими войсками в Италии (**имеет 2 голоса**). Каждый из этих двоих имеет голоса, однако сами голосовать они не могут, могут лишь передать эти голоса кому-то из глав семейств (можно голоса делить). То есть всего во время заседаний могут присутствовать не более 17-ти человек. Если имперские офицеры (или официальные их предстатели) на заседании отсутствуют, их жетоны в голосовании никак не участвуют, заранее передать голоса никак нельзя.
7. Кворум для голосования отсутствует, но модельно запрещается переносить место и время голосования. При этом традиции гласят, что негоже мешать другим главам добраться до места голосования, это равносильно объявлению открытой войны. А открытой войны никто в целом не желает.
8. Текущий подеста объявляет фазу голосования. Именно он определяет очередность должностей для голосования (если он по каким-то причинам отсутствует - региональщик рандомно определяет кто это делает). Подеста должен озвучить сразу же очередность голосования за все 5 должностей. Голосование выглядит так:  допустим подеста определил, что сперва голосуют за капитана стражи, затем за красного инквизитора и т.д. Далее он объявляет первое голосование. Каждый из глав пяти семейств озвучивает своего кандидата (если его нет, он это также озвучивает), берет в кулак из общего своего пула голосов нужное количество жетонов (символизирующих голоса) и протягивает закрытый кулак вперед к центру стола. Так делают все участники. На счет «три» они раскрывают кулаки и показывают количество жетонов у каждого. Если глава семьи не хочет вкладывать ни одного голоса в текущее голосование, он все равно протягивает закрытый пустой кулак, а затем раскрывает его, показывая, что там ничего нет. Побеждает тот глава семейства, у кого больше всего жетонов вложено в голосование. Вложенные жетоны сгорают, не важно, победил голосующий или проиграл. Далее начинается голосование за следующую должность. Каждый участник может вложить столько жетонов, сколько у него осталось всего после предыдущих голосований. И так до последней 5-ой должности.
9. Имперские офицеры могут передать свои голоса до раскрытия кулаков голосующих. А вот члены Малого совета передавать друг другу голоса не могут - они могут лишь обещать другим участникам вложить в конкретное голосование меньше или 0 голосов (но по итогам могут и обмануть и, раскрыв ладонь, показать больше жетонов).
10. Пример - у главы рода Дечембрио есть 5 его голосов. Также он владеет двумя заведениям, что дает ему еще 2 голоса. А также начальник гарнизона передал ему 1 свой голос. За социальные достижения в этом цикле мессер ничего не получил. Итого у мессера Дечембрио есть 8 голосов. То есть 8 жетонов. Начинается первое голосование, за капитана стражи. Мессер Дечембрио очень желает эту должность в свою семью, он вкладывает 7 голосов и побеждает. Далее следует еще 4 голосования, но теперь мессер Дечембрио может единожды вложить только один последний голос, в остальное время он протягивает в центр стола пустой кулак. Однако, вдруг ему повезет и за какую-то из должностей все остальные не вложили ни одного голоса…
11. При равенстве голосов действующий Капитан народа определяет результат! С момента его смены (если она случается) новый Капитан народа определяет результат. Если новый Капитан народа физически отсутствует на заседании, то решение принимает по-прежнему предыдущий Капитан народа (в текущем голосовании.

## 4. Управление городом через владение такими должностями чиновников

Вечер среды и до 21.00 четверга, с 21.00 чтв и всю пятницу до 21.00, и с пятницы 21.00 по субботу семьи будут владеть [***конкретной должностью или должностями, и смогут управлять городом в этой сфере***](https://docs.google.com/document/d/1j4BT5gPmdhIKIb-kx6COCrlIF8BFzWcZdceMFvl2ans/edit#heading=h.u1emwv3rxar0)/сферах. Если ставленник семьи на этот период умирает, то глава семьи, контролирующей в этот момент пост, назначает ВРИО на его место до начала нового голосования в Малом совете.

Должности:

1. Подеста;
2. Капитан народа (Капитано дель пополо);
3. Городской судья (Авогадоре ди коммун);
4. Красный инквизитор (Инквизиторе россо);
5. Капитан городской стражи (Капитано делла гвардиа).

Владея должностями, вы управляете через них городом!

# Правила по Большим Свершениям

*Уж если ты достичь желаешь цели,*

*Так спрашивай учтивей о дороге,*

*Которой к ней приходят...*

*-Шекспир-*

## 1. Глоссарий

**Мера влияния** – маркер наличия у персонажа некоего влияния, которое он может передать Голосующим. Меры бывают золотые, серебряные и бронзовые. Меры влияния -  сущность виртуальная, украсть их нельзя, снять с трупа нельзя.

**Голосующие** – люди, чье влияние на политику в Европе достаточно велико для прямого воздействия на эту политику. Такие люди бывают или по праву рождения (при этом не передается возможному наследнику), или по должности (таковы пять должностей в Павии и три подесты деревень). Они обладают некоей постоянной мерой влияния (у каждого персонажа она своя). Могут вкладывать эту меру влияния в 1 вариант исхода каждого Большого свершения на игре.

**Народные любимцы и таланты** – люди, которые в ходе игры тем или иным способом (на праздниках, на бэттлграунде, при обучении)  получили меры влияния. Не могут сами их использовать в Больших свершениях, только через Голосующих.

[*Творцы*](https://docs.google.com/document/d/15keydGtHt9bTq97XHgNT2GdrNIcghMI6-A11F6vZWZg/edit)– полематы (люди творчества), могущие создавать шедевры. Шедевр обычно приносит серебряную меру влияния. Не могут сами использовать меры влияния в Больших свершениях, только через Голосующих..

**Письмо** – распоряжение Голосующего относительно того или иного вложения мер влияния в Свершения. Пишется на специальной бумаге (выдается мастерами) и относится в почтовый ящик на региональной мастерке.

## 2. Введение

Итог битвы при Павии сам по себе многое определит в грядущей истории мира. Но помимо этой войны есть и другие события в Европе – они происходят вне игрового поля, вдали от павийских стен, но, тем не менее, ваши персонажи могут на эти великие события повлиять, а они в свою очередь – на происходящее на игре.

Мы называем это “Большими Свершениями”.

**ВАЖНОЕ: Большие Свершения могут косвенно помочь или несколько помешать армиям на поле боя, но владычество над Италией – это вопрос, который будет решен исключительно в ходе финального сражения. Тот, кто победит в битве при Павии в субботу, и будет владыкой Италии. Это бесспорно.**

## 3. О «Больших Свершениях»

Есть 32 персонажа на игре, которые могут непосредственно повлиять на глобальные события, которые происходят в мире за пределами Ломбардии. Это наша макро политическая модель.

Таких персонажей не очень много, и при этом сами по себе, в одиночку, они зачастую мало что могут - для того, чтобы набирать влияние, которое может изменить исход Большого свершения, им нужна будет активная помощь других игроков.

Да, это “командная модель”. Дипломатическая.

Конечно, мы будем моделировать не все исторические процессы, которое происходили на тот момент в Европе. Это несколько тем, которых и будут касаться данные правила. Все прочие вопросы, не входящие в число этих тем можно изучать, обсуждать, так или иначе играть в них, но повлиять на них в рамках игровых событий будет нельзя.

Мы считаем, что этих тем вполне хватит, чтобы описать все основные и интересные нам для игры исторические события, происходившие на этот момент в мире параллельно с войной в Италии.

Каждая из тем так или иначе получит в процессе игры свое развитие, и это напрямую повлияет как на некоторые игровые события, так и на итоги игры: то, каким будет остальной мир после окончания битвы при Павии - возможно, часть из них определит развитие Европы на века.

## 4. Как выглядит «Большое Свершение»

У каждого из “Больших Свершений” будет определенная структура.

1. Тема. Каждое свершение касается одной определенной глобальной темы, актуальной для мира в годы событий нашей игры и небезынтересной значительному числу ее персонажей.
2. Описание предпосылок Свершения. Мы напишем небольшой текст о каждом из Больших Свершений. В нем будут кратко изложены исторические факты о нем, отмечены расхождения с реальной историей (при необходимости), указаны основные действующие стороны и активные политические участники. Мы будем рады, если наши игроки будут изучать исторические процессы более комплексно и широко, но для нормальной игры будет достаточно прочесть описание.
3. Описания возможных исходов Свершения. Например: *на выборах нового Папы может победить один из трех кардиналов.* В описании каждого варианта будет рассказано о том, что это за вариант, к каким возможным последствиям он приведет. Отметим, что возможна ситуация “скрытых последствий”, когда какой-то итог одного из решений не был очевиден до подведения итогов, но логически вытекает из них, с учетом политических реалий эпохи. Стоит это учитывать.
4. По итогам голосования за Большое Свершение один из вариантов исходов свершения победит. Мир игры изменится, исторические процессы пойдут тем или другим путем.
5. Одни Большие Свершения могут влиять на последующие.

Темы, описания, варианты выборов и итоги будем озвучивать прямо по ходу игры в виде писем персонажам, объявлений герольдов и\или статей в аввизи\объявлений возле региональных мастерок. Первые две темы будут озвучены на параде в среду вечером.

## 5. Что такое Влияние

Это некая возможность масштабного воздействия на мир. Мы обозначаем ее некой виртуальной сущностью “меры влияния”. Такое воздействие могут оказать как значимые персоны (короли например) или творцы, так и “халифы на час” - случайные персоналии, на мгновение вознесенные над толпой (см. ниже).

Кто-то наделен титулами и владеет землями, кто-то ведет за собой людей, а кого-то поцеловал Господь и наделил даром смешивать на холсте краски и складывать слова. И искусство влияет на умы и сердца людей вокруг такого человека, перо порою острее меча. Ну а кто-то может стать любимцем толпы, вспыхнуть звездой и быстро упасть с небес, успев поменять мир вокруг себя. Все это и есть «влияние».

Меры Влияния бывают **бронзовые, серебряные и золотые**. Два бронзовых равны одному серебряному, четыре бронзовых - одному золотому. При этом меры влияния нельзя разменивать (например, одну золотую меру разделить на 4 бронзовых и вложить в разные свершения нельзя).

У каждого Голосующего есть постоянная мера влияния, которая не имеет физического воплощения – она автоматически начисляется в пользу одного варианта в каждом свершении, который выбирает Голосующий в своем письме. У разных персонажей «вес» этого постоянного влияния разный (об этом ниже в таблице). Это влияние нельзя передать (*например: постоянная мера влияния условного синьора Рикардо – бронза, при этом ему за игру передали 1 золото от народного любимца. Значит за первое Свершение он может отдать свою постоянную бронзу плюс приобретенное золото, а за остальные 4 только постоянную бронзу – по одной на каждое Свершение*).

Меры Влияния, которые зарабатываются на игре (народными любимцами, талантами и творцами) в отличии от “постоянных”, можно копить. Они не сгорают на следующий день. Однако такие люди не могут голосовать мерами влияния самостоятельно. Об этом ниже в разделе 7.

## 6. Как же происходит «Большое Свершение», тайминги

Свершения разделены на два блока - первый блок будет решен вечером в четверг, второй блок - вечером в пятницу. Полная информация по первому блоку будет оглашена на параде.

Как уже было сказано, у каждого Свершения есть три, иногда больше, варианта исходов, и победит по итогам только один из них.

Выбор того, какой же вариант победит, происходит в форме голосования, прямо в процессе игры, через модель писем: человек-Голосующий, желающий вложить какое-то влияние в тот или иной исход дела, пишет письмо своему контрагенту “во внешнем мире” (мастера до игры сообщат этого контрагента, и в этом письме он отдает распоряжение, как следует распорядиться его “мерами влияния”. Если  у него есть дополнительные меры влияния, полученные тем или иным способом (от творцов ли, или от любимцев толпы) - их жетоны (физическое воплощение) необходимо положить в конверт, а в письме указать в какое из свершений они идут. Народные любимцы и творцы же могут свои меры влияния в виде жетонов только передать/продать Голосующему. Обманет ли он их ожидания, обещая распорядиться мерами, вложив их в конкретный пункт, а вложив потом в другой? Да, он может так сделать.

Такое письмо (на особой бумаге, которая есть у имеющего влияние человека) в конверте, с указанием количества вкладываемого влияния в каждый пункт текущей повестки (и с прикладыванием жетонов доп.влияния (если есть) необходимо опустить в специальный почтовый ящик на любой региональной мастерке. Такой ящик на мастерке, и письма в нем, игроки вскрывать и похищать НЕ ИМЕЮТ ПРАВА.

Зона у региональной мастерки небоевая, в радиусе 3 метров от ящика не надо пытаться убивать гонца с письмом. Укрываться он на мастерке не имеет права - положил письмо в ящик и отойди от мастерки.

Написанное письмо прочитать может кто угодно, имеющий к нему доступ (до того, как оно положено в мастерский почтовый ящик). Письмо нельзя исправлять не владельцу. Письмо можно сжечь, в конверте, в этом случае все вложенные в него жетоны дополнительных Мер Влияния тоже сгорают. Забрать Меры Влияния из конверта - НЕЛЬЗЯ. Как только письмо положено в мастерский ящик - считается, что все распоряжения своим влиянием носителем сделаны, шестеренки интриг завертелись.

Можно оставить свои голоса за или против любого из вариантов.

За первое Свершение можно проголосовать **до 22:30 четверга**, за последующие - **до 22:30 пятницы**. Отправить письма можно и раньше, не ждать весь день.

В конце побеждает тот вариант, за который останется больше всего голосов “за” после вычета голосов “против”.

Результаты первого голосования будут известны и объявлены утром в пятницу, второго - утром в субботу.

## 7. Кто же эти люди, которые могут принимать судьбоносные решения. Кто эти Голосующие?

В основном это богачи, крупное дворянство и генералы армий - люди, которые предельно значимы во внешнем мире.

Также возможность голосования есть у подест деревень: да, сами по себе деревни мелкие, но в рамках данной модели деревни олицетворяют собою «итальянский народ» - огромные массы населения, и от их мнения и действий многое зависит.

У кого-то из Голосующих будет больше влияния на старт игры, у кого-то меньше. Однако ниже мы расскажем, как им можно будет помогать всем остальным.

Полный список таких влиятельных голосующих людей и их меры влияния:

| Голосующие персонажи и меры их влияния |
| --- |
| **Франциск I**, золотой голос |
| **Вице-король Неаполя Ланнуа**, золотой голос |
| **Генрих Наваррский**, серебряный голос |
| **5 глав больших семей Павии**, бронзовые голоса |
| **Генерал имперской армии (Шарль Бурбон)**, серебряный голос |
| **Генерал имперской армии (Альба-младший Толедо)**,  бронзовый голос |
| **Генерал имперской армии (Фрундсберг)**,  бронзовый голос |
| **Генерал имперской армии (Терранова)**,  бронзовый голос |
| **Генерал имперской армии (Пескара старший)**, серебряный голос |
| **3 старосты деревень** (*олицетворяют народ Италии)*, серебряные голоса.  **Голоса и право голосовать моментально передаются при перевыборе старост** |
| **Паола Дольче,** **глава малой семьи Павии**, бронзовый голос. |
| **ВРИО ректора университета**, бронзовый голос |
| **Король воров**, бронзовый голос |
| **5 выборных должностей Павии**, бронзовые голоса.  **Голоса и право голосовать моментально передаются при переназначении чиновников** |
| **Рыцарь на службе Франциска (барон де Монморанси)**, бронзовый голос |
| **Первый принц крови Франции Шарль Алансонский**, бронзовый голос |
| **Кардинал Дюпра**, серебряный голос |
| **“Белая роза” Ричард де ла Поль**, бронзовый голос |
| **Джон Стюарт, герцог Олбани**, бронзовый голос |
| **Рене Савойский**, бронзовый голос |
| **Итальянский кондотьер на службе Франциска (Медичи)**, бронзовый голос |
| **Сестра короля Франциска Маргарита Ангулемская**, бронзовый голос |

## 8. Как добывать меры влияния на игре

У ряда персонажей (см.выше) есть постоянная мера влияния, которую они могут пользоваться по своему усмотрению. Но иногда влияние могут получить (в виде жетонов как физического воплощения) люди, которые сами голосовать в деяниях не могут. Такие люди не могут проголосовать сами, но могут отдать это свое влияние тому или иному влиятельному Голосующему.

**ВАЖНО:** украсть/забрать при обыске этот жетон нельзя. Человек должен передать его Голосующему (***просто любому человеку - нельзя***)  самостоятельно. Угрожать, пытать - можно. Снять с трупа - нельзя.

Меру влияния можно получить:

* От Творца, создавшего шедевр (смотри правила по творцам и Творениям). Обычно это серебряная Мера Влияния.
* От военного, который получил некое влияние в ходе специальных миссий на бэттлграунде. От бронзовой до серебряной меры.
* От таланта, выучившегося в университете Павии на игре, лучшего на потоке (их ограниченное число).
* От человека, ставшего “героем дня” на крупном общественном мероприятии. Это золотая Мера Влияния.

Первые три пункта очевидны, на последнем остановимся подробнее ниже.

## 9. Крупные общественные мероприятия, приносящие меры влияния

Конечно, на игре может быть сколько угодно крупных и не очень праздников и мероприятий, но 9 из них мы выделяем модельно.

На каждом таком празднике устроителями проводится некий конкурс, и в конце судьи (смотри ниже) предлагают каждый свою кандидатуру на Героя Праздника, а толпа криком и овациями поддерживает кандидатуры. Затем судьи определяют, за кого кричали громче, и нарекают его Народным Любимцем. (Возмущаться предвзятостью судей - можно).

Список судей:

* В Павии – Капитан ди Пополо, капитан стражи, красный инквизитор *(текущие на этот момент, меняются правилами Борьбы за власть в городе)*
* Во Франции – троих каждый раз выбирают Дамы чести
* В Империи – Витториа Колонна, Франсуаза де Монтбель д’Энтремон, Гертруда Буртенбах *(новых назначает штаб Ланнуа)*
* В деревнях – жены 3х подест *(если у подесты нет жены, таким судьей становится его невеста или любая выбранная им женщина)*

Судей на мероприятии не может быть менее двух, иначе мероприятие модельно не состоялось (голос не выдается).

О времени и праздниках на игре [***читайте тут \*\*.***](https://docs.google.com/document/d/1iJPf8f56cnKkqRn5DSBs4BbAoF_b4W53TdY3JSuuVPo/edit)

### 9.1. Список событий:

Среда - **вечер**

1 событие на деревни, происходит в Белджойзо (Ярмарка в честь Дня всех святых)

1 событие во Францию (турнир)

1 событие в Павии (шествие и последующие выбор Короля Дураков)

1 событие в Империи (турнир - ножевые бои)

Четверг -**ближе к вечеру** (***все события посвящены Рождеству***)

1 событие на деревне, происходит в Гортеноло

1 событие на Францию

1 событие в Павии

1 событие в Империи

*(Рождественские традиции см. выше \*\*)*

Пятница - **день**

1 событие на деревне, происходит в Триволцио

*День Святого Джузеппе - традиционно выбирается самый лучший отец, принято устраивать всякие мужицкие соревнования “папа может”.*

Начинку мероприятия, и в чем будет соревновательность, мы предлагаем игрокам проработать самостоятельно.

НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРИГЛАСИТЬ РЕГИОНАЛЬЩИКА ДЛЯ ФИКСИРОВАНИЯ ПРОИСХОДЯЩЕГО

## 10. Можно ли узнать, как кто голосует. Шпионаж

Да, с некоторой долей достоверности можно. Про это есть отдельные закрытые правила по шпионажу и специальные люди, которые могут этими правилами пользоваться. Мастера определят их самостоятельно.

Что знают остальные:

Существуют опытные соглядатаи, которые умеют найти подход к людям, оценить и взвесить их, разбить по ранжиру, и главное - выведать их маленькие секретики и грязные тайны. Такие особые люди действуют в тени, знают когда вовремя установить слежку или проникнуть в чужой дом.

Понятно, что на игре есть много информации, которую возможно вызнавать и без модели, однако мы решили дополнительно ввести конкретную модель шпионажа как дополнение к более масштабной модели “Больших свершений”.

Эта модель позволит сильным мира сего нанимать шпионов для попытки установить, не обманул ли сильного мира сего кто-то из его союзников при голосовании за большие свершения. **Модель шпионажа не позволит шпионам узнать это со 100% уверенностью**, это важно понимать, но при должном подходе, и выполнение определенной работы, они смогут сузить круг подозрений. Скорее всего расследование им придется вести длительное время, и даже не одно голосование. То есть может статься, что сильные мира сего смогут возмездие обрушить только пост-фактум голосований. Кроме того, игра заставит шпионов (если они захотят принять заказ) рисковать, взаимодействовать с другими игроками, анализировать информацию.

Шпионы эти не будут иметь унылого чипа “я шпион”, вместо этого у каждого такого человека как подтверждение его компетенций будет особая метка - клеймо, оставленное когда-то законниками империи, либо Франции, либо одной из Итальянских республик (переводная татуировка).

## 11. Прочие важные нюансы

1. Влияния не очень много, а событий несколько: грамотно распределяйте свои конечные ресурсы.
2. Не будет “правильных” или “хороших” вариантов. Каждый вариант Свершения будет нести в себе те или другие сюжетные плюсы и минусы. Иногда, как и в реальной жизни - местами неожиданные. Выиграли войну вне Италии - но понесли большие потери. Укрепили внешние союзы - но ваш народ бедствует. Большая политика безжалостна, сохранить чистоту рук в ней практически невозможно.
3. Эта модель предполагает большое количество дипломатии, в том числе, возможно, и “через линию фронта”. Война войной, а политика по расписанию.

## 12. Пример Большого Свершения

Папа Лев X — сын повелителя Флоренции Лоренцо Медичи Великолепного всегда был умелым политиком, он старательно балансировал между Франциском Французским, которому он дал рычаги немалого влияния на французскую церковь, Карлом Испанским, которого он поддержал в качестве императора, и Генрихом Английским, которого он увенчал титулом «Защитник веры» за страстную отповедь протестантам.

Политическая и религиозная деятельность Льва Х не мешала ему вести великосветский образ жизни при папском дворе. Самым любимым развлечением Льва Х была охота и устройство великолепных празднеств, с театральными представлениями, балетами и танцами. На эти развлечения папа ежегодно расходовал вдвое больше той суммы, что приносили папские имения и рудники. Таким образом, он растранжирил весь золотой запас, который оставил ему в наследство Юлий II.

Папа привечал у себя многочисленных артистов, скульпторов, художников, писателей, комедиантов. Лев Х высоко ценил работы Санти. Напротив, да Винчи после двух лет пребывания в Риме покидает «испорченный» город. Многие известные гуманисты приезжали в Рим, чтобы подивиться блеску папского двора. Одни восхваляли великолепие празднеств, других поражала и даже огорчала роскошь духовенства и языческий образ жизни христианской столицы...

Только что стало известно, что Лев Х неожиданно умер в возрасте 45 лет. Его похороны были очень скромны, так как папская казна почти пуста. А курия собирается на выборы нового Главы Католической церкви в эти непростые для нее времена.

Итак, у сильных мира сего есть возможность использовать личное влияние для избрания конкретного кандидата, кто же станет новым Папой?

**Варианты исхода Большого свершения:**

1. Кардинал Адриан Буйенс, 63 года.
2. Кардинал Джулио де Медичи, 42 года
3. Кардинал Алессандро Фарнезе, 52 года

**Подробнее про выборы:**

1. Кардинал Адриан Буйенс, 63 года.

Выходец из бедной Нидерландской семьи плотника, доктор богословия, бывший глава Лёвенского университета. В 1507 году Максимилиан I назначил Адриана воспитателем своего семилетнего внука Карла, будущего короля Испании. Испанский кардинал, генерал Воссоединенной инквизиции Кастилии и Арагона. Примечательно, что был назначен уже взрослым Карлом регентом Испании на время поездки короля в Нидерланды. Для Рима он варвар. Говорят, что, как ни странно, он выступает за соглашение с представителями Реформации.

2. Кардинал Джулио де Медичи, 42 года

Кардинал Медичи считается главным кандидатом в преемники папы. Флорентиец, племянник Лоренцо Великолепного, двоюродный брат почившего Папы. Фактически Джулио - главный режиссёр папской политики на протяжении всего понтификата Льва X. Он также был титулярным епископом Вустера в графстве Вустершир в Англии. Говорят, что желает быть медиатором в мирных переговорах Франции, Испании и Англии с целью окончания Итальянских войн. Покровитель искусств. Дядя жены “Большого Дьявола” Джованни Медичи, известного кондотьера.

3.  Кардинал Алессандро Фарнезе, 52 года

Сын Пьеро Луиджи Фарнезе, владетеля Монталто. Своей церковной карьерой в молодости он был обязан, по слухам, сестре, Джулии Фарнезе, которая была любовницей папы Борджа. Отец нескольких детей, свою дочь он выдал за герцога Миланского Сфорца. Этот кандидат, по слухам, желает активной борьбы с Реформацией, а также надеется провести реформы внутри Церкви.

**Как могли голосовать и итог:**

Наши 32 Голосующих по-разному вложили свои постоянные меры влияния. Допустим помощи извне у них не было ни у кого, кроме короля Франциска, который привлек к себе на службу великого художника и изобретателя да Винчи. Созданный да Винчи портрет “Мона Лиза” был признан безусловным шедевром и принес автору серебряную меру влияния, которую автор подарил своему покровителю Франциску.  Поэтому, когда Франциск писал письмо своей матушке Луизе Савойской в Париж с желанием, дабы на папский престол воцарился Джулио Медичи, он положил в конверт серебряную меру влияния от да Винчи (в виде соответствующего жетона) и указал в письме, что именно в это свершение он ее вкладывает помимо собственного Золотого голоса.

Итог (если бы это большое свершение было на игре):

Влияние многих уважаемых людей, включая короля Франции и оказанной ему помощи творцом, позволило победить кардиналу Джулио де Медичи.

Папа Климент VII, в миру Джулио Медичи, едва заняв престол, вступил в союз с Венецианской Республикой, а также Францией, очевидно понимая гиблое положение Флоренции в нынешние времена, и противопоставляя себя императору. В обмен Папа рассчитывает вернуть себе былую папскую область в полном ее размере, а также получить шанс на выживание Флоренции.

Папа продолжает традиции предшественника: пышные празднества в Риме, так раздражающие многих, и вклад в искусство.

*(Этот выбор дает + голоса за Реформацию в Европе, также этот выбор дал некоторое количество дополнительных лент респауна французам в битве за Марсель - этот Папа недолюбливает Карла. Что, в том числе, позволило выбить из Прованса имперскую армию. В деянии за искусство (если оно было бы на игре) голоса от Папы были бы за расцвет Ренессанса.)*

# Модель Творения

*Эта модель для создания шедевров от настоящих гениев своего века. В эпоху высокого Ренессанса было много творцов, которые совмещали в себе массу специализаций – люди возрождения. Например, писатель-врач-математик. Композитор-алхимик-поэт (про Леонардо вы и так все знаете). Именно эту многонаправленность мы решили отобразить в модели, поэтому для всех направлений искусства, науки и теологии модель одна. Шедевром может стать создание произведения искусства (от написания портрета до проектирования и строительства кафедрального собора), научного или технического изобретения, включая алхимию, сочинение музыкальных композиций, а также научных или художественных текстов (богословских трактатов, жизнеописаний видных деятелей, стихов, поэм о рыцарях или мире сказочных существ). При этом творцы (и не только они) могут продолжать творить и без модели, за звонкую монету или ради собственного удовольствия. Мы только за.*

*Настоящий шедевр, созданный по модели и «повлиявший» на свое поколение, будет отмечен мастерской печатью. Остальное - просто творения талантливых людей.*

## 1. Кто является творцом

Творцом не может стать кто угодно – **эта Способность есть у некоторых игроков на старте игры**, чьи персонажи обозначены как творцы в сетке ролей на старт игры. Это уже состоявшиеся гении. Есть очень маленькая вероятность стать Творцом на игре и получить эту Способность. Способ до игры неизвестен. Просим вас максимально заранее подумать о том, намерен ли ваш персонаж заниматься творчеством, и согласовать со своим региональщиком. Если региональщик не подтвердил вам этого в заявке и ваш персонаж не обозначен как творец в сетке ролей, значит у вас нет этого скилла. На момент конца апреля мы начали закрыли заявки на творцов.

**Категории** персонажей, обладающих **способностью** **Творца**:

Философы, Композиторы, Изобретатели, Художники, Ювелиры, Скульпторы, Граверы, Поэты, Писатели, Алхимики, Астрологи, Ученые.

## 2. Три обязательные составляющие творчества для создания шедевра

Любое из творческих действий на игре будет включать три обязательных компонента (первые два реализуются параллельно):

1. **Материальное воплощение Творения**. Это тот физический объект, который в рамках игры станет аналогом вашего шедевра. Воплощением портрета может быть как рисунок от руки, так и распечатанное стилизованное фото. Воплощением собора - строение из игровых материалов или чертеж и т.д. Здесь мы не ограничиваем вашу фантазию. Просим, однако, избегать халтуры, стеба или нарочито современных аллюзий.
2. **Записи Творца**. Заполняемый игроком документ, который включает в себя ряд заданий, моделирующих творческий процесс (подробнее о ней ниже).
3. **Эффект Творения**. Моделирует то влияние на окружающий мир, которое произвело ваше произведение. Эффект Творения - игровые ресурсы, которые персонаж-творец получает от игротехников, предъявив им материальное воплощение творения и законченные записи творца. А.По умолчанию вы получите определенное количество мер влияния для модели [***Больших Свершений***](https://docs.google.com/document/d/1l_En4lHT4JQyJKK9HsiktQ2EevJXtEohi4OnGAjSa14/edit) (их можно передавать). Это моделирует славу шедевров. Кому передавать полученные меры влияния - решение творца, но с ним можно договориться заранее. Например, человек, ищущий влияния, помогает создать шедевр и его спонсирует - а творец отдает ему меры влияния, когда шедевр будет закончен. Б.Мастера ставят на само произведение мастерскую печать и пишут слово «шедевр» мастерской рукой.

**ВАЖНО!** Если вы хотите, чтобы ваше творение имело и практический эффект (изобретения, алхимические препараты), то до того, как вы начали вести Записи Творца, подумайте, как это можно реализовать в рамках существующих моделей, а после подойдите к своему мастеру региональщику и расскажите об этом. Он скажет (связавшись с общей мастеркой), возможно ли это, какие именно будут эффекты, и обозначит дополнительные условия его создания, после этого вы заполните раздел 2 Записей Творца (см. ниже) и мастер поставит туда свою печать. Важно – никаких вечных двигателей и эликсиров бессмертия на игре создать не получиться.

## 3. Записи Творца

Мы разработали эту модель скорее симуляционно-нарративной, потому что хотели подчеркнуть: творцу Ренессанса ценен не только результат, но и все, что он узнает и понимает о мире на пути к нему. Аккуратность и честность ведения Записей Творца мы отдаем на откуп персонажам-творцам. Разумеется, мы никак не сможем вас проконтролировать. И не хотим. Качество собственной игры – дело каждого игрока.

Выполнять задания можно в любом порядке или одновременно.

Персонажи-творцы могут запросить у мастеров-регов СВОЕЙ ЛОКАЦИИ книгу для Записей Творца (не более одной в течение одного дня - одну они получат на регистрации). Она представляет собой блокнот с мастерской печатью и набором задач. Творец ведет свои записи, согласно памятке с заданиями, одновременно с материальным воплощением произведения.

На руках у каждого творца может быть только один такой блокнот с Записями творца в день. Получить новый блокнот вы сможете только предъявив региональщику законченное произведение, сами Записи и сам объект) или отказавшись от идеи произведения (сдав мастеру незавершённые Записи). При этом получить новый блокнот можно не ранее 10.00 следующего дня. То есть за игру можно создать максимум 4 произведения искусства.

В рамках игры  этими  записями являются дневники творца, где он фиксирует свои мысли/идеи/зарисовки, поэтому показывать ее прямо по игре другим можно. Как и подсматривать, если записи остались без присмотра. Сам блокнот при этом не побираем (в отличии от самого предмета искусства) - считаем, что свои дневники творец восстановить может довольно быстро.

### 3.1. Структура Записей Творца:

***Раздел 1: Обложка: название***

На обложке напишите название и опишите характер своего творения. *Например: «Девушка с горностаем. Портрет» или «Санта-Мария дель Фьор. Кафедральный собор» Или «О граде Божьем. Философский трактат*».

***Раздел 2: Описание идеи***

Коротко опишите, какую идею вы вкладывали в произведение и какой реакции реципиентов ожидаете. Описание будет вам нужно, чтобы рассказывать о произведении меценатам, критикам и другим участникам ваших будущих задач.

*Например: В этом тексте я рассказываю о всей своей жизни, начиная с детства, не скрывая не только выпавших на мою долю невзгод, но и грешных дел своих, которых стыжусь пред лицом Господа. Но мой читатель может задуматься о собственных делах и о том, оправдывают ли тяготы его жизни дела неправедные… (и тд.)*

***Раздел 3: Посвящение и отзыв Музы***

Найдите того или ту, кто будет вашим главным вдохновением. На этой странице вы должны написать, кому посвящаете свое творение. Это должен быть конкретный персонаж игры – кто-то, кто был главным вдохновителем (или вдохновительницей) вашего творения, грубо говоря – ваша муза. Перед началом работы расскажите музе о вашей задумке, в процессе – максимально посвящайте в свои дела.

Когда работа над творением окончена, покажите ваше творение музе и расскажите, через что вам пришлось пройти, чтобы создать это произведение. Чтобы он или она могли сказать вам свое финальное слово о том, что вы сделали, можете показать ему/ей свои Записи.

После того, как персонаж, который был вашей музой, рассказал вам о том, что думает о вашем произведении, он должен сам написать на этой странице, почему ваше произведение останется в веках и какую роль сыграет в будущей истории.

***Раздел 4: Источники вдохновения***

Сложно начинать творить с чистого листа, у всего нового есть исток. Потому мы предлагаем вам найти свои источники вдохновения – **их должно быть минимум три**.

**Два из них мы** попросим вас выбрать из списка ингредиентов и впечатлений (примерные списки есть ниже). Списки будут вложены в блокнот для Записей творца, нужно будет выбрать по одному из каждого и начать действовать – добыть предмет и испытать впечатление. Лучше, чтобы ингредиент имел физическое воплощение и остался с вами. Если вы не можете получить сам ингредиент, нужно зафиксировать его как-то иначе: зарисовать, описать в дневнике, сохранить аромат духов на платке и т.д.

**Третий** **источник вдохновения** мы оставляем вам на откуп – ищите вдохновение в игровых событиях, словах людей, ситуациях, которыми вы стали свидетелем, поразительных вещах или существах. Быть может это слова, которые повлияли на вас, или ссора, которой вы были свидетелем, даже произведение другого творца может вдохновить.

Все три источника вдохновения должны найти отражение в вашем произведении – образы для стихов, картин и музыкальных произведений, аллегории для алхимиков, примеры для проповедей и так далее. Их образ можно использовать по-разному – визуально, как идею, как форму, как физический объект, ставший частью материального воплощения произведения.

В своих записях зафиксируйте, какие источники вдохновения вы использовали и как отразили в своем произведении

Один и тот же источник вдохновения используется одним художником не более чем в одном творении.

Публикуем предварительные списки, которые могут быть обновлены на самой игре:

### 3.2. Воплощенные объекты:

1. чужое любовное письмо
2. подвязка дамы
3. слезы блондинки
4. слеза брюнетки
5. слеза рыжей девушки
6. кинжал, забравшая жизнь
7. меч, забравший жизнь
8. песня бродячего музыканта
9. прекрасный аромат духов кого-то
10. Локон волос (отыграть отрезание, по жизни отрезать не нужно, или отрезать – от парика)
11. бурлящая кастрюля/горшок с едой
12. ветка из ночного леса
13. благодарность страждущего
14. пророчество
15. исповедь в смертном грехе
16. рассказ человека, который получили увечье
17. рассказ человека, которого изменила война
18. комплимент от рыцаря
19. предмет, кинутый в артиста
20. книга (определенная)
21. шедевр человека из другого лагеря
22. эскиз творца другого направления
23. ядро вражеской пушки
24. сено, на котором ты провел часть ночи
25. синяк, заработанный в пьяной драке
26. секрет, узнанный во время ночи любви
27. дворцовая утварь
28. солдатская утварь
29. пот строителя
30. публичное обличение измены
31. речь еретика
32. крик ужаса
33. порванная струна
34. подарок от человека королевской крови

### 3.3 Источники впечатлений:

1. поработай в таверне
2. выпасай овец вместе с крестьянами
3. поучаствуй в охоте
4. притворись нищим
5. помоги врачу
6. посмотри на бой на ножах
7. кричи о том, во что веришь
8. потанцуй на балу
9. прочитай проповедь (если ты теолог)
10. посмотри на военные действия
11. посмотри на другую локацию (Павию или Ставку французов)
12. побывай в закрытом месте
13. стань свидетелем жуткого или необъяснимого
14. поучаствуй в деревенском празднике
15. осмотри все храмы Павии, их архитектуру и роспись
16. осмотри деревенский храм, его архитектуру и роспись
17. Поучаствуй в диспуте
18. Выступи на судебном процессе
19. Подари жизнь

Пример:

*Микеланджело решает написать картину и выбирает три ингредиента:* ***локон волос****,* ***ветку из ночного леса*** *и в качестве впечатления* ***деревенский праздник*** *и пишет Суламифь, которую видит Соломон в ночном деревенском хороводе. Суламифь похожа на девицу, локон которой вдохновил автора. О том, как и для чего он добыл ингредиенты и впечатление он рассказывает музе на последнем этапе Творения и показывает готовую работу.*

***Раздел 5: Критика и ответы на нее***

Рассказывайте о своей идее людям – творцы одержимы своими идеями: на пирушках, в томных любовных беседах, в случайной болтовне – все должны знать, чем вы горите.

Но ничто так не помогает творчеству, как критика. Именно она позволяет найти изъяны работы. На этой странице приведите критические отзывы от ТРЕХ ЧЕЛОВЕК и свои ответы на них. Среди критиков должен быть один дворянин, один горожанин/крестьянин и один творец.

*Например:*

*Узнав о моем замысле, отец Юлий сказал: - Не приведет ли твоя картина простой люд к унынию и смятению?*

*Отцу Юлию я сказал: - Кто крепок верой, не впадет в отчаяние. Кто слаб, того хоть страх Божий отрезвит.*

***Раздел 6: Ресурсы и поддержка***

Найдите мецената, который сможет поддержать вашу идею материально. На создание любого шедевра требуется 1 озелла, они же “мешочки с золотом (см. [***Правила по Экономике***](https://docs.google.com/document/d/1SRjUC0RAk3_ZKWXbUOxCX_dw9pElZazwug5__LyUf8k/edit))

Вы спросите, с чего бы им давать вам денег? Меценат может проспонсировать шедевр:

* просто из любви к искусству
* взамен на очки влияния от шедевра
* чтобы получить себе физическое воплощение шедевра (и повесить дома/подарить кому-то)
* чтобы в шедевре нашли отражения интересные ему темы («нарисуй меня на коне, а рядом два ангела с лицами моих любовниц!»)

Самые жадные могут попросить всё вместе, но за такие требования и брать принято втридорога.

На этой странице должно быть отражено, откуда вы получили материальную поддержку на ваше произведение и были ли у заказчика дополнительные требования. Тут же должна быть подпись заказчика.

## 4. Некоторые дополнения только для творцов-алхимиков:

4.1. На игре действует модельное ограничение: все творения алхимика в процессе игры должны быть РАЗНЫМИ, то есть алхимик не может каждый цикл творить одно и то же.

4.2. В рядовой ситуации алхимик творит за один цикл единицу, а не «партию» производимого объекта: например: одну порцию зелья вечной молодости (если алхимик нашел рецепт золота из ртути, то тут, конечно, сумма заработанного золота будет больше потраченного на творение).

4.3. Для каждого алхимического творения нужен будет особый ингредиент, который можно будет добыть только в особенных местах (читай данжах).

4.4. Творения, приносящие конкретный практический бонус, не приносят при этом влияния.

## 5. Памятка по данным правилам

Еще раз коротко. Вот, что нужно для сотворения шедевра:

* Быть творцом
* Название шедевра
* Идея
* Муза
* Меценат с деньгами
* Ингредиент особый, если это алхимия
* 3 критика (творец, простой человек, дворянин)
* 3 источника вдохновения (2 из списков + одно свое)
* Само воплощение шедевра (картина, мелодия, чертеж, трактат, поэма, скульптура, etc), с подписью автора и мастерской печатью.

*Вы великолепны!*

*Воплощенные творения, полностью отвечающие всем требованиям, и подтвержденные мастерами, получают мастерскую печать и становятся произведениями искусства, а творец, создавший такой шедевр получает меру Влияния (см. Модель Больших свершений).*

*Остальные творения остаются просто талантливым творчеством великих людей, не более и не менее.*

# Правила по экономике

*На нашей игре нет сложной экономической модели, нет необходимости в макроэкономике для сбора отрядов войск (война уже здесь), но есть бытовые экономические отношения. Деревенские приторговывают розами и лисьими шкурами, французские дворяне борются за новые земли и блага, творцы ищут спонсоров, павийские нобели собирают налоги и взятки, а генералы платят солдатам за службу, и так далее. В этом тексте мы расскажем, какие для этих отношений есть инструменты и условности.*

## 1. Общая часть

На игре есть игровые деньги и ценности. Такие ценности (те или иные товары, как промаркированные мастерами, так и созданные игроками самостоятельно) и деньги необходимо хранить в пространстве игры; прятать ценности и деньги в пожизневых палатках и иных неигровых зонах строго запрещается. Прятать деньги в лесу - можно, но возможные игровые последствия никто не отменяет.

Некоторые ценности (разного рода товары) можно будет использовать в медицине и творчестве, такие ценности мастерская группа маркирует и пропускает отдельно. Также можно творить (крафтить) на игре любые блага и продавать их просто как сувенир или же с иными игровыми, не поддержанными модельно, целями.

 На игре будут экономические циклы - они важны для прихода денег и ряда связанных с создаваемыми на игре товарами нюансов. Тайминг циклов:

*Среда: от начала игры до 15:00 четверга\* (все персонажи получают на старте игры деньги на среду вечер и чтв первую половину дня - считается что за этот период все зп им выплачены, все сделки оформлены);*

*\*в четверг в 09:00 будет дополнительный приход озелл тем богачам, кому они положены;*

*Четверг: цикл с 15:00 до 24:00;*

*Пятница: цикл с 09:00 до 15:00, второй цикл  с 15:00 до 24:00;*

*Суббота с 09:00 до конца игры.*

## 2. Деньги

Деньги на игре бывают двух видов - обычные деньги и озеллы, они же “мешочки с золотом”.

2.1. Обычные деньги - это то, чем расплачиваются на игре обычные люди. Они бывают двух видов: золотые **дукаты** и медные **сольдо**. В одном дукате 10 сольдо *(мастерская группа в курсе что оригинальные сольдо стоили иначе. Это упрощение для удобства игроков).*

2.2. **Озеллы**, или же **“мешочки с золотом”** - это крупная сумма денег, которая тратится на что-то большое: на на создание выдающегося [***шедевра***](https://docs.google.com/document/d/15keydGtHt9bTq97XHgNT2GdrNIcghMI6-A11F6vZWZg/edit), решение каких-то крупных проблем и так далее. Для подобных деяний обычно указывается цена (например, для создания Сикстинской капеллы было бы нужно два мешочка с золотом). Важно понимать - озелла это ОЧЕНЬ МНОГО денег. Для обычного человека такая сумма - это целое состояние.

Владелец Озеллы в понимании обычного человека - очень богат. То есть Озелла может быть, например, приданым невесты, суммой для выкупа недвижимости, доказательством вашей состоятельности, суммой, нужной для создания великой картины, деньгами для выкупа из плена герцога.

Курса обмены “озелла к дукату” не существует. Владелец озеллы может, если захочет, продать ее за любую удобную ему сумму.   
Озеллы - это предмет в игре, этот мешочек можно потерять, украсть, подарить и так далее. Как будут выглядеть озеллы, МГ покажет на параде.

## 3. Приход денег

На старте каждый персонаж получит конверт, в котором, помимо всего прочего, будет некоторое стартовое количество денег, рассчитанное исходя из уровня богатства персонажа.

Деньги в разных формах (и дукаты, и озеллы) приходят некоторым персонажам (королям, дворянам, павийским богачам, некоторым деятелям Церкви, командирам наёмников) раз в определенный промежуток времени (некоторым раз в цикл, некоторым раз в два цикла). Это “виртуальный доход” - деньги, которые приходят регулярно. На их приход или не приход могут повлиять некоторые игровые события - например, происходящее на баттлграунде.

Ниже приведем несколько примеров для разных групп персонажей:

### 3.1. Расчет с войсками.

Для содержания армии (фураж, поддержание лагерей, военного обмундирования и т.п.), каких-то отдельных экономических действий не нужно, на бэтлграунд армии смогут выходить без экономических ограничений.

А вот что касается поддержания морального удовлетворения войска и выплат жалований конкретным бойцам - МГ раз в  цикл  исходя из сумм, указанных в заключенных контрактах (отцы-командиры будут в курсе сумм, средний доход проф.наемника указан ниже по тексту), будет выдавать деньги в казну отцам-командирам войск; и распределение денег останется на этих отцах-командирах как игровая задача их, и их помощников. При этом первый бой четверга (утренний бэттлграунд) уже оплачен (жалованья будут в конвертах на старте игры).

Отцы-командиры - это Шарль Ланнуа у Империи и Франциск I у Франции.

Что-то может пойти не так? Да. Отец-командир может пропить все деньги, их могут у него украсть. Кроме того, неудачный ход военных кампаний (в сценариях кампаний будут указываться разные угрозы) может отрезать некоторые пути снабжения войска, и часть денег (или даже вся сумма?) на оплату жалований может до военного лагеря не дойти в принципе. Далее уже отцам-командирам придется убеждать солдат выйти в поле без оплаты, или искать под это иные источники денег на полигоне.

### 3.2. Налоги в Павии.

Налоги собираются Подестой и его людьми с заведений и с каждого дома (налог на недвижимость). Стартовый размер налога: 5 сольдо с обычного дома, 1 дукат с большого (это дома Семей, например), 20% от выручки заведения (кабаки, лавки, бордели). Сбор налога происходит персонажами по игре (также Малый совет может размер налога изменить). Далее собранный налог (а также штрафы и конфискованные через суд имущество) отправляются в городскую казну и тратятся на жалованье городским служащим (стражники, тюремщики, судьи, черные инквизиторы, а также сам подеста, красный инквизитор, главный судья, капитан стражи и т.д.), а также на другие нужды города вроде организации праздников или поддержания университета. Часть от собранного отдается епископу на церковные нужды в качестве десятины. Далее епископ распределяет эти средства по монастырям и церквям. Налоги за среду считаются собранными.

### 3.3 Налоги с деревень.

Все деревни расположены на землях, которые кому-то принадлежат. Владелец земель в праве взимать с деревни оброк (деньгами, ресурсами или чем-то еще, чем посчитает нужным). У нас одна деревня находится в частных руках (часть денег передается в казну города уже ее владельцем), остальные - стоят на землях города и город собирает с них налоги. Налоги за среду считаются собранными.

### 3.4 Доход иностранных дворян.

Часть дворян, прибывших под Павию, являются крупными землевладельцами и получают со своих владений некоторый доход. Что это за земли - известно, это конкретные провинции. Французский король и император могут отнять владения у своего подданного или даровать ему новые. Таким образом, виртуальный доход будет зависеть от наличия у персонажа земель на родине, которые в ходе игры можно будет получить или потерять (во французском блоке для этого будет отдельная модель).

Обратите внимание - на этот доход тоже могут повлиять внешние события (например, баттлграунд или Большие дения).

### 3.5 Доход павийских олигархических семей.

У глав семей существует некий «безусловный доход», обозначающий их богатство. Второй источник дохода – это экономические точки, захваченные легионерами. Каждая точка также приносит определенный доход, который получает глава семейства. См. [***Модель борьбы за власть в городе Павия***](https://docs.google.com/document/d/1pXTvFNime6B2DwaVP1mlRyFeY3RIYvtWq3gv31sgMQo/edit).

### 3.6. Остальные.

Остальные персонажи могут добывать деньги в ходе игры разными способами - работой на кого-то, поиском денег в неожиданных местах (такие места мы упрощенно называем «данжами»), обманом и аферами, перераспределением денег путем честного рэкета, ремеслами, поиском и продажей ингридиентов, созданием и продажей товаров, созданием и продажей творений творцами и так далее.

Также одним из способов получения дохода является выгодная женитьба. Богатый муж вероятно поделится своими доходами с молодой женой, а за невестой принято давать приданое. Мы не будем требовать траты ресурсов за свадьбу, но принято, что невесту отдают замуж с некоторым состоянием (родовые земли, озелла, пачка лисьих шкур на худой конец), которое переходит к жениху. Так что перед свадьбой не забывайте требовать приданое.

## 4. Вывод денег

Вывод денег осуществляется путем обложения мастерским «налогом на прибыль»  кабаков и некоторых иных заведений (МГ сообщит им).

## 5. Создание товаров

На игре можно будет создавать товары (их неполный перечень ниже). Ряд товаров будет создаваться в первую очередь в деревнях, при помощи несложных моделей (охота, выпас овец и так далее). Модели будут несложные и интерактивные, их описание известно деревенским за основу возьмем правила «Часа ремесла» с РИ «Конан».

Например, выпас овец будет связан с борьбой с волками, которых в связи с войной развелось вокруг Павии просто несметное количество.

## 6. Таблица цен

Эти цены в ходе игры не меняются, «инфляции в кабаках» нет. МГ будет это контролировать.

* Любой *неалкогольный напиток* в кабаке стоит 1-2 сольдо;
* Алкогольный напиток - от 2 сольдо до 1 дуката;
* Еда в кабаке стоит от 1 сольдо (*легкая закуска*) до 1 дуката (*плотный обед* в пафосной таверне);
* *Индульгенция* стоит 1 дукат;
* Посещение публичного дома - 5 сольдо стоит сам игровой секс, доп.услуги - отдельная плата;
* *С*пециальный чип медика (используемый при перевязке - смотри правила по медицине) стоит 1 сольдо (покупается только медиками);
* *Микстура* (смотри правила по медицине) - от 3 сольдо до 5 сольдо (может купить кто угодно).
* Отпеть в храме - пожертвование от 1 сольдо до 1 дуката (священники соизмеряют с кого сколько).
* Похоронить на кладбище деревни Триволцио - похоронной команде платится от 5 сольдо до 1 дуката.
* Похоронить на территории храма/монастыря - пожертвование в 1 мешочек золота.
* Посмертная маска - от 1 дуката до 1 мешочка золота если шедевр
* Создание шедевра - 1 мешочек с золотом
* Выкуп из плена - от 1 дуката до 1 мешочка с золотом (цена зависит от пленника, часто платят в рассрочку под слово чести)
* Медицинский ингредиент - от 1 сольдо за часто встречающийся, до 3 сольдо за редкий.

**Стоимость товаров, создаваемых на игре, мастерской группой не регулируется. Это воск, вино, цветы, духи и многое другое - за сколько договоритесь, за столько и купите. Ориентируйтесь на цены выше для сравнения.**

Для понимания доходов - успешный ландскнехт обычно зарабатывает в районе от 1,5 до 2 дукатов в цикл. А стражник в городе - от 7 сольдо до 1 дуката максимум.

## 7. Перечень медицинских ингредиентов, которые добываются на игре

| Мёд |
| --- |
| Лиса |
| Розовое масло |
| Лаванда |
| Чёрный перец |
| Окалина |
| Древесная смола |
| Курдючный жир |
| Поганки |
| Уксус |
| Овечье молоко |
| Желчь |
| Змеиный яд |
| Жаба |
| Клыки волка |

# Правила по религии или как быть добрым католиком на РИ «Однажды в Павии»

XVI век – это переломный момент истории Европы, эпоха Возрождения, расцвет светской культуры и науки. Это преддверие Реформации, когда глубоко религиозное общество видело всё больше противоречий между постулируемыми догматами Церкви и реальными примерами жизни её представителей.

В первой части правил описана общая мировоззренческая позиция простого, далекого от высоких материй, католика, который вырос с чистой и искренней верой в Господа и убежденностью, что Церковь спасает его бессмертную душу, чтобы он смог познать благость Рая после смерти. На это направлены церковные таинства и службы. Текст описывает, **как быть добрым католиком**. На игре **нет атеистов** - не та эпоха. Однако, будет ли ваш персонаж искренне верующим или будет лишь формально следовать внешним атрибутам католика – это уже решать вам.

Во второй части описаны некоторые детали и подробности для **духовенства**. Эта часть носит, скорее, энциклопедический характер, чтобы на игре было легче ориентироваться в той или иной ситуации. Это открытая информация, ознакомление с которой для мирян - по желанию, для духовенства - обязательно. Для духовенства также будут отдельные внутренние правила.

В [**Приложении 2**](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XGz7zBIJU0LArp2H48uw0zlwawA7PsuXbCnP8IM40dQ/edit?usp=drive_link) собрана информация **о церковной иерархии** Римско-католической Церкви.

## 1. Правила для мирян «Народ Божий»

### 1.1. Краткий чек-лист «Как быть добрым католиком»

Если ты добрый католик \*\*, то ты:

* Боишься попасть в Ад и хотел бы в Рай;
* Носишь крест (закупается игроками) и крестишься пятью пальцами слева направо;
* Чтишь папу Римского и никогда в нем не сомневаешься;
* Посещаешь одну службу в день: либо мессу (в 14:00), либо вечернюю службу (в 22:30);
* Знаешь первую строчку Pater Noster на латыни: Pater noster, qui es in caelis;
* Помнишь 10 заповедей и соблюдаешь их;
* Помнишь 7 смертных грехов и стараешься не грешить;
* Если все-таки согрешил, переживешь, каешься и идешь на исповедь;
* После исповеди можешь на следующей мессе причаститься (причастие можно получить только на мессе);
* Произносишь молитвы в быту;
* Если не знаешь, что делать или столкнулся с непонятным – советуешься со священником или монахом;
* В целом, в любой непонятной ситуации спрашиваешь священника или монаха;
* В сложной ситуации молишься своими словами и обращаешься к Господу за помощью и покровительством;
* Если на душе нехорошо – исповедуешься или советуешься с падре;
* Если на войне или где-то еще получил душевные травмы – принимаешь епитимью или покупаешь индульгенцию;
* Перед важным делом просишь благословение священника;
* Заказываешь молитвы о живых и мертвых;
* Если чувствуешь, что скоро умрешь – исповедуешься и причащаешься по возможности;
* Организуешь похороны близких, если возникнет необходимость;
* Осуждаешь тех, кто решает не хоронить католиков;
* Если никак не получается похоронить, читаешь над телом заупокойную молитву;
* Не играешь в азартные игры и осуждаешь тех, кто этим развлекается;
* Не сквернословишь и не богохульствуешь;
* Не рассуждаешь о конце света.

*\*\* Понятно, что идеальных католиков не бывает, поэтому первые 10 пунктов персонаж так или иначе стремится выполнять хотя бы для того, чтобы поддерживать образ «доброго католика» (если не выполняет, то считает себя грешником). Можно согрешить и покаяться - и остаться добрым католиком. Остальные пункты реализуются по возможности, и тот, кто это делает, вправе считать себя благочестивым католиком.*

### 1.2. Во что верует добрый католик

 - Бог **един в трёх лицах**: Бог Отец, Бог Сын и Бог Святой Дух.

- Бог ради спасения людей от бремени первородного греха послал своего Сына на землю, который родился от Приснодевы Марии и воплотился в Иисусе Христе, был распят, умер и воскрес в третий день, победив смерть.

-  **Десять заповедей**:

·         Почитай Бога и одному Ему служи

·         Не сотвори себе кумира

·         Не произноси имени Господа Бога твоего напрасно

·         Помни день субботний

·         Почитай отца твоего и мать

·         Не убивай

·         Не прелюбодействуй

·         Не кради

·         Не произноси ложного свидетельства на ближнего твоего

·         Не желай ничего, что у ближнего твоего

- **Семь добродетелей**: Благоразумие, Мужество, Справедливость, Умеренность, Вера, Надежда, Любовь.

- **Семь смертных грехов**: гордыня, жадность, гнев, зависть, похоть (или блуд), чревоугодие и уныние.

- После смерти каждого ждет **два суда**. «Частный суд» происходит сразу после смерти, на нем каждый получает немедленное воздаяние за свою земную жизнь и попадает в рай или в ад. Второй суд – это Всеобщий суд в конце времен. Если крещеный католик умер «в мире с Богом и ближними», но для святости, чтобы войти в рай, ему нужно очищение, он попадает в **Чистилище**.

- **Папа Римский** – это преемник Святого Петра и глава Церкви, он **непогрешим и не может заблуждаться**. У Папы Римского есть доступ к неисчерпаемой **сокровищнице добрых дел**, и в виде **индульгенций** он может делиться этим сокровищем для отпущения наказания за грехи. (Действующий папа римский – Климент VII, до принятия сана - Джулио Медичи).

### 1.3. Внешние атрибуты доброго католика

 1.  Добрый католик всегда носит **нательный крест** (четырехконечный по форме, может быть с изображением Спасителя или без). **(закупается игроками самостоятельно)**

2.  Совершает крестное знамение **пятью пальцами**, слева направо, в память о пяти ранах на теле Христа.

3.  Посещает одну службу в день. Особо благочестивые католики посещают две службы в день.

4.  В храме Господа добрый католик-мужчина обнажит голову, а женщина, наоборот, покроет её платком.

Только священники остаются в храме в головном уборе. Король также остается в короне – символе помазанника Божиего.

5.  Знает наизусть первую строку Pater Noster на латыни:

**Pater noster, qui es in caelis**

Патэр нОстэр, кУи эс ин цЭлис

(Отче наш, сущий на небесах!)

*Особо благочестивые католики могут знать наизусть всю молитву, и не одну, но выучить ОДНУ строку из «Pater Noster» – обязательное требование для всех мирян.*

6.  Произносит в быту молитвы, обращенные к Господу.

*Далее приведены молитвы на разные случаи жизни, используйте их на свое усмотрение, когда будет уместно, исходя из игровой ситуации. Молитвы в быту произносятся на русском.*

## 2. Что знают и как поступают все добрые католики

### 2.1. О службах

В день проводится две службы: **месса в 14:00 и вечерня в 22:30.**

*(Самая длинная служба не должна превышать 15 минут).*

Католические службы всегда ведутся на латыни.

На службе надо внимательно слушать священника и делать так, как он говорит: повторять слова, совершать крестное знамение, садиться, вставать и т.п. На мессе за причастием могут подходить только те, кто ранее исповедовался и получил отпущение грехов.

#### Маркер богослужения

На игре службы могут проводиться обычные, на латыни, со священнослужителями в богатом облачении. А могут быть немного иными, реформаторскими, где служба идет на местном живом языке, а общий антураж скромнее. Мы рекомендуем строить службы так, чтобы их направленность угадывалась сразу, но чтобы обозначить, что именно происходит, **необходимо обязательно** использовать словесный **маркер**.

Перед совершением службы, церковного обряда или таинства духовное лицо (священник или монах) должен громко и четко произнести маркер, обозначающий язык богослужения:

- «**Credo**» (произносится на латыни) - действие проводится на латыни по католическим канонам, даже если какие-то молитвы в реальности будут звучать на русском языке;

- «**Верую**» (произносится на русском) - действие проводится не на латыни, а на национальном языке духовного лица. В этом случае не должно звучать ни одной молитвы на латыни, только на русском (служба не на латыне не соответствует католическому обряду).

### 2.2. О священниках

Добрый католик обращается к духовенству в соответствии с его саном ([**Приложении 2**](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XGz7zBIJU0LArp2H48uw0zlwawA7PsuXbCnP8IM40dQ/edit?usp=drive_link)).

*Не называйте священника «святой отец»! Так обращаются только к Папе Римскому. Если не уверены, в каком сане священник - говорите «падре», в большинстве случаев не ошибетесь. Епископа и архиепископа можно отличить по пурпурному (это фиолетовый или малиновый цвет) поясу и шапочке и лучше к нему обращаться «Ваше Преосвященство».*

 Священником можно стать только через рукоположение, для них обязателен целибат.

Священники заботятся о пастве, совершают службы и таинства, несут Слово Божие, хранят тайну исповеди и делают все, чтобы добрые католики попали в рай. Иного и помыслить нельзя.

 Также к священникам можно обращаться за **сакраменталиями** (или требами – «церковными обрядами по требованию»): благословением перед важными действиями, молитвой о живых, об усопших, освящением предметов, пищи. Сакраменталии уместны во всех случаях, когда доброму католику нужна помощь и поддержка свыше.

### 2.3. О монахах и монастырях

Монахи и священники – это не одно и то же. Среди монахов могут быть те, кто рукоположен в сан священника, но большей частью монахи не рукоположены. Любой монах принадлежит какому-либо **религиозному ордену**. Монахи служат Господу в соответствии с уставом своего ордена, который утвержден Папой, приносят обеты целибата, послушания, бедности. Во всех орденах есть **женские ветви**.

Обращаться к монаху/монахине следует «брат/сестра».

Монахи обычно живут в монастырях. Монастыри возглавляют аббаты (у доминиканцев – приоры). Если же кто-то из братьев или сестер проживает не при монастыре, значит, у них есть какая-то важная миссия от ордена.

Не каждый монах может совершать таинства, а если может, то не все, так что при возникновении такой потребности лучше монаха об этом спросить. Монахини таинства совершать не могут.

Добрый католик, мужчина или женщина, может **принять постриг** и уйти в монастырь. Если возникнет такое желание – обратитесь к аббату/приору монастыря за подробностями.

### 2.4. О таинствах

Через таинства добрый католик получает **божественную благодать**.

Всего таинств **семь**. Два таинства, которые совершаются один раз в жизни, все католики уже прошли: **Крещение** при рождении и **Конфирмацию** (миропомазание) – в возрасте 7 лет.

Таинства, которые добрый католик может получить на игре:

- **Покаяние** – включает в себя четыре элемента: искреннее раскаяние, **исповедь**, отпущение грехов, исполнение наложенной епитимии. За один и тот же грех разным священникам нельзя каяться – Господь не поймет.

(*На игре не обязательно исповедоваться каждый день, но перед важными событиями либо в предчувствии смерти будет уместно обратиться к священнику с просьбой о таинстве*.)

- **Причастие** (**Евхаристия**) – приобщение к Христу, возможно только после исповеди и исполнения наложенных епитимий, проводится во время мессы.

- **Венчание** - христианский супружеский союз мужчины и женщины, заключённый через священнодействие в храме.

- **Елеосвящение** - при помазании елеем тела больного призывается благодать Божия для душевного исцеления (может совершать **только представитель** **епископата: епископ / архиепископ / кардинал / Папа Римский**).

*На игре с помощью Елеосвящения можно* ***излечиться от душевных ран*** *(*[**см. Правила по медицине**](https://docs.google.com/document/d/1G0dTELZeVpBfRaZX6y30bLgH5_8iBIfXPSWy7HkEjzM/edit)*, пункт  III).*

*Для этого больному с душевной раной надо пройти таинство Покаяния, совершить небольшое паломничество (в собор Павии - для французов и деревенских, в монастырь Белджойзо или часовню на кладбище - для жителей Павии), после этого пройти таинство Елеосвящения у епископа / архиепископа (договориться об этом таинстве с епископом / архиепископом следует до того, как вы начали совершать Покаяние и паломничество).*

- **Рукоположение** – принятие священного сана (может совершать только представитель епископата). Если возникнет такое желание – обратитесь к священнику за подробностями.

### 2.5. Об индульгенциях

Добрый католик знает, что индульгенция – это освобождение от наказания за грехи. Перед её получением надо исповедоваться, но это не точно - лучше спросить у священника. А вот то, что за индульгенцию надо заплатить звонкой монетой – это абсолютно точно. Получить индульгенцию можно только у особых священников – **квесторов**, так что у духовного лица надо спросить, к кому обратиться за индульгенцией.

*На игре с помощью индульгенции можно* ***излечиться от душевных ран*** *(*[**см. Правила по медицине**](https://docs.google.com/document/d/1G0dTELZeVpBfRaZX6y30bLgH5_8iBIfXPSWy7HkEjzM/edit)*, пункт  III)*. **Важно, настоящие мастерские индульгенции будут иметь мастерскую печать!**

*На начало игры квесторами являются: настоятель собора в Павии, настоятель церкви св.Марии Вифлеемской, аббат монастыря Святой Клары в Павии, приор строящегося в деревне монастыря Лапис Санктус, два священника из свиты епископа Павии (Аугусто Пьовере и Амадео Тольятти), а у французов - Клеман Жанекен (священник на службе архиепископа Жана де Фуа).*

*Все епископы и архиепископы также могут выдавать индульгенции (формально они квесторами не являются).*

*В имперских войсках священники являются квесторами Папского престола.*

### 2.6. О святых и блаженных

Святыми становятся подвижники веры или мученики. Святых почитает вся Католическая Церковь. Есть еще блаженные, которых почитает не вся Церковь, а определенная епархия. Святыми или блаженными могут стать те подвижники веры, которые жили вот на этих самых землях, где мы находимся. Если будут такие радостные вести, то об этом сообщит епископ.

Есть еще разные святые мощи, которые могут творить чудеса. Наверное.

### 2.7. О похоронах

Доброму католику важно умереть «во благости и в примирении», чтобы на душе не было грехов – только так он попадет в Рай. Если при смерти на душе будут не отпущенные смертные грехи, то до самого Страшного суда душа будет гореть в аду.  Поэтому каждый добрый католик в предчувствии смерти старается исповедоваться и причаститься. Если вдруг он не успеет этого сделать, тогда его близкие и родные могут молиться о нем и заказывать службы в надежде, что его душа в Чистилище (а не в аду), и у неё есть шанс на райскую жизнь.

В этой же заботе родные и близкие усопшего всегда проводят похороны по католическому обряду – чтобы душа его упокоилась с миром. Если же нет у усопшего столь заботливых близких, то любой добрый католик все равно постарается достойно похоронить неизвестное мертвое тело – это богоугодный поступок, да и боязно оставлять неупокоенную душу. Если нет возможности похоронить, то хотя бы надо прочесть над телом несчастного молитву **Requiem** (см. [***Приложение 1***](https://docs.google.com/document/d/1hHO5LVXHHdn-q4HqURCX8Gxfy-T7JGJtUYvZr05Znzc/edit#heading=h.jseloip8unzp)) и отпустить душу с миром.

*(В этом случае игрок, чей персонаж умер, в белом хайратнике уходит в мертвятник, срок отсидки в мертвятнике не сокращается).*

Хоронить усопшего нужно на кладбище, на освященной земле. Но только в том случае, если усопший **не был** отлучен от Церкви, не был еретиком или самоубийцей. Таких хоронят на неосвященной земле, могильщики знают, где.

Если добрый католик не знал ничего об усопшем и похоронил его на освященной земле, а тот оказался страшным грешником, то душа доброго католика, проявившего любовь к ближнему и сострадание, чиста. А вот если знал и сознательно осквернил освященную землю, то берет большой грех на душу.

*Деревенские жители, бедные жители и средний класс Павии хоронят родственников на общепавийском кладбище в деревне Триволцио. Богатые семьи часто хоронят своих близких родственников в склепах собора, церкви или монастыря (для возможности захоронения в склепе нужно обратиться к могильщикам, которые договариваются с церковью и организуют процесс). В церкви стоит вешать памятную табличку или даже маску с лица «покойного». Родственников помельче рангом богатые семьи также хоронят на кладбище в Триволцио.*

***Общее описание похорон:***

*Представитель духовенства должен прочитать ритуальные молитвы над телом усопшего (при необходимости нужно «доставить тело» до ближайшего храма/монастыря, «тело» можно смоделировать деталью одежды, либо на ваше усмотрение как). Далее похоронная процессия во главе со священником, который несет крест, следует к кладбищу. В похоронной процессии должно быть минимум 3 человека (двое «несут тело», третий – это священник/монах). (Один священник может одновременно вести несколько похоронных процессий.) Над могилой представитель духовенства еще раз читает молитву, после чего присутствующие могут сказать прощальное слово. Затем каждый бросает на «тело» усопшего цветок (символ вечной жизни), могильщик «закапывает» могилу и устанавливает крест либо надгробную табличку с именем захороненного. Если имя неизвестно, то можно написать «Неизвестный раб Божий».*

*“Тело” возможно сразу доставить на кладбище, тогда обряд проводит священник часовни на кладбище.*

*Напоминаем, что один из участников похорон близкого для себя человека на кладбище в Триволцио может исцелить одну свою душевную рану после разговора с могильщиком (см. Правила по медицине).*

*В особо торжественных случаях, когда очень знатного человека хоронят в склепе храма или монастыря, отпевание сначала проводится в доме, далее торжественная процессия следует к месту погребения. У знати полагается в процессии «вести коня» усопшего (модель – на ваше усмотрение), нести оружие и награды (при похоронах женщин несут семейные реликвии). В храме/монастыре проводится заупокойная служба, говорятся прощальные слова, после чего «тело» закладывают в склеп, туда же бросают цветы, и на склепе устанавливается специальная маска для усыпальницы, которую надо заказать заранее у ремесленников.*

*»Душа усопшего» (игрок в белом хайратнике):*

*-  может сразу уйти в мертвятник, после того как «тело» забрали на похороны (при организации похорон срок отсидки в мертвятнике снижается на 1 час);*

*- может остаться до конца похорон и после этого уйти в мертвятник (срок отсидки снижается на 2 часа).*

*Предоставление информации в мертвятнике о факте похорон, ушел до или после – на честность игроков. Эту информацию всегда можно проверить, а читерство уважения не вызывает.*

У всех добрых католиков после похорон считается правильным преподнести дары Церкви и заказать заупокойную службу.

### 2.8. О церковном суде

Церковный суд (или «суд духовный») рассматривает дела по всем религиозным вопросам. Монахов и светское духовенство судит только церковный суд, у светского суда таких полномочий нет.

Епископ обладает полномочиями судить от имени католической Церкви в своей епархии; однако, поскольку епископ очень занят и у него много различных других обязанностей, большинство дел рассматриваются судьями, которых он назначает. Во главе такого суда стоит священник, которого называют **судебный викарий**.

### 2.9. О десятине

Еще со времен Авраама прихожане платят десятину. А того, кто не платит, отлучают от Церкви.

*Десятину собирают сборщики налогов вместе с другими налогами (см. Правила по экономике).*

### 2.10. Об отлучении

**Отлучение** — это самое страшное наказание, которое Церковь может наложить на крещеного католика за преступления против веры и нарушения правил вероучения. В зависимости от тяжести проступка могут только участие в таинствах запретить, а могут и из христианского общества изгнать – тогда любой добрый католик должен прогонять его, ведь это Иуда! Такой человек лишается своих должностей, не может заключать договоры, его завещание становится недействительным – правильно, кто захочет иметь дело с потерянной душой?

Жителей нашей епархии могут быть отлучены от Церкви только местным епископом да его церковным судом. В чужих епархиях наш епископ и суд не могут никого отлучить - там свои епископы за паствой смотрят. А Папа Римский может по всем землям и кого угодно отлучать.

Об отлучении епископ обязательно должен объявить, иначе как доброму католику узнать, что Иуда – среди нас.

 Еще есть **анафема** – самое грозное отлучение для самых закоренелых еретиков. Несколько лет назад Папа предал анафеме Мартина Лютера (кто такой?...). И где теперь это Мартин Лютер? Говорят, пропал – так это его к себе забрал дьявол. Хотя кто-то говорит, что его Господь спрятал. Хм…

 Если же провинится весь город или деревня – тогда местный епископ или Папа может наложить на земли **интердикт**. Вот тогда совсем беда – церкви закроют, таинства перестанут осуществлять. Ни родиться, ни жениться, ни умереть по-католически. Остается только каяться, каяться и каяться – и ещё неизвестно, поможет или нет.

### 2.11. О Праве убежища (это традиция, а не правило игры, и даже не игровой закон)

Уже более десяти веков есть традиция, которую чтят католики: **церковное право убежища**.

Любой католик *(исключения ниже)* может попытаться воспользоваться **церковным правом убежища** на территории **храма, церкви или монастыря**. Пока он укрывается там, он неподсуден светским властям, его нельзя вывести за территорию убежища силой. Кто нарушит неприкосновенность права убежища, рискует попасть под отлучение.

Однако преступникам следует понимать, что, воспользовавшись правом убежища, они не освобождаются от тяжести совершенного преступления, а лишь молят Церковь о заступничестве и снисхождении.

*Чтобы* ***воспользоваться*** *правом убежища, достаточно зайти в храм/обитель и громко заявить: «Убежища!». Заявление должны засвидетельствовать минимум трое, поэтому, при необходимости, заявление нужно повторить несколько раз. Право убежища начинает действовать уже после первого заявления. Право убежища перестает действовать, когда проситель добровольно покидает территорию храма/обители.*

*Правом убежища* ***не могут воспользоваться****:*

*- отлученные от церкви;*

*- подозреваемые в ереси или колдовстве;*

*- те, кто уже признан еретиком, ведьмой или колдуном.*

### 2.12. О ведьмах

Ведьмы и колдуны точно существуют, потому что так сказал Папа Иннокентий VIII еще в 1484 году.

Ведьмы и колдуны занимаются вредительством, насылают болезни, отбирают молоко у коров, шерсть у овец, лишают урожая, портят продукты, вызывают град или засуху, обрекают на бесплодие или импотенцию.

Ведьмы и колдуны участвуют в шабаше, совокупляются с демонами, приносят в жертву младенцев.

Ведьма или очень молодая и красивая, или старая и безобразная, но обязательно умная и с родимыми пятнами. Про колдунов таких подробностей нет.

В общем, доброму католику следует быть настороже и, если он в ком-то заподозрит ведьму или колдуна, то должен о своих подозрениях сказать представителю Церкви.

А еще добрые католики знают, что есть **экзорцисты** – те, кто может провести особый ритуал по изгнанию из человека вселившейся в него нечистой силы. Как найти этих экзорцистов – знает духовенство.

### 2.13. О еретиках

Тот, кто отрицает истинную католическую веру, как еврей и мусульманин, - это отступник, которого ещё можно спасти. Но если он принял крещение, а исповедует свое прежнее заблуждение и лишь притворяется христианином, чтобы спасти свою жизнь и богатство, – это еретик!

Если кто-то называет себя христианином, но при этом искажает догматы Церкви и ставит под сомнение власть Папы Римского, - это тоже, несомненно, еретик!

Были тут такие, катарами себя называли. Вроде бы тихие, спокойные, но с чего-то решили, что они знают лучше католического духовенства, что сказано в Библии. Отлучили их и сожгли как еретиков. Но вдруг ещё есть им подобные?

И, кстати, Мартин Лютер (кто это?..) – тоже еретик, так Папа Римский сказал. И Император Карл на своих землях постановил.

Итого: Протестантизм еще только зарождается и пока рано бить всех реформаторов как протестантов. Гугенотов тоже еще нет. И если Франции реформация – предмет мирной дискуссии, то в Империи за симпатии к реформаторам можно уже и получить.

Если добрый католик услышит, что кто-то хулит Церковь или рассказывает какие-то небылицы якобы из Библии, то обязательно об этом надо сказать священнику.

### 2.14. Об инквизиции

Инквизиционные процессы нынче редки. Всё-таки хорошо братья-францисканцы и доминиканцы поработали. Где-то в Испании костры еще горят, а во Франции и в Италии – тишь да гладь. Инквизиционные трибуналы распущены. Может, они где-то еще и остались, но в Павии их сейчас точно нет. И у французов - тоже нет. Но если вдруг понадобится, то Папа нас не оставит, и пришлет новых инквизиторов.

### 2.15. О запретах Церкви

Церковь запрещает своей пастве:

- самим читать Библию (Папа Григорий IX триста лет назад запретил);

- играть в азартные игры (кости, игральные карты, нарды и т.п.);

- за курение в церкви следует немедленное отлучение *(исторически данный запрет был введен на полвека позже, но на игре принимается как историческое допущение)*;

- пьянствовать и богохульствовать тоже нельзя;

- печатать книги без разрешающей резолюции епископа;

- пророчествовать о конце света и приходе антихриста;

- возможно, что-то еще, но епископат пока больше ничего не говорил.

## 3. Правила для духовенства

 Духовенство, несомненно, обладает более глубокими знаниями по каждому вопросу, перечисленному выше. Информация, изложенная далее, доступна не только тем, кто посвятил себя Богу, но и любому католику, который считает себя образованным или умудрённым опытом. Помимо этого, есть информация, доступная только духовным лицам – она относится к внутренним правилам для духовенства и будет отправлена индивидуально соответствующим игрокам.

### 3.1.  Во что верует духовенство

Католическое духовенство верует в догматы Римско-католической Церкви.

Духовные лица в большинстве своем – образованные люди, которые получили богословское (теологическое) образование и занимались изучением, изложением, обоснованием и защитой вероучения о Боге, его деятельности в мире и его откровении, а также связанных с ним учениях о нравственных нормах и формах Богопочитания. В отличие от мирян, они могут читать Библию и подтверждать постулаты Церкви цитатами из Священного Писания, а также приводить в пример различные богословские труды известных ученых-теологов, понтификов, святых.

### 3.2. Внешние атрибуты духовенства

1.  Духовное лицо носит **католический крест** и **розарий**, которым он пользуется при совершении молитв.

2.  Светское духовенство носит католическое **церковное (повседневное) облачение**, соответствующее сану. Монахи носят облачение, соответствующее тому религиозному ордену, которому принадлежат (см. наш текст  «Католические религиозные ордена»).

*Нет требований к строгой исторической достоверности костюма, общее описание изложено в «Правилах по костюму», более подробно - в* [**Приложении 2.**](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XGz7zBIJU0LArp2H48uw0zlwawA7PsuXbCnP8IM40dQ/edit?usp=drive_link) *Отдельные литургические одежды для светского духовенства – на усмотрение игрока.*

3.  Духовное лицо не только сам совершает **крестное знамение** (пятью пальцами, слева направо), но и активно благословляет паству.

4.  Выполняет свои религиозные обязанности: проведение служб, совершение таинств и религиозных обрядов.

5.  Знает наизусть на латыни:

- **Pater Noster** ([***Приложение 1***](https://docs.google.com/document/d/1hHO5LVXHHdn-q4HqURCX8Gxfy-T7JGJtUYvZr05Znzc/edit#heading=h.jseloip8unzp))

- **Signum Crucis** (Крестное знамение): **In nómine Pátris, et Fílii, et Spíritus Sáncti. Ámen.** (Во имя Отца и Сына и Святого духа. Аминь.)

6.  Активно использует повседневные молитвы (см. [***Приложение 1***](https://docs.google.com/document/d/1hHO5LVXHHdn-q4HqURCX8Gxfy-T7JGJtUYvZr05Znzc/edit#heading=h.jseloip8unzp)), чтобы поразить окружающих своим благочестием.

7.  Активно в повседневных беседах приводит примеры из Библии, Евангелия, жития святых и блаженных, ссылается на труды известных ученых-теологов, на слова Папы Римского и т.п., чтобы поразить окружающих своей мудростью.

*(Здесь имеет смысл подготовиться заранее – нет лучшей импровизации, чем домашняя заготовка. Не забудьте привезти Библию.)*

### 3.3. Что знают и реализуют представители духовенства

#### 3.3.1. О службах

Службы могут совершать только рукоположенные священники.

Монахи могут совершать службы для мирян на территории монастыря, только если они рукоположены. На территории епархии за пределами монастыря они могут совершать службы только если **есть разрешение от представителя епископата** (епархиального епископа/архиепископа).

Представитель епископата должен лично провести или принять участие в проведении мессы **минимум два раза за игру**.

Причастие после мессы дается только тем прихожанам, кто ранее исповедовался.

Мирян причащают «**под одним видом**» - только Хлебом (Христос сакраментально и в равной степени присутствует под каждым видом, и поэтому, если человек принимает только один вид, Христос присутствует полностью).

Духовенство причащают «**под обоими видами**» - Хлебом и Вином (Чашей).

*Чин мессы и вечерней службы будут изложены во внутренних правилах.*

*Проповеди каждый священник/монах готовит самостоятельно.*

*Есть ограничение по продолжительности службы - не более 15 минут (включая проповедь).*

*Минимальные требования к оформлению места проведения служб:*

*- В церкви положено быть распятию и алтарю, во время мессы на алтаре стоят две свечи.*

*- Надо иметь чашу для святой воды, поти́р (чашу для причастия) и пате́ну (тарелку для причастия).*

*- Должен быть колокольчик, которым звонят во время мессы в соответствующих местах.*

*- В соборе желательно иметь «колокол» (запись колокольного звона), который был бы слышен на весь город. Для атмосферы хорошо.*

*- В соборе должно быть несколько скамеек для прихожан. В более мелких церквах и часовенках – желательно тоже.*

#### 3.3.2. О священниках

В Католической Церкви есть **священные ордена**: диаконат, пресвитерат и епископат. Рукоположенное духовенство – это диаконы, священники либо епископы.

Иные должности духовенства являются не отдельными священными орденами, а специализированными служениями. Так, Папа Римский – это епископ Рима, верховный и вселенский иерарх Церкви. Кардинал и архиепископ также относятся к епископату.

***Описание церковной иерархии Римско-католической Церкви, обязанностей духовенства, церковных и литургических облачений – в*** [Приложении 2](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XGz7zBIJU0LArp2H48uw0zlwawA7PsuXbCnP8IM40dQ/edit?usp=drive_link)***.***

*На игре для диаконата будут следующие исторические допущения: они должны соблюдать целибат (как и все священники), могут проводить вечернюю службу (мессу - нет), могут совершать таинство покаяния.*

 Должности епископата может присвоить только Папа Римский.

Французский король, согласно Болонскому конкордату от 1516 года, может назначать **прелатов** (прелаты – это титул верховных церковных иерархов: кардиналов, архиепископов, епископов, генералов и провинциалов монашеских орденов, аббатов) на высшие церковные должности, но кандидатура должна быть согласована с Папой, причем Папе принадлежит право последнего слова. Если Римская курия отвергает кандидатуру, то король в течение определенного времени (*на игре – 12 часов с момента получения отказа*) должен представить другого кандидата.

На игре возможно рукоположение в сан священника.

 Если кто-то из мирян обратился к священнику «святой отец», и священник не поправил мирянина в заблуждении, то этот священник должен исповедоваться в грехе гордыни.

#### 3.3.3. О монахах и монастырях

Настоятели монастырей (аббат - у францисканцев, приор - у доминиканцев) – **рукоположенные священники**. В пределах своего монастыря они могут совершать пять таинств из семи (кроме хиротонии и елеосвящения), службы, а также проповедовать без ограничений. Для осуществления этой же деятельности для мирян за пределами монастыря необходимо иметь **разрешение от епископа епархии**. Епископ может как дать, так и отозвать это разрешение.

*(На начало игры у настоятелей монастырей Святой Клары и Лапис Санктус такое разрешение есть.)*

Монахи-францисканцы и доминиканцы могут совершать проповеди и таинство покаяния на территории своих монастырей без ограничений. Для того, чтобы проповедовать и совершать таинство покаяния для мирян на территории епархии, необходимо **разрешение епархиального епископа**. Епископ может как дать, так и отозвать это разрешение.

*(На начало игры у монахов монастырей Святой Клары и Лапис Санктус такое разрешение есть.)*

Монахи не имеют права отлучать от Церкви, не имеют права снимать отлучение от Церкви. Монахи не могут освящать церкви и кладбища, рукополагать в сан священников, осуществлять суды по каноническому праву.

Монастырь платит десятину местному епископу.

Если монахи совершают преступление на территории епархии, они подлежат суду по каноническому праву, который проводит епархиальный епископ.

Епископ не может вмешиваться в дела монастыря, кроме случаев, когда монастырь нарушает законы Церкви и светских властей, а руководство ордена при этом бездействует.

#### 3.3.4. О таинствах

*Описание порядка проведения таинств – во внутренних правилах для духовенства.*

Представители епископата могут совершать **все семь таинств**.

Представители пресвитерата – **пять из семи таинств** (кроме Хиротонии и Елеосвящения).

Представители диаконата – **два из семи таинств** (Крещение и Покаяние).

Нерукоположенные францисканцы и доминиканцы – **одно из семи таинств** (Покаяние), для мирян на территории епархии – с разрешения епархиального епископа.

В пределах своей епархии епископ может принять решение **оставить за собой отпущение каких-либо грехов**, т.е. больше никто на территории епархии не сможет отпустить этот грех. Причина такого правила – в том, что кающийся нуждается в исцелении. И так же, как для лечения некоторых тяжелых заболеваний прибегают к помощи опытного целителя, для исцеления тяжких духовных недугов прибегают к отпущению со стороны епископа.

Существуют **пять грехов** (см. далее п.10 “Об отлучении”), которые не может отпустить даже епископ. Кающийся в этих грехах должен обратиться напрямую к Папе.

#### 3.3.5. Об индульгенциях

Право предоставления индульгенций есть только у представителей епископата (епископ, архиепископ, кардинал, Папа Римский). Им также принадлежит исключительное право как назначать уполномоченных представителей для распространения индульгенций – **квесторов**, так и снимать полномочия квестора (но только у тех, кому сами выдали эти полномочия ранее).

Квесторами могут быть только духовные лица, имеющие право совершать таинства.

Францисканцы и доминиканцы могут иметь полномочия квесторов как напрямую от Папы Римского, так и от епископа или архиепископа. Пожертвования (доходы) от распространения индульгенций идут в бюджет того, кто предоставил полномочия квестора, и могут расходоваться только на дела Церкви.

*Перечень квесторов на начало игры указан в разделе “Индульгенции” для мирян.*

Духовенство не пользуется индульгенциями, в случае отступления от канонического права духовному лицу нужно получить **диспенсацию** от Папы Римского.

#### 3.3.6. О святых и блаженных

*Процедуры беатификации и канонизации* - *во внутренних правилах для духовенства.*

#### 3.3.7. О похоронах

Следует напоминать добрым католикам, что преподнести дары Церкви после похорон и заказать заупокойную службу – богоугодное дело.

#### 3.3.8. О церковном суде

*Процедура проведения церковного суда - во внутренних правилах для духовенства.*

#### 3.3.9. О десятине

*О взимании десятины – см. Правила по экономике.*

***3.3.10.  Об отлучении***

В латинском католическом каноническом праве отлучение от Церкви применяется редко, это «лекарственное наказание», призванное побудить человека изменить поведение или отношение, покаяться и вернуться к полному общению.

 Виды отлучений:

- **Отлучение** – при «**малом отлучении**» - запрет на участие в таинствах, но не исключение из Церкви; при «**большом отлучении**» - запрет на участие в таинствах, службах, лишение права на любое общение с верующими.

Накладывается церковным судом или представителями епископата. Если в течение установленного срока виновник не получал церковного прощения, то светский суд мог объявить его вне закона и конфисковать всё его имущество.

- **Анафема** – исключение из общества верующих из-за ереси. Накладывается церковным судом или представителями епископата.

- **Интердикт** - запрет на осуществление таинств, проведение служб, церковных похорон (закрытие церквей). Интердикт не отрезает человека от общения с верующими. Накладывать интердикт могут только представители епископата. Они же устанавливают сроки и условия снятия интердикта.

*Процедуры наложения и снятия отлучения* *– во внутренних правилах для духовенства.*

**Пять грехов**, которые считаются особенно тяжкими и влекут за собой **автоматическое отлучение от Церкви** (latae sententiae, т.е. без постановления церковного суда), которое может снять только Апостольский Престол:

- святотатство по отношению к Святой Евхаристии – кто выбрасывает Святые Дары либо похищает или удерживает их со святотатственной целью;

- физическое насилие против Римского Папы;

- отпущение греха против шестой заповеди (не убий) священником-соучастником этого греха (поскольку соучастник такого греха не имеет права отпускать его);

- епископская хиротония, преподанная без Папского мандата: в этом случае отлучению подлежат и рукополагающий, и рукополагаемый;

- священник, нарушивший тайну исповеди.

#### 3.3.11. О Праве убежища

Если права убежища попросил преступник, епископ может воспользоваться своим **правом ходатайства** за свою паству перед светской властью. Может и не воспользоваться.

#### 3.3.12. О ведьмах

В булле Папы Римского Иннокентия VIII [*Summis desiderantes affectibus*](https://diletant.media/articles/44184522/?ysclid=ltyj45obi7323440705) (лат. - Всеми силами души) от 5 декабря 1484 года официально признается существование ведьм.

Все представители духовенства ознакомлены с этой буллой, а также с трактатом по демонологии и о надлежащих методах преследования ведьм «[*Молот ведьм*](https://vekordija.narod.ru/R-HEXEN.PDF)«, который написал католический приор и доминиканский инквизитор Хенрикус Инститор и который был опубликован в 1486 году.

Согласно этому трактату, епископ может один вести процесс против ведьм и колдунов, если вопрос касается только канонического права (вопрос о вере), и совместно со светским судом, если есть обвинения, касающиеся материального или иного ущерба.

Инквизицию следует привлекать только в том случае, если колдовство связано с ересью (отступничество и богохульство ересью не является).

 Для изгнания нечистой силы из человека Церковь может проводить обряды **экзорцизма**, этот обряд может быть поручен специально обученному священнику или монаху.

#### 3.3.13. О еретиках

Следует отличать ересь от отступничества и богохульства.

**Отступничество (апостасия)** - отказ верующего от веры, отрицание её догматов, сопровождающееся отпадением от церкви либо отказ клирика от своих обязанностей или подчинения церковной иерархии. Ни то, ни другое не является ересью и судится церковным судом.

**Богохульство** – это оскорбление Бога, а также поношение любых объектов религиозного поклонения и почитания. Также не является ересью и судится церковным судом.

**Ересь** – это сознательное искажение основ католической веры. **Еретики** — это те, кто открыто отвергает Слово Божие и несёт учение, явно противоречащее божественной истине. В отличие от отступников, еретики называют себя христианами и своими ошибочными умозаключениями сбивают с пути истинного добрых католиков.

Есть также отступники, которые отказываются принять истинную католическую веру, как евреи и мусульмане, а есть еретики, которые лишь притворяются, что приняли её, как марраны и мориски в Испании. С ними сейчас испанская королевская инквизиция активно борется.

#### 3.3.14. Об инквизиции

Если среди паствы обнаружатся еретики, то для суда над ними необходимо привлекать инквизиторов, уполномоченных Папой Римским.

*На начало игры полномочий инквизиторов нет ни у одного представителя духовенства.*

*Подробности организации инквизиторского процесса -* *во внутренних правилах для духовенства.*

#### 3.3.15. О запретах Церкви

Священники и монахи в своих проповедях могут осуждать определенные аспекты жизни паствы, но устанавливать запреты на территории епархии может только епископ или Папа Римский.

## 4. Основные молитвы

### Pater Noster

*Эта молитва предложена самим Иисусом Христом. Транскрипция с ударениями - в средневековой латыни. «Е» часто читается как «Э».*

| *латынь*    Páter nóster, qui es in cǽlis:  Sanctificétur nómen túum;  Advéniat régnum túum;  Fíat volúntas túa,  Sícut in cǽlo, et in térra.  Pánem nóstrum cotidiánum da nóbis hódie;  Et dimítte nóbis débita nóstra,  Sícut et nos dimíttimus debitóribus  nóstris;  Et ne nos indúcas in tentatiónem;  Sed líbera nos a málo.  Ámen. | *транскрипция*  ПАтер нОстер, кУИ эс ин цЕлис, CанкцифицЕтур нОмен тУум. АдвЕниат рЕгнум тУум. ФИат волЮнтас тУа, СИкут ин цАэло эт ин тЭрра. ПАнем нОструм куотидиАнум дА нОбис хОдие. Эт димИте нОбис дЭбита нОстра, СИкут ет нОс димИтимус дебитОрибус нОстрис. Эт нЭ нос индУкас ин тентетиОнем Сэд лИбера нос э мАло. Амен. |
| --- | --- |

*перевод*

Отче наш, сущий на небесах!  
 Да святится имя Твое,  
 Да придет Царствие Твое,  
 Да будет воля Твоя,  
 И на земле, как 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.

### Ave Maria

*Молитва Деве Марии, покровительнице всякого дела. Очень популярна в Италии.*

| *латынь*    Áve, María, grátia pléna,  Dóminus técum;  Benedícta tu in muliéribus, et benedíctus  Frúctus véntris túi, Iésus.  Sáncta María, Máter Déi,  Óra pro nóbis peccatóribus,  Nunc et in hóra mórtis nóstræ.  Ámen. | *транскрипция*    Аве, Мария, грАциа плЕна.  ДОминус тЕкум.  БенедИкта Ту ин мулиЕрибус, эт бенедИктус  ФрУктус вЕнтрис Туи ИЕзус.  САнкта МарИя, МАтер ДЕи,  Ора про нОбис пеккатОрибус  НУнк эт ин Ора мОртис нОстрэ.  Амэн. |
| --- | --- |

*перевод*

 Радуйся, Мария, благодати полная!  
 Господь с Тобою;  
 Благословенна Ты между женами,  
 И благословен плод чрева Твоего Иисус.  
 Святая Мария, Матерь Божия, молись о нас, грешных,  
 Ныне и в час смерти нашей. Аминь.

### Credo

*Символ Веры. Это четкое изложение того, во что верят католики.*

| *латынь*    Crédo in únum Déum,  Pátrem omnipoténtem,  factórem cǽli et térræ,  visibílium ómnium et invisibílium.  Et in únum Dóminum Iésum Chrístum,  Fílium Déi unigénitum,  et ex Pátre nátum ánte ómnia sǽcula.  Déum de Déo, lúmen de lúmine,  Déum vérum de Déo véro,  génitum, non fáctum,  consubstantiálem Pátri:  per quem ómnia fácta sunt.  Qui própter nos hómines et  própter nóstram salútem descéndit de cǽlis.  Et incarnátus est de Spíritu Sáncto  ex María Vírgine, et hómo fáctus est.  Crucifíxus étiam pro nóbis sub Póntio Piláto;  pássus et sepúltus est,  et resurréxit tértia díe secúndum Scriptúras,  et ascéndit in cǽlum,  sédet ad déxteram Pátris.  Et íterum ventúrus est cum glória,  iudicáre vívos et mórtuos,  cúius régni non érit fínis.  Et in Spíritum Sánctum,  Dóminum et vivificántem:  qui ex Pátre Filióque procédit.  Qui cum Pátre et Fílio símul adorátur  et conglorificátur:  qui locútus est per prophétas.  Et únam, sánctam, cathólicam  et apostólicam Ecclésiam.  Confíteor únum baptísma  in remissiónem peccatórum.  Et exspécto resurrectiónem mortuórum,  et vítam ventúri sǽculi.  Ámen. | *перевод*    Верую во единого Бога,  Отца Всемогущего,  Творца неба и земли,  видимого всего и невидимого,  и во единого Господа Иисуса Христа,  Сына Божия Единородного,  от Отца рождённого прежде всех веков, Бога от Бога, Света от Света,  Бога истинного от Бога истинного, рождённого, несотворённого, единосущного Отцу,  через Которого всё сотворено.  Ради нас, людей, и ради нашего спасения сошедшего с небес  и воплотившегося от Духа Святого  и Марии Девы и ставшего Человеком; распятого за нас при Понтии Пилате, страдавшего и погребённого,  воскресшего в третий день по Писаниям, восшедшего на небеса  и сидящего одесную Отца,  вновь грядущего со славою  судить живых и мёртвых,  и Царству Его не будет конца.  И в Духа Святого,  Господа Животворящего,  от Отца и Сына исходящего,  Которому вместе с Отцом и Сыном подобает поклонение и слава,  Который вещал через пророков.  И во единую, Святую, Вселенскую  и Апостольскую Церковь.  Исповедую единое крещение  во отпущение грехов.  Ожидаю воскресения мёртвых  и жизни будущего века.  Аминь. |
| --- | --- |

### Signum Crucis

(Крестное знамение )

| *латынь*    In nómine Pátris, et Fílii,  et Spíritus Sáncti.  Ámen. | *перевод*    Во имя Отца и Сына  и Святого духа.  Аминь. |
| --- | --- |

### Confiteor

(Каюсь)

| *латынь*    Confiteor Deo omnipotent, beatae Mariae semper Virgini, beato Michaeli Archangelo, beato loanni Baptistae, sanctis Apostolis  Petro et Paulo, omnibus Sanctis, et vobis, fratres (ettibi pater), quia peccavi nimis cogrtatione, verbo et opere: MEA CULPA, MEA CULPA,  MEA MAXIMA CULPA. Ideo precor beatam Mariam semper Virginem, beatum Michaelem Archangelum, beatum loannem Baptistam, sanctos Apostolos Petrum et Paulum, omnes Sanctos, et vos, fratres (et te, pater), orare pro me ad  Dominum Deum nostrum.  Amen. | *перевод*    Каюсь перед Богом всемогущим блаженной Марией вечной Девственницей, блаженным Михаилом Архангелом, блаженным Иоанном Крестителем, перед святыми Апостолами  Петром и Павлом, всеми Святыми и перед вами, братья (и перед тобою, отец) - ибо много грешил в помыслах, словах и делах: МОЯ ВИНА, МОЯ ВИНА,  МОЯ ВЕЛИЧАЙШАЯ ВИНА. Поэтому я молю блаженную Марию вечную Девственницу. блаженного Михаила Архангела, блаженного Иоанна Крестителя, святых Апостолов Петра и Павла, всех святых и вас, братья (и тебя, отец) - молиться за меня перед нашим  Господом Богом.  Аминь. |
| --- | --- |

 Requiem

(Вечный покой)

| *латынь*    Réquiem ætérnam done ei (eis), Dómine.  Et lux perpétua lúceat ei (eis).  Requiéscat (-ant) in pace.  Ámen. | *перевод*    Покой вечный даруй ему/ей (им), Господи,  и свет вечный ему/ей (им) да сияет.  Да упокоится (упокоятся) с миром.  Аминь. |
| --- | --- |

### Молитвы в течение дня

#### Утренняя молитва

**Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа. Аминь.**

От сна восстав, прибегаю к Тебе, Владыко, Боже, Спаситель мой. Благодарю Тебя за то, что Ты дал мне увидеть сияние этого дня. Благослови меня и помоги мне во всякое время и во всяком моём деле. Озари светом Твоей благодати темноту души моей и научи меня творить волю Твою во все дни жизни моей. Аминь.

или:

Божественное Сердце Иисуса, в единении с Пресвятой Девой Марией приношу Тебе все мои молитвы, труды, радости и страдания сегодняшнего дня. Прими их во славу Твою и для спасения душ наших. Аминь.

или:

Начинается новый день, и я хочу исполнять все дела согласно Твоей святой воле. Господи Боже, помоги мне весь этот день провести в Твоём присутствии. Молю Тебя, Господи, чтобы все мои сегодняшние дела, все радости и огорчения послужили во славу Твою. Аминь.

#### Краткие молитвенные воззвания в течение дня

Иисусе, кроткий и смиренный Сердцем, сделай сердце моё подобным Сердцу Твоему.

Господи, помилуй меня, грешного.

Сердце Иисуса, горящее любовью, воспламени сердца наши Твоею любовью.

Боже, научи меня всё более любить Тебя.

Всё для Тебя, Пресвятое Сердце Иисуса.

Господи, Ты всё знаешь, Ты знаешь, что я люблю Тебя.

#### Молитва перед едой

**Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа. Аминь.**

Благослови, Господи, нас и дары Твои, которые по Твоим щедротам мы будем вкушать. Через Христа, Господа нашего. Аминь.

*Или:*

Благослови, Господи, нас и эти дары (благослови тех, кто их вырастил, принес и приготовил) и научи нас делиться хлебом и радостью с другими.

Через Христа, Господа нашего. Аминь.

#### Молитва после еды

За все Твои благодеяния и за дары, которые мы вкушали, благодарим Тебя, всемогущий Боже, живущий и царствующий во веки веков. Аминь.

#### Молитва перед началом всякого доброго дела

Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа. Аминь.

Благослови, Господи, начинаемое мною дело

и помоги мне благополучно завершить его

при содействии Твоей благодати.

Тебе посвящаю все мои труды и старания,

чтобы они послужили для блага и спасения моих ближних.

Через Христа, Господа нашего.

Аминь.

#### Молитва о Прощении

Господи, я всем сердцем скорблю о моих грехах, ибо, совершив грех, я заслужил Твоё наказание. Сокрушаюсь о них, ибо оскорбил Тебя, бесконечно благого и наиболее достойного любви. С Твоей помощью я обязуюсь впредь избегать соблазнов, дабы более не оскорблять Тебя, Господи. Аминь.

#### Вечерняя молитва

Господи, вот уже заканчивается этот день, и перед ночным покоем я хочу душою вознестись к Тебе.  
 День этот я начал во имя Твое. Во имя Твое хочу я и завершить его. Я благодарю Тебя за все блага, которыми Ты одарил сегодня мою душу и мое тело.  
 Но был ли я сегодня действительно благодарным? Хорошо ли я провел этот день? Может быть, и сегодня, как не раз уже прежде, мне следует сожалеть и раскаиваться во многих прегрешениях?...   
 Увы, Господи, я снова оказался слабым и неверным Твоим сыном. Моя неблагодарность причиняет Тебе боль. Прости меня. Помоги мне начать жить иначе.  
 Молю Тебя, Отче Небесный, не лиши меня Твоей помощи и в эту ночь. Даруй мне спокойный отдых, чтобы завтра с новыми силами я мог усердно исполнять Твою волю. Аминь.

***Молитва при отходе ко сну***

Огради меня, Господи,   
 силою животворящего креста Твоего   
 и сохрани меня в эту ночь от всякого зла.   
 В руки Твои, Господи, Иисусе Христе.   
 Боже мой, предаю дух мой.   
 Ты же благослови меня и помилуй   
 и жизнь вечную даруй мне. Аминь.

#### Молитва об исцелении больных

Всемогущий вечный Боже, вечное спасение верующих! Услышь молитвы наши о больных и яви им милосердие и помощь Твою, чтобы они, обретя вновь здоровье, благодарным сердцем радовались Тебе, Источнику жизни. Через Христа, Господа нашего. Аминь.

#### Молитва о мире

Боже, Ты открыл нам, что миротворцы нарекутся Твоими сынами. Молим Тебя: даруй прочный и неложный мир, чтобы живущие в согласии утвердились в стремлении к добру, а враждующие забыли зло. Через Христа, Господа нашего. Аминь.

#### Молитва перед началом путешествия

Господи, сопутствуй мне в этом путешествии охраняй меня во всех обстоятельствах от всяких искушений и зла. Через Христа, Господа нашего. Аминь.

#### Молитва по выздоровлении

Господи Боже мой, Владыка над жизнью и смертью! Какими словами возблагодарить Тебя за дарованное мне исцеление от болезни! Твоя спасительная десница восставила меня, избавив от боли, страданий и страха смерти. Славлю и величаю, Господи, Твою животворную и чудодейственную силу. Благодарю Тебя за Твое безмерное милосердие, которое не по заслугам моим Ты проявил ко мне. Молю Тебя: научи меня ценить дарованную тобою жизнь и заботиться о целостности моей души не меньше, чем о здоровье тела; научи меня избегать греха и всегда исполнять заповеди Твои, чтобы достичь вечной радости в Царстве Твоем. Аминь.

#### Молитва об усопших

Боже, у Которого вечное милосердие и прощение!   
Смиренно молим Тебя о душе раба Твоего (рабы Твоей) N,   
которого (которую) (ныне) призвал Ты от мира сего,   
да не предашь его (ее) во власть врага и не забудешь его (ее) во веки,   
но повелишь святым Твоим ангелам   
принять его (ее) и ввести в райскую обитель,   
чтобы, веровавший (-ая) в Тебя и на Тебя уповавший (-ая),   
не подвергся (-лась) мучениям адовым,   
но получил (-а) вечное блаженство.   
Через Христа, Господа нашего. Аминь.

# Дополнения к правилам

## 1.Правила по градостроительству и стилю локаций

**Город Павия и ставка Франциска:** вся игровая часть на поле, пожизневый лагерь - в лесу. Пожизневый отделяется от игрового киперкой/нетканкой. Улочки должны упираться в проходы в неигровую территорию.

У города и ставки должен быть свой периметр стен и одни ворота. Детальнее смотри [***Правила по боевым взаимодействиям и спец действиям***](https://docs.google.com/document/d/1PGkxVw3sPu8udgYOif19m4HSqI_LNXnlJjck1ypLBCc/edit).

В согласованном месте размещения ворот рыть будет разрешено.

Стены Павии и стены лагерей Франциска и Ланнуа выполняются из нетканки (готовы обсуждать и иные симпатичные варианты), а спрятанные от глаза стены, смотрящие в сторону леса могут быть представлены киперной лентой. Полевой лагерь также может быть огражден вместо нетканки ежами, связанными между собой мантилетами, оградой из плетня и иными видами согласованных фортификаций. Через все эти стены и препятствия не стреляем и не деремся.

**Деревни**: и игровая часть, и пожизневая - в лесу. Пожизневый лагерь отделяется от игрового киперкой/нетканкой.

**Важно! Хозяева полигона жестко ограничивают размещение игровых/неигровых лагерей вглубь леса 100 метрами от кромки поля, это связано с правами собственности на местные территории. Глубже вставать строго запрещается. Нарушившие могут понести наказание вплоть до удаления с полигона.**

**Про здания**

В качестве строений можно использовать качественно заантуражированные газебо, а также более капитальные строения. В разных локациях рекомендации по предпочтительным типам строений могут различаться.

Здания на игре делятся на укрепленные, неукрепленные и сверхукрепленные. У всех трех типов зданий могут быть двери, однако типы зданий различаются по возможностям проникновения внутрь. Здания чипуются мастерами, на дверь укрепленных и сверхукрепленных зданий выдается сертификат. Походные шатры и палатки относятся к неукрепленным зданиям. Можно (и нужно) заранее обговорить (с весны) проекты своих зданий и убедиться в их типе, чтобы потом это не было для вас неожиданностью.

**Каркасы**: пиломатериалы, строительные леса, металлические или полимерные трубы, балки. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (например, вбивания гвоздей или поперечное перетягивание ствола без продольных направляющих). Каркас должен выдерживать предполагаемую нагрузку.

**Cтены зданий и крыши:** фанера, ДСП или иные плиты, баннерная ткань, брезент, нетканые и тканые материалы, решетки и т.п.

Неукрепленное здание может выглядеть как шатер или походная палатка, или как обычное (задрапированное тканью) газебо.

Укрепленное здание в обязательном порядке должно иметь:

* Дверь. Двери должны быть минимум 1,8 м высотой и 0,8 м шириной, должна быть выполнена из фанеры или дерева и должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции.
* Антуражныйфасад, лежащий в одной плоскости с дверью, без выступов и углов. Длина фасада должна быть не менее 5 м, дверь может располагаться в любой его части. Дополнительные двери не возброняются. Высота первого этажа здания – не более 2,5 м. Многоэтажность разрешается. По всей длине здания должна быть смоделирована крыша, не менее 2 м от фасада вглубь здания.

Сверхукрепленное здание — это укрепленное здание, чей антуражный вид выделяет его своим повышенным качеством и детализацией.

Детальнее по полным ТТХ зданий см. [***Правила по боевым взаимодействиям и спецдействиям***](https://docs.google.com/document/d/1PGkxVw3sPu8udgYOif19m4HSqI_LNXnlJjck1ypLBCc/edit), раздел 10.

**Технологии строительства с учетом особенностей полигона**

С учетом особенностей данного полигона и требований его владельцев мастерская группа рекомендует выполнять конструкции строений с тем расчетом, чтобы ничего не вкапывать в землю. Идеальный вариант - когда здание стоит на земле и держиться «под собственным весом». Понятно, что не всегда это возможно.

1. Особо обращаем внимание на обязательные и рекомендуемые технологии строительства:
2. Хозяева полигона сильно обеспокоены, что после нашей игры на их территории останутся дыры от вкопанных конструкций, и поставили нам строгое условие — вернуть полигон после аренды без дыр и минимизировать устройство оных. Поэтому нам приходится ввести следующие ограничения:
   1. Обязательно: бурение и вкапывание допускается только в исключительных случаях, по согласованию с мастерской группой. Да, на каждую дырку в земле нужно разрешение регионального мастера. После игры её придется засыпать и утрамбовать;
   2. Обязательно: использовать для возведения двух и более этажных конструкций брус более чем 100х100мм запрещено, чтобы уменьшить размеры ям, остающихся после демонтажа строений; Даже для четырехэтажной башни высотой 10м бруса 100х100мм более чем достаточно. Исключение - если здание не вкопано в землю вовсе, а стоит “под собственным весом”;
   3. Запрещено: использовать для бурения шнек бура размером более чем 120мм, чтобы уменьшить размеры ям, оставшихся после демонтажа строений;
   4. Рекомендуется: где это возможно (особенно в одноэтажных строениях), использовать наименьшие в поперечном сечении пиломатериалы для вертикальных опор, не несущих большую нагрузку;
   5. Настоятельно рекомендуется: для небольших строений вместо вкапывания в землю вертикальных опор забивать арматуру диаметром от 12мм и длиной от 1,0м, и крепить вертикальные опоры к ней с упором в грунт. Это позволяет в дальнейшем не закапывать оставшуюся дыру, а просто выдернуть арматуру. Арматуру можно закупить на металобазах (например, [***https://metall-40.ru/prajs-list***](https://metall-40.ru/prajs-list) недалеко от полигона) или договориться со строителями, которые часто используют штыри арматуры для разметки (арматуру можно потом вернуть назад или перепродать);
   6. Настоятельно рекомендуется: мебель не вкапывать в грунт, отдавая предпочтение самодержащимся конструкциям или опирать их на элементы конструкции здания.
3. Крупные локации располагаются в поле, что требует учёта ветровых нагрузок.
   1. Обязательно: в Павии и Ставке Франциска учёт критических ветровых нагрузок. Если устраивается большой фасад или тент, конструкция должна быть надёжно зафиксирована с использованием предложенных рекомендательных технологий или самостоятельно продуманными и утверждёнными с мастерской группой методами~~.~~;
   2. Рекомендуется: Блокировать и связывать здания друг с другом, тем самым увеличивая общий вес конструкции, и позволяя ей выдержать большие нагрузки. Для дополнительного укрепления можно использовать тросовые растяжки к вертикальным опорам или грунту. Если растяжки устроены в местах возможного прохода, то они должны быть ярко помечены, чтобы люди не натыкались и не спотыкались об них;
   3. Рекомендуется устраивать пол, связанный с опорными конструкциями здания, отгружая и связывая конструкцию. Для дополнительной отгрузки можно использовать утяжелители (например, привезти пустую тару и на месте наполнить её водой).
4. Растяжки шатров там, где это обосновано - допустимы, но нужно их ярко обозначать, чтобы люди не падали, или не налетали лицом!

### Стиль локаций

### В каждой локации создаётся своя атмосфера, позволяющая глубже погрузиться в игровой процесс. Мастерская группа рекомендует игрокам при строительстве своих лагерей придерживаться эстетической концепции локаций для получения контрастного эффекта от их посещения.

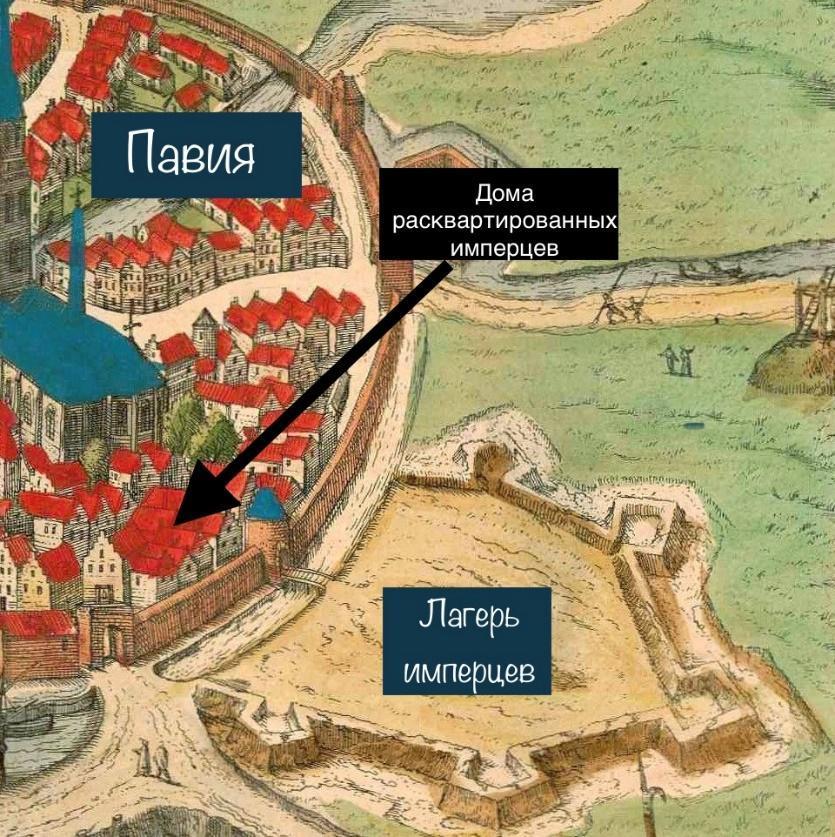
#### Город Павия

Город Павия представляет собой “типичный итальянский город”, в основе он средневековый, в модных кварталах появляются элементы Возрождения. Город стеснён стенами, внутри довольно тесно, много народа, узкие улочки и редкие площади, плотная застройка, лачуги бедняков, дома среднего класса и огромные латинские палаццо богачей, а также множество точек притяжения - храмы, таверны, лавки и прочее.

Лагерь имперских войск - может быть частично полевым временным лагерем с палатками и шатрами, вплотную примыкающий к городу, огороженный по периметру и имеющий вход в город изнутри (обыгрываем брешь в стене города в этом месте); также войска могут построить себе стационарные дома, тогда мы обьясняем это как расквартирование отрядов в городе, малый совет по легенде игры выделил эти дома имперцам.

Важно - внешний периметр стен у полевого лагеря и города - один, они дополняют другу друга, стоя вплотную.

Очень приблизиельно что мы имеем в виду:



Основной вектор развития города — вверх. Приветствуется постройка «башни благородного рода», — это не только фортификационное сооружение, но символ значимости и величия.

 Город разбит на квартал:

* Читта Романо, “римский квартал”. Исторический центр города. Здесь живут люди обеспеченные, соответственно от зданий ожидается монументальность и основательность. Здесь расположены городской собор. суд, университет. палаццо пяти правящих семей Павии с их башнями.
* Квартьере Чивили. “гражданский квартал”. Здесь живут те люди, которые не относятся к олигархической верхушке города - ремесленники. содержатели таверн, торговцы…. Также здесь расположен францисканский монастырь.  Здания попроще чем в центре города, многоэтажность не рекомендуется.
* Каппане нери, “черные хижины”. Это дно города, дальше падать некуда. Здания рекомендуются с уклоном в тему хибар, лачуг, ярко проявленная беднота.
* Отдельно стоит лагерь имперской армии, который примыкает к городской стене. Рекомендуемые здания - палатки, шатры (это военный лагерь). Часть квартала может быть построена как местные здания - считаем, что имперцам выделены такие здания для расквартирования.

Вечером у двери каждого стационарного дома должен быть источник освещения.

Мастерплан города внутри стен включает главную улицу, улочки поменьше, площади (включая площадь центрального собора.

Ширина главной улицы: 3-6 м, второстепенных: 2-4 м и переулков даже еще уже. Габариты площадей должны позволять взаимодействовать группе из 50 человек, но не превышать размеры 20×20м. Плюс примыкающий лагерь имперских войск.

До 1 июня  МГ будет собирать проекты зданий в городе Павия - на согласование и для планирования схемы городской застройки. После этого срока значимые изменения в планировку города вноситься не будут. Кто не успел - ставится по остаточному принципу.

Свои проекты для согласования присылайте в мастерского [***телеграмм-бота***](https://t.me/pavia2024bot) @pavia2024bot , не забывая при этом указывать контактное лицо для связи с вашей стороны и дом какой команды вы присылаете.

#### Ставка Франциска

Его Величество Франциск пришел сюда в военный поход, но блистательный двор его даже на войне на забывает о минимальном комфорте. Понятие же минимальности у французского дворянства может быть очень растяжимым. Итак, лагерь Франциска, раскинувшийся подле замка Мирабель, это атмосфера военного лагеря внутри дворянского загородного поместья:

- Большинство строений – это шатры, газебо, походные палатки  (это все же военный лагерь).

- Более масштабные здания возможны по предварительной заявке, моделируют строения старой усадьбы.

- Стены таких зданий более фундаментальных зданий делаются только из нетканки серого цвета или еще лучше – баннерами с изображенной каменной/кирпичной кладки – это маркеры капитального здания в лагере.Такие капитальные здания моделируют флигели и хозяйственные постройки старой усадьбы Висконти, в которых расквартированы войска и королевский двор.

- В самом центре лагеря высятся шатры короля и парк искусств, где обитают творцы, и другие общественные пространства.

- Наличие чаш под костры и солдатских биваков вокруг таких чаш, разбросанных по локации.

Общее направление – много места, света, походный лагерь, но походный лагерь короля; Франция, приехавшая в Италию.

Если вы планируете построить капитальное здание во Французском лагере (не шатер) – пишите регинальщику Даше Буяновой в Телеграм @Joi\_Salander. Остальные детали команды могут согласовать с королем. Если есть другие вопросы – тоже к региональщику.

#### Деревни

В окрестностях города Павия расположены три деревни. Здания возможны как укрепленные, так и, в отдельных случаях, сверхукрепленные. И неукрепленные тоже.

Деревни строятся хаотично, запутанно, без ярко выраженных доминант, между домами могут быть разрывы с небольшими кусками леса. Приветствуется делать улочки извилистыми, насыщать игровую территорию бытовыми деталями, покосившимися заборчиками. Не стремитесь к порядку.

Общее направление - деревенские дома, пастораль, плетеные низкие изгороди, «огородики», а вокруг деревень мрачные леса. Дома могу стоять как плотно и скученно, так и с разрывом друг от друга если это позволяет лес.

Пожизняк должен быть либо вынесен отдельно и быть сзади всех игровых построек, либо органично и незаметно вписываться в дома (например палатки, спрятанные внутри дальних комнат дома).

У деревни Гортеноло есть свои особенности логистики, за счет расположения  за мостиком и лесенкой, зато прекрасные виды с холма.

Если у вас есть потребность согласовать укрепленное/сверхукрепленное здание - пишите в мастерский [***телеграмм-бот***](https://t.me/pavia2024bot) @pavia2024bot .

### Особенности полигона, которые нужно учитывать

1. Запрещено размещение построек и проход через закрытые территории на непокошенных частях полей (обозначены на карте, будут обнесены киперкой и предупреждающими табличками).

2. Костры разрешается разводить только в мангалах, полубочках/бочках/костровых чашах, плюс требуется огнетушитель на каждое костровище (бочки и огнетушители, например, доступны в аренду на базе). На поле при низких бочках/мангалах/костровых чаш требуется подкладывать лист металла, либо использовать бочки/мангалы/костровые чаши на высоких ножках

3. Копать ямы, в том числе под туалеты, в том числе бензобуром, можно только по согласованию с МГ (через регов)! То есть это возможно, но ТОЛЬКО по согласованию, и после игры нужно будет засыпать и утрамбовать.  К ямам для “привязки” вашего строения к земле это тоже относится. Точки под туалеты и хоз.ямы в крупных локациях мастера согласуют заранее, ямы под туалеты выкопают заранее совместно с владельцами полигона.

4. На поле ямы НЕ копаются: все хозяйственные ямы копаются у кромки леса (по согласованию с регами); основные крупные здания, требующие бурения дырок, в основном ставятся на дороге и у кромки леса (у деревень - в лесу).

5. После игры все постройки необходимо разобрать на доски и сложить в указанном месте у локаций. А все ямы, ОСОБЕННО из-под столбов и столбиков -  аккуратно закопать и утрамбовать. В элементах разобранных построек не должно остаться острых выступающих частей. То есть гвозди и саморезы не должны торчать из досок. Поэтому гвозди загнуть или вытащить, саморезы вывернуть.

6. Размещение игровых/неигровых лагерей вглубь леса - не глубже 100 метров от кромки поля.

*МГ благодарит МГ «Крафт» за рекомендации исходя из опыта использования данного полигона*

## 2. Этикет и обращения

В Средние века земная иерархия отношений напоминала Небесную иерархию почитания Господа. Именно поэтому власть Церковная и власть мирская делила всех людей на сословия. К Первому сословию относятся все священники, а также монашествующие братья и сестры - как предстоящие за всех перед Господом. Ко Второму сословию относятся все дворяне, равно как и первые среди них - миропомазанные монархи. Далее следуют простолюдины. Но поскольку среди них появилось множество лиц, наделенных властью и богатством, то выделилось Третье сословие - свободных горожан. И к Четвертому сословию относятся все крестьяне. Разделение на сословия порождает требования этикета.

### Обращения

**-** Мессе́р/синьор - итальянское обобщенное обращение к дворянам-мужчинам (а также к именитому гражданину - главам известных семейств, рыцарям, судьям, докторам медицины и юриспруденции, церковным иерархам).

- Сеньор - французское обобщенное обращение к дворянам-мужчинам.

- Сеньор - испанское обращение к дворянам-мужчинам.

- Герр - германское обращение к дворянам-мужчинам.

- Милорд/сэр - английское/шотландское обобщенное обращение к дворянам-мужчинам.

- Донна и синьора или синьорина - итальянское обобщенное обращение к дамам замужним и к незамужним (последнее).

- Сеньорита или сеньора - испанское обобщенное обращение к незамужней и замужней даме.

- Мадам/мадмуазель - французское обобщенное обращение к дамам (к замужней и незамужней соответственно). В случае, если семейное положение дамы неизвестно, к ней следует обращаться «мадам».

-  Фрау и фройляйн - германское обращение к замужним женщинам и

к незамужним девушкам.

- Леди - английское/шотладское обобщенное обращение к дамам.

Также между собой дворяне могут обращаться друг к другу, используя только титул, например: «граф, давно хотел вам сказать»...

-------------------------------------

- Мэтр - французское обращение к уважаемому простолюдину (мастеру цеха, художнику или музыканту).

- Маэстро - такое же итальянское обращение.

- Майстер - германское обращение.

- Мастер - такое же обращение, но у англичан/шотландцев.

-------------------------------------

- Король - Ваше Величество (или «сир», или «государь»).

- Император - «мой император» или «государь».

- Королева - Ваше Величество (или «мадам»).

Короли и королевы друг к другу обращаются «брат» или «сестра». Так же как герцоги и герцогини. В случае, если наличествуют реальные брат или сестра, то во избежание путаницы при упоминании (но не обращении, конечно) можно уточнить, например: «Наша сестра, королева Кастильская» или «Наша сестра, принцесса Маргарита».

-К тем, кто имеет статус и титулы иноземных принцев (например, герцог Лотарингский) обращаются «Ваше высочество».

-К титулованным лицам - Ваша Светлость (скорее к герцогам), Ваше Сиятельство (скорее к графам или баронам).

—---------------------------------

-К епископам ‐ Ваше Преосвященство.

-К кардиналам - Ваше Высокопреосвященство. Также: Эминенца (eminenza). Можно так обращаться и к епископам и ниже, если желаете польстить.

-К священникам вообще ‐ Отец (падре), например: падре Джованни.

-Брат (фра) - если мирянин обращается к монаху, или если идет общение между служителями церкви, тоже самое про монахинь - сестра.

Не называйте священников святыми отцами! Такой один, и он в Риме.

Обращение к папе - Cвятой отец или Ваше Святейшество.

### Этикет встречи

1. На улице/в помещениях/в походных шатрах при встрече Их Величеств все дворяне делают глубокий поклон (реверанс в случае дам) и поднимаются из него когда Их Величества пройдут мимо.
2. При встрече дворян низший по статусу отвешивает глубокий поклон, равный или высший по рангу просто кланяется. Равные друг другу - просто кланяются.
3. То же касается именитых граждан в Италии.
4. Не уверены кто перед вами - проявите больше галантности.
5. **Для духовенства:** представители духовенства приветствуют паству и друг друга наклоном головы. Степень уважения в приветствии выражается глубиной наклона: по отношению к королю это может быть не просто глубокий наклон головы, а даже полупоклон; по отношению к простолюдинам – легкий кивок. Приветствие со стороны духовенства может сопровождаться благословением.
6. Внутри духовенства первым приветствует тот, кто относится к более низкой ступени церковной иерархии. При встрече представителей духовенства и паствы первым приветствует тот, кто является инициатором встречи; при случайных встречах обычно первыми приветствуют представители паствы. Исключение составляет встреча с королем: любой представитель духовенства приветствует короля первым.  Целования епископского перстня на игре нет.
7. **Для простонародья:** видишь богатого, знатного дворянина или маэстро, или связеннослужителя - сними шляпу и поклонись, крестьянка - максимально глубокий книксен/реверанс (как умеет). А с Помазанниками Божьими разговор вовсе только с колен (если погода не позволяет, то разговор - в низком поклоне, без головного убора, глаза долу).

### Прием у короля Франции

Входя в королевскую залу на аудиенцию Их Величества, все дворяне делают глубокий поклон/реверанс и поднимаются. Остальные же (простолюдины) - встают на одно колено и не сразу, но поднимаются.

Входя на Утренний Королевский приём все гости, независимо от титулов и рангов, делают общий поклон либо реверанс и встают по обе стороны дорожки (или условной дорожки) к трону (походному креслу) короля.

Трону (походному креслу) короля тоже надо кланяться, даже пустому (на входе и на выходе из залы).

У трона все чиновники располагаются по рангу, чем ближе – тем выше ранг.

В личные покои короля имели право входить члены семьи, ближайшие советники, члены королевского совета.

#### Прием пищи

Будь то прием у короля, высокого дворянина (например вице-короля Неаполя) или у видного гражданина Павии: самые высокие гости садятся первыми. Затем сесть могут те, кому дозволяется сидеть в их присутствии по умолчанию. Другие придворные ждут, когда скажут «садитесь». Места зависят от положения при данном дворе.

Есть первыми также начинают либо хозяева мероприятия, либо король (если он тут присутствует), остальные ждут, пока упомянутым выше не разольют вина и они не отопьют из кубка, и потом не откусят первый кусочек пищи!

#### Бал

Приглашая даму на танец и заканчивая его, кавалер кланяется, дама отвечает реверансом. Глубина поклона может зависеть не только от статуса, но и от личных симпатий. После танца даму следует отвести на место. В тех танцах, где партнеры не сменяются, приглашать одну и ту же даму допускается не больше трех раз. Более трех раз - уже вызов! Или разврат! Или и то, и то. То есть - дерзайте!))

Целовать руку даме правильно - в кончики пальцев, выше (в фаланги пальчиков, или упаси Господь, в ладонь!) - уже может быть истолковано как намек и разврат! Пользуйтесь этим с умом.)) И чтобы ее муж не видел.)

Есть также историчная и интересная традиция 16 века, пришедшая из Испании:

Перед тем как подать руку можно поднести ее к губам, делая вид, что целуешь (не прямо воздушный поцелуй, а символ поцелуя), и получается что ты подаешь руку как бы от сердца.

И, кстати, на нашей игре на любой танец во французском лагере дама может пригласить кавалера, а в Итальянской Павии есть традиция танца с белым цветком - у кого цветок, тот и приглашает на танец :)

#### Прочие мероприятия

Чтобы удалиться с любого мероприятия раньше хозяина или монаршей особы (если они там присутствуют), обязательно надо попросить у них разрешения (с поклоном или реверансом).

#### Случайные встречи

Встретив знакомого, тем более вышестоящего, проигнорировать его некрасиво. При этом следует обязательно поклониться или снять перед дамой шляпу.

#### Речь

Категорически запрещается ругаться в присутствии дам, духовных особ, монаршей особы, а также особ намного выше рангом. Если вырвалось - нужно извиниться. Если загладить неловкость не удалось и дальнейший разговор не клеится - лучше всего найти благовидный предлог и уйти.

#### Про 8курение

Сигареты курим в стороны не на глазах у людей, трубки курим в рамках игры (будем считать, что первый табак и трубки уже завезены из Америки, кальянам МГ не рада, но если вы совсем не можете без них - просьба курить их антуражно, будем считать, что кальяны привезены из Османской империи венецианскими торговцами).

#### Про оружие

Нельзя обнажать оружие в присутствии монарха иначе, чем на турнире или дуэли с секундантами. Ну, или на войне.) Нарушение - смертная казнь, если не получено королевское прощение.

Нельзя обнажать оружие в церкви. Нельзя проносить в церковь древковое оружие.

#### Про дуэли и рыцарские поединки.

Вызывать на поединок можно человека только своего статуса, рангом равного или ниже. Королей и принцев крови на дуэли не вызывают, они могут отказаться от вызова без всяческой потери своей репутации. Рыцарские поединки могут назначаться, и в них могут принимать участие дворяне вплоть до дворян королевской крови (но опять же, если королевскую особу пытался вызвать человек ниже статусом - ничего не будет). Условия проведения всегда оговариваются заранее. Нарушение условий - пятно на репутацию нарушившего.

## 3. Игровое время

Время на играх течет всегда по-разному, и сегодня мы хотим рассказать, как дела будут обстоять на нашей игре. Исторически осада Павии заняла 4 месяца, и мы делим на них 4 наших игровых дня. Итого один игровой день = один месяц. Дети вырасти не успеют, зато может произойти много другого.

Исторически осада Павии началась 28 октября 1524г. и закончилась Битвой при Павии 24 февраля 1525г. У нас финальное сражения в субботу так же состоится в игровую дату 24 февраля **\*\***. Так что на игре нас ждут теплая итальянская осень и непредсказуемая итальянская зима:

Среда после парада – конец ноября

Четверг – декабрь

Пятница – январь

Суббота – февраль

Эта часть календаря богата разными праздниками, которые мы предлагаем вам вечерами отмечать в рамках игры.

**Среда** вечер – **Праздник Святых.** В городах это не классический привычный нам Хэллоуин, когда все наряжаются вампирами и ведьмами, но праздничный религиозный день. В этот день в церквях поминают умерших, а также малоизвестных святых, которых в другие дни почти не вспоминают. В деревнях же устраивают ярмарки и гуляния, о которых более подробно знают сами деревни, и уже немного описали в общем открытом тексте про деревни.

[***Праздник Дураков***](https://vk.com/wall-222195420_901) проходит тогда же! (Да, тут мы мастерской волей смещаем его с января)

**Четверг** вечер – **Рождество**. Во всех церквях проходят праздничные службы, на улицах делают вертепы. Семейные люди предпочитают славить Христа за уютным рождественским ужином, а богачи рады позвать гостей на пышные балы в свои дворцы (или походные дворцы, тут как пойдет). Елку наряжать не надо, эта традиция появилась только в XIX веке. О рождественских традициях написали внизу данного текста.

**Пятница** день - День Святого Джузеппе в деревнях. Традиционно выбирается самый лучший отец, принято устраивать всякие мужицкие соревнования “папа может”.

**Пятница** вечер – **Карнавал**. Последняя возможность хорошенько повеселиться перед главным христианским постом. Сотни ярких масок мелькают на улицах, превращая анонимность в игру. Запаситесь карнавальным костюмом, кто знает, где вам придется оказаться в эту ночь. Да, город в осаде, но жизнь продолжается!

**\*\*** Войны в Италии между Францией, Испаниями и итальянскими государствами длятся уже 30 лет. Противостояние Испаний и Империи Карла V и Франции Франциска I активно развивается последние несколько лет (подробнее можно почитать в наших текстах про этих двух монархов [***здесь***](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fdocument%2Fd%2F1m-F_u6ZJWMTucLl4gVBrKT6Fzk_waaGQGQgFVeNioJE%2Fedit%3Fusp%3Dsharing) и [***здесь***](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fdocument%2Fd%2F1paPsjTMIHkOYRtVqRiOOZSHGGNT22pATgKcfCl5xHrI%2Fedit%3Fusp%3Dsharing)). 2,5 года назад Франциск потерял Милан и Ломбардию, а армии его противников (Англии и Империи) недавно вторглись в его страну сразу с севера и юга. Однако существенных достижений им это не принесло.

В результате неудачной военной кампании в Провансе в 1524 году имперские войска были вынуждены срочно отступать, гонимые по пятам крупной французской армией во главе с королем. Когда оба войска перешли Альпы, испанцы были вынуждены оставить Милан вновь в руках Франциска, а сами, разделившись на две части, отошли в город Лоди (армия Ланнуа) и в город Павию (отряды Лейвы).

В Павии пришедший сюда генерал де Лейва, назначенный командиров испанского гарнизона города, воспользовался временем и построил внутри стен Павии дополнительных оборонных фортификаций. Спустя месяц *(мастерское историческое допущение)*, 28 октября 1524 года к городу подошли французы, и их гигантская армия начала окружение Павии. Дальше последовал ряд стычек, артиллерийский обстрел стен, в которых было пробито несколько брешей. Однако французы не смогли взять город, т.к. укрепления де Лейва позволили ему и его людям героически обороняться.

Началась осада. Буквально вчера, 20 ноября, прорвав блокаду, к городу из Лоди подошли дополнительные имперские силы под управлением Шарля де Ланнуа, главнокомандующего имперскими войсками в Италии. Его армия также была усилена отрядами ландснехтов Фрундсберга, верного рыцаря империи, который по указу императора прибыл на помощь из Германии.

**Игра начинается 21 ноября 1524 года.**