

10-13 июля 2024

DIES IRAE

МГ «Лестница в небо»

Правила одним файлом



Оглавление

DIES IRAE.....	3
Правила по религии (вводная часть).....	3
Правила по религии (модельная часть).....	5
Итоговые правила по медицине	21
Допуск доспеха, щитов и оружия на РИ «Dies Irae»	25
Итоговые правила по боевым взаимодействиям игры Dies Irae	29
Правила по костюму	32
Концепция градостроительства Иерусалима	37
Правила по градостроительству (технические требования)	44
Строительство Чудес света	47
Творения	48
Правила по экономике Dies Irae	50
Ценные материалы.....	53
Правила по геополитике Dies Irae	53
Модель принятия решений у крестоносцев.....	55
Правила по точкам взаимодействия	59
Правила по судебной системе.....	61
Правила по посмертию	70
О греховном	71
Алхимия.....	71
Правила по захвату власти в Иерусалиме.....	73
Гулямы. Личная охрана правителей Иерусалима	74
Про ордена и котты.....	74
Ежедневный быт крестоносцев	75
Организационная информация.....	76
Взносы	76
Состав мастерской группы.....	77
Кросспол	78
Гости	78
Несовершеннолетние игроки.....	79
Домашние животные	80
Фотографы и видеооператоры	81
Кабаки и повара	81
Торговля за рубли	82
Полигон.....	83
АХЧ и правила полигона	84

DIES IRAE

“Вы будете подобны цветку, увядающему в жаркий день, когда Господь явит вам Свою пламенную ярость. Так измените свою жизнь, пока не пришел к вам День гнева Господа”

Софония 2:2

Весна 1097 года. Войско крестоносцев переправляется через Босфор и устремляется в сторону Святой Земли. Страшные слухи об этом войске доходят до города Иерусалим, который в последние десятилетия стал игрушкой в руках разваливающихся держав Фатимидов и Сельджуков.

На игре моделируется мирный город Иерусалим, населенный арабами и персами, армянами, евреями, эллинами, войско Крестоносцев, всю игру идущее походом в Святую Землю и силы Сельджуков и Фатимидов, встречающие новую угрозу.

Во что играть у крестоносцев: в поход, в движение с утра до ночи, и во внутреннее преображение на пути к цели.

Во что играть в Иерусалиме: в приближающийся конец света и в то, что важно, а что вторично перед лицом вечности, в создание наследия, которое останется на века, когда День Гнева свершится: храмов, библиотек, произведений искусства, а так же архитектурные сюжеты, которые достигнут кульминации в Судный день, когда Иерусалим обязательно падет.

Во что играть силам мусульман: в политическое и военное участие в рождении нового мира и то, каким он будет.

И когда последний восход озарит наступающий День Гнева, каждый окинет взором свой жизненный путь и предстанет перед судом собственного сердца, прежде чем свой вердикт вынесет Сын Человеческий.

Правила по религии (вводная часть)

При составлении этого документа мы часто будем иллюстрировать нашу позицию примерами из христианства, а также обобщать христианскими названиями явления, в той или иной степени типичные для всех трёх авраамических религий. Делаем мы это потому, что обращаемся к нашим игрокам, большинство из которых относятся к русской и, шире сказать, европейской культуре. А потому нашим игрокам христианские термины обычно понятнее и ближе за счёт европейского культурного контекста, который базируется, среди прочего, на христианстве.

Одновременно с этим мы уделим равное внимание всем представленным на игре религиям и сделаем игру представителей каждой из них равнозначно интересной.

Какие есть религии

На игре представлены следующие религиозные течения:

Иудаизм

1. Раввинисты
2. Караимы

Ислам

1. Сунниты
2. Шииты

Христианство

1. христиане Армянской апостольской церкви
2. христиане Римской католической церкви
3. христиане Восточных православных церквей

Гностицизм (мы выбрали это течение, так как в той или иной форме оно связано со всеми авраамическими религиями, и потому это хороший кросс-сюжет между разными общинами и частями игры, а также позволяет по-иному взглянуть на Конец Света, что важно для нашей игры).

И это всё. Персонаж на нашей игре принадлежит к одной из религий из списка выше. Он не может быть атеистом или придерживаться иного вероисповедания, кроме названных в списке. На нашей игре могут присутствовать персонажи алхимики-герметики. Но мы моделируем ту часть алхимии, которая является областью натурфилософии - протонауку, сформировавшуюся в лоне герметической традиции. То есть алхимики - это учёные, экспериментаторы, философы, а не религиозные деятели.

Как играть в религию

Играть в религию и веру можно по-разному. Мы приветствуем индивидуальное погружение в любые аспекты и детали веры и игры в религиозное сознание. Одновременно с этим мы хотим, чтобы на нашей игре церковные службы не занимали бесконечного времени, чтобы игра в религию стимулировала взаимодействие между персонажами и чтобы в религию могли на равных играть и те, кто детально погружен в догматику и обрядовость, и те, кто погружен ограниченно.

А потому, поддерживая разные форматы индивидуальной игры, в общественной игре, в той, в которой задействованы множества персонажей, мы выделяем и ограничиваем игру в религию следующим:

Общие Службы. Служба может состоять из молитвы, проповеди и других обрядовых элементов, различных для разных религий. И здесь мы вводим ограничение. Все персонажи знают, что любая общественная молитва, которая длится более 3 минут - ересь. Т.е. индивидуально вы можете повторять молитвы хоть весь день. Но если толпа собралась вместе в мечети / синагоге / храме или в поле и там читается молитва, то она должна быть не более трёх минут. Проповедь, которая состоит из поучительных историй, притч, прямого обращения, может длиться любое время. Одновременно с этим проповедь и молитва не читаются по бумажке / по книжке. Можно подглядывать в шпаргалку, но не более того. Все знают, что тот, кто читает общественную молитву / проповедь по бумажке - слаб в вере, а, возможно, и еретик. Также следует минимизировать и иные обрядовые элементы по времени. Итого: если вы собираете паству на мессу, то прочитайте короткую молитву, а потом своими словами обратитесь к персонажам в рамках вашей собственной проповеди (в которой можно сослаться на притчу, кусок священного текста, позицию известного религиозного деятеля, но в рамках вашего собственного высказывания). Типы таких служб и их число различны для разных религий, число будет уточнено в материалах по каждой конкретной религии.

Исповеди и их аналоги в других религиях. Это ключевая на нашей игре часть игры в религию, связанная с другими моделями и служащая раскрытию идеи игры. Каждый игрок должен исповедоваться раз в день. Каждый религиозный деятель (кроме, быть может, оговоренных отдельных случаев) должен понимать, что ему необходимо будет исповедовать 8-15 персонажей в день и относиться к этому серьезно, без скоростного конвейера. Будут специальные закрытые инструкции/рекомендации, и вместе с игроками мы планируем сделать исповеди интересными. В исповеди нам интересен откровенный, чаще всего приватный разговор персонажа и его духовного наставника о прожитом, о поступках и мыслях за период с предыдущей исповеди, восприятию этого и соотносении с праведным путём (в том виде, каким его воспринимают общающиеся персонажи и религия, которой они придерживаются). В иудаизме аналог исповеди - это **видуй**. И, в целом, иудею правильно беседовать и советоваться с раввином по важным вопросам. В исламе аналог исповеди - **тауба**. И, как и в иудаизме, мусульманам важно по существенным вопросам беседовать с имамами. Соответственно, для иудаизма и ислама мы считаем для каждого модельно обязательными таковые беседы с таубой/видуем с имамом/раввином. Мы рассчитываем, что у каждого персонажа будет 4 исповеди за игру: вечером в среду (кто не успел - утром в четверг), вечером в четверг, вечером в пятницу, в субботу в обед и позднее. Можно больше. Гностики могут ходить на исповедь той религии, которую они официально исповедуют, а могут её пропускать, и они обязательно ходят на свой гностический аналог исповеди, который будет описан в закрытых материалах.

Также можно при желании создавать и посещать творения, строить храмы, посещать святые места. Помимо этого, на игре будет календарь религиозных праздников.

Можно и нужно знать несколько молитв и употреблять их в соответствующих ситуациях. Можно обогащать религией игровой быт (молитва перед семейным ужином, разговор о праведном пути с игровыми детьми и т.п.).

Соответственно, чем занимаются миряне на нашей игре в части религиозной деятельности:

- Посещают общественные службы (небольшое минимальное число будет указано в материалах к каждой из религий).
- Ходят на исповеди (не менее одного раза в день).
- Могут (но не обязательно) создавать религиозные творения, участвовать в строительстве храмов, посещать святые места.
- Могут проявлять свою религиозность в быту (молитвы в сложных ситуациях, молитва и разговор про веру перед семейным ужином).

Достаточно знать 1-2 молитвы и иногда произносить их, посещать минимальное число общественных служб, ходить на исповедь.

Чем занимаются священники/раввины/имамы/совершенные гностики в части религиозной деятельности:

- Проведение общественных молитв и проповедей.
- Проведение исповедей или их аналогов.
- Совершение религиозных обрядов (например, крещение, отпевание).
- Работа с творениями (**см. правила по творениям**), а также участие в строительстве храмов. Храмы строятся в Иерусалиме. Творения создаются в основном в Иерусалиме, но могут быть и в войске крестоносцев.
- В целом - борьба за души паствы и вовлечение в свою веру иноверцев.
- Опционально - участие в различных формах религиозных дискуссий.
- Проявление религиозности в быту (молитвы в сложных ситуациях, посещение святых мест и т.п.).

Также, естественно, религиозные деятели могут преследовать иные политические, экономические и личные интересы. Они не обязаны все быть праведниками сами.

Пример дня в походе:

- Утренняя служба перед походом. 5-6 минут (короткая молитва и проповедь) - по отрядам.
- Индивидуальная исповедь вечером.
- Вечерняя служба, когда большая часть исповедалась. 10 минут и потом причастие.
- Краткие молитвы по особому случаю. Перед боем или перед приемом пищи, индивидуально или по группам. Может быть хорошей идеей, чтобы перед боем всё войско опустилось на колени и прочитало краткую молитву.
- Опционально - разговоры о вере и о том, что праведно в долгом пути или у вечернего костра.
- Опционально - молитвы и иные ритуалы на похоронах или в иных уместных случаях.

Пример дня в Иерусалиме для мусульман (позднее будет детальнее про всех):

- Несколько намазов в день по по призыву муэдзина (можно поставить колонку на минарете). Дойти до мечети и там 5-6 минут (короткая молитва и проповедь). Число намазов, рекомендованное на игре, уточним ближе к делу.
- В любое время дня - тауба (исповедь), и в нашем случае - в разговоре с религиозным деятелем в мечети. Как раз после намаза удобно.
- Семейный ужин с молитвой.
- Опционально - разговоры о вере с детьми или другими близкими людьми.
- Опционально - молитвы и иные ритуалы на похоронах или свадьбах, или в иных уместных случаях.

И ещё раз подчёркиваем. Можно не быть добрыми и праведными верующими. Далеко не все персонажи такие. Можно цинично и/или утилитарно относиться к вере. Нужно ходить на исповедь, на общую службу. Нельзя быть атеистом.

Правила по религии (модельная часть)

В данной части представлены ритуальные особенности разных религий, а также способы их моделирования. В тексте описывается общий принцип и минимально необходимое обозначение принадлежности к той или иной конфессии. Игроки могут по желанию использовать дополнительный антураж или более расширенные версии религиозных ритуалов, соответствующих исторической достоверности.

I. Общие принципы для всех религий

1. Службы

В день проводятся две обязательные службы у представителей всех конфессий.

Утренняя служба: 11:00 – в Иерусалиме (10:30 – у Крестоносцев)

Основная служба: 22:00

Продолжительность молитвенной части службы должна составлять примерно 3 минуты. Продолжительность проповедей не ограничивается, но 5 минут будет достаточно.

2. Исповедь

Для всех персонажей раз в день обязательна исповедь:

- Таинство Покаяния - для христиан;
- Видуй – для иудеев;
- Тауба – для мусульман.

Исповедь представляет собой беседы с духовными лидерами своей конфессии. Отказаться от исповеди нельзя. Каждый персонаж будет закреплен за духовным лицом (в христианстве) или духовным лидером (в иудаизме и исламе), которому он будет исповедоваться. Распределение паствы будет произведено в конце июня, исходя из количества реальных заявок. Смена исповедника на игре возможна, исходя из игровых обстоятельств.

3. Для каждой конфессии составлен **сборник молитв**:

- **Молитвы Католичество**
- **Молитвы Православие**
- **Молитвы ААЦ**
- **Молитвы Иудаизм (раввинисты)**
- **Молитвы Иудаизм (караимы)**
- **Молитвы Ислам (сунниты)**
- **Молитвы Ислам (шииты)**

Для иудаизма и ислама составлены **сборники с описанием порядка служб (с учетом ограничения по времени), ритуалов и обрядов**, потребность в которых может возникнуть на игре:

- Службы и обряды Иудаизм (раввинисты)

- Службы и обряды Иудаизм (караимы)
- Ритуалы Ислам (сунниты и шииты)
- Намаз (сунниты)
- Намаз (шииты)

Поскольку в этих религиях нет института священства, и службы могут проводить не только духовные лидеры, но и (теоретически) любой мужчина, эти сборники будут предоставлены всем игрокам, чьи персонажи относятся к соответствующим конфессиям.

Для **христианства** порядок служб, таинств и иных церковных обрядов (благословение, освящение кладбища, похороны и т.д.) описаны в отдельных документах для каждой конфессии и будут предоставлены игрокам, чьи персонажи – рукоположенные священники.

4. У каждой конфессии ежедневно будет период продолжительностью 2 часа, в течение которых по условному календарю наступает время **значимых религиозных праздников (событий)**:
 - Великий пост и Пасха (чт с 21:00 до 23:00), Сочельник и Рождество (пт с 21:00 до 23:00) - для христиан
 - Шаббат – для иудеев (с 20:00 до 22:00)
 - Рамадан – для мусульман (с 21:00 до 23:00)

5. Все приведенные ниже особенности одежд, крестов, головных уборов и т.п. (всё, что касается костюма, в т.ч. аврат для мусульман) - это описание религиозных традиций с рекомендациями, как их можно реализовать на игре, а не строгие правила игры. Если ваш костюм не точно соответствует канонам, но при этом учтены рекомендации “Правил по костюму”, то это вполне приемлемо. Для христианских священников минимальное литургическое облачение желательно, но не обязательно. Священникам-крестоносцам в походе прежде всего следует ориентироваться на удобство одежды и защиту, т.е. в дороге допускаются послабления. При этом явные противоречия религиозным традициям (например, мусульманка с распущенными волосами в общественном месте) могут осуждаться другими персонажами.

II. Христианство

Идеологические отличия христианских конфессий – см. «**Общее и разное в христианстве**»

2.1. Общая информация

Все христиане носят **нательный крест**. Внешний вид креста зависит от Церкви, которой принадлежит персонаж. Натальные кресты игроки привозят сами. Если нет возможности найти византийский крест – можно взять обычный православный, если нет возможности найти армянский крест – можно взять простой католический (без изображения Христа).

2.1.1. Таинства (общая информация) и требы

1. **Крещение** – все христианские Церкви, представленные на игре, признают крещение друг друга, переход из одной конфессии в другую совершается **через покаяние**, повторного крещения не требуется. При крещении персонажа другой веры (иудаизм, ислам), крещаемый может взять себе новое имя, поскольку считается заново рожденным Христом.
2. **Миропомазание** – совершается сразу после крещения.
3. **Покаяние – исповедь обязательна для всех персонажей** (проводится раз в день, до основной службы). Покаяние совершается в своей Церкви.

Исключения:

- **армяне в войске крестоносцев** – во время похода они исповедуются у православного духовенства Византии, это не является переходом в православие, который осуществляется только при сознательном решении персонажа;

- **католики в Иерусалиме** – исповедуются у православного духовенства Греческого квартала, это также не является автоматическим переходом в православие;

- возможны другие исключения, вызванные игровыми обстоятельствами, в этом случае исповедующийся должен особо оговорить, что он остается в своей вере.

4. **Причастие** – совершается в конце **основной службы вечером** для тех, кто прошел таинство Покаяния. Причастие совершается в своей Церкви (исключения те же, что и для Покаяния).
5. **Венчание (брак)** – каждая Церковь может венчать представителей других христианских конфессий либо смешанные христианские браки при условии, что дети будут воспитываться как последователи той Церкви, которая венчает.
6. **Рукоположение** – во всех конфессиях рукоположение может осуществлять только представитель епископата (епископ, архиепископ, патриарх и др.)
7. **Елеосвящение (помазание больных)** – признается только католичеством и православием (не признается ААЦ), может совершать только представитель епископата.

В христианстве также принято обращаться к священникам за **требами** – это священнодействия и молитвословия, совершаемые священником по просьбе отдельных лиц. К числу треб относятся, например, освящение воды, благословение людей или предметов. Они непременно содержат молитву, часто сопровождаемую определенным знаком - таким, как возложение рук, крестное знамение, окропление святой водой.

2.1.2. Духовенство (общая информация)

Духовенство разделяется на **светское духовенство** («белое духовенство» в православии и ААЦ) и **монашество** («черное духовенство» в православии и ААЦ).

Во всех христианских Церквях **одинаковые степени священства** для светского духовенства:

- **диаконат** (сан диакона) – может совершать утреннюю службу, во время основной службы может только помогать, из таинств может только принимать исповедь (историческое допущение), может проводить обряд похорон.
- **пресвитерат** (сан священника) - основная степень священства. Священник может проводить все службы, совершать все таинства (кроме рукоположения и елеосвящения), проводить все обряды (кроме освящения храма) и требы.
- **епископат** – верховные иерархи Церкви (епископ, архиепископ, главы Церквей). Могут совершать все службы, таинства, обряды. Рукоположение в сан епископа возможно только с разрешения верховного иерарха Церкви.

В каждой Церкви у светского духовенства есть свои особенности, они описаны ниже.

На игре возможно принять священнический сан. Для этого сначала надо пройти служение, назначенное представителем епископата (срок не менее 6 часов). Затем на ближайшей основной службе (вечером) может произойти рукоположение в диаконы. Рукоположение в сан священника возможно через сутки после этого, на следующей основной службе.

Монашество

Монахи могут быть рукоположенными и нерукоположенными.

Нерукоположенные монахи не могут совершать службы и таинства, но могут провести обряд похорон.

Рукоположенные монахи, то есть те, у кого есть священнический сан, могут совершать религиозные действия в соответствии со своим саном.

В каждой Церкви у монашества есть свои особенности, они описаны ниже.

На игре постричь в монахи может только аббат или настоятель монастыря. В Православии и ААЦ провести постриг также могут высшие иерархи, поскольку они все относятся к монашеству. В Католичестве высший иерарх может провести постриг, если у него не только сан священника, но и монашеский постриг.. Если таких персонажей не будет, то стать монахом возможно будет через игротехника.

2.1.3. Место проведения служб

В Иерусалиме службы проводятся в храмах или часовнях. У крестоносцев службы проводятся в поле перед войском.

Обязательное оформление храма / места для проведения служб:

- алтарь (у католиков и ААЦ) или престол (у православных) – стол, накрытый покрывалом; у Крестоносцев – «переносной алтарь», т.е. тот же стол с покрывалом;
- над алтарем (престолом) – крест;
- на алтаре (престоле) – несколько свечей (желательно электрических), чаша и блюдо для причастия (потír и патéна – у католиков, потír и дíскос – у православных и ААЦ), емкость для освященной воды.

Согласно традиции, храм обычно строится алтарём **на восток**, но на игре ставится с учетом текущих возможностей полигона.

В каждой Церкви есть свои особенности в оформлении храмов, они описаны ниже.

При входе в храм любому христианину следует перекреститься. При выходе – повернуться к алтарю и перекреститься.

Во время службы (при входе в храм в Иерусалиме) женщины покрывают голову, а мужчины снимают головные уборы. На службе надо внимательно слушать священника и выполнять то, что он говорит.

2.1.4. Христианские праздники

Христиане в четверг вечером отмечают Великий пост и Пасху, в пятницу вечером – Сочельник и Рождество.

Великий пост в четверг начинается в 21:00 и длится до 22:00. Установлен в память о том, что Христос постился в пустыне сорок дней, готовит христианина к празднованию Пасхи. Во время Великого поста нельзя есть мясо и молочные продукты (если это не угрожает физическому здоровью игрока).

В 22:00 начинается **Пасха (Воскресение Христово)** – праздник в честь Воскресения Иисуса Христа. Принеся себя в жертву, Сын Божий дал человечеству шанс на искупление грехов и спасение души. Таким образом, Пасха для христиан любой конфессии - праздник новой жизни, весны, надежды.

Священники проводят обычную службу, во время которой произносят небольшую проповедь про значение Пасхи, после чего освящают пасхи, куличи, пасхальные яйца (или просто любую еду). Все говорят друг другу «Христос Воскресе» - «Воистину Воскресе», радуются, совершают добрые дела.

Рождество (для ААЦ – **Богоявление**) отмечается вечером в пятницу. С 21:00 до 22:00 длится **Сочельник** (канун Рождества), во время которого соблюдается строгий пост, во время которого можно есть только кашу (ограничение соблюдается только если это не угрожает физическому здоровью игрока). Все готовятся к торжественному ужину. В 22:00 проводится служба, во время которой священник произносит проповедь про Рождество, после чего все поздравляют друг друга. Уместно будет дарить друг другу небольшие символические подарки.

2.1.5. Десятина

Десятина отдается на откуп игрокам.

2.1.6. Похороны

При похоронах христианина духовенством проводится чин отпевания. Усопшего хоронят на освященном кладбище, если он не был отлучен от Церкви и не был самоубийцей. В Иерусалиме есть освященные кладбища, у Крестоносцев - нет, поэтому духовенству для похорон погибших крестоносцев надо проводить чин освящения кладбища. У представителей каждой конфессии есть свои особенности похоронного обряда, они описаны ниже.

2.2. Католичество



Последователи католической веры:

1. Носят нательный **крест** (четырёхконечный по форме, с изображением Спасителя или без).
2. Совершают крестное знамение правой рукой **открытой ладонью** слева направо (руку можно чуть-чуть согнуть, а большой палец немного прижать к ладони). Такой вариант крещения означает пять ран Христа.
3. Знают наизусть **«Pater Noster»** (на латыни) и Крестное знамение на латыни: **«In nómine Pátris, et Fílii, et Spíritus Sánceti. Ámen.»** («Во Имя Отца и Сына и Духа Святого. Аминь.»).

Необходимый перечень молитв для духовенства – во внутренних правилах.

Обратите внимание, что нужно говорить: «Духа Святого», а не «Святого Духа». Дух связан с сердцем, на слове «Дух» в Крестном знаменении касаются левого плеча, именно поэтому

крестятся слева направо.

Духовенство

1. Виды духовенства:

- **Светское духовенство** – для всех священнослужителей католической Церкви обязателен целибат (утверждено папой Григорием VII в 1075 году).
- **Монашество** – обязательны обеты безбрачия, послушания и нестяжания (бедности). В XI веке еще не было монашеских орденов со строгой иерархической структурой. Монашеские общины отличались друг от друга тем, какому уставу они следовали. Наиболее распространенными уставами были: устав святого Бенедикта и устав святого Августина. Монахи могли принимать священнический сан.

2. Иерархия духовенства

Для светского духовенства – см. п. 2.1.2.

Для монашества – в пределах монастыря монахи подчиняются аббату своего монастыря, за пределами монастыря – епархиальному епископу или иному представителю епископата.

3. Облачение духовенства

Светское духовенство имеет два вида облачений: церковное (повседневное) и литургическое.

- **Церковное облачение:** сутана и пилеолус (шапочка). У диаконов и священников: облачение черного цвета, у представителей епископата: сутана – черного цвета, пояс и пилеолус - пурпурные.
- **Литургическое облачение:** достаточно надеть **столу** - белую ленту 10 см в ширину и около 2 метров в длину с нашитыми на концах и в середине крестами кресты не обязательно). Диаконы надевают столу через левое плечо и соединяют её концы на правом боку, священники перекрещивают столу на груди и закрепляют поясом, у епископата оба конца столы свободно свешиваются на грудь. Можно (не обязательно) на службу надевать **альбу** (длинная белая рубаша), священники и представители епископата поверх альбы также надевают **казулу** (парчовая ткань, покрывает тело спереди и сзади, оставляя открытыми бока и шею).

Монашество:

- Монахи, следующие уставу святого Августина: черная ряса с длинными широкими рукавами, капюшон и кожаный пояс.

- Монахи, следующие уставу святого Бенедикта: чёрная ряса и монашеский скапулярий (отрез ткани, свисающий спереди и сзади с плеч владельца, часто доходящий до колен). Ряса опоясывается веревкой, скапулярий носится поверх пояса. Черный цвет рясы – наиболее распространенный, но на игре допускаются и иные приглушенные темные цвета (например, коричневый, серый).

4. Как обращаться к духовенству

Монах, монахиня – брат, сестра.

Диакон - отец, padre (падре).

Священник – преподобный отец, отец, padre (падре).

Епископ, архиепископ - Ваше Преосвященство или Ваша Светлость.

Папа Римский – Святой отец или Ваше Святейшество.

Не называйте священников святыми отцами! Святой отец только один – это Папа Римский.

Храмы и иконы

На игре нет католических храмов. Если потребуется основать или сделать католическим какой-то из действующих храмов, то в дополнение к п.2.1.3 потребуются скамейки для паствы, и у входа надо поставить емкость с «освященной водой» (когда католик первый раз совершает крестное знамение, войдя в храм, он предварительно обмакивает кончики пальцев в этой чаше).

Католические иконы не предназначены для молитвы, они больше носят назидательный характер. Католики привыкли молиться на мысленный образ Бога или святых, для этого им иконы не нужны.

Таинства и требы (особенности в католичестве)

- **Крещение** – при крещении обязательно должен присутствовать восприемник (крестный отец или крестная мать), крещеный в католичество. Восприемник должен приготовить для крещения нателный крест и белую рубашу (накидку) для крещаемого.
- **Причастие** – духовенство причащается «под обоими видами» – Хлебом и Вином, паства – «под одним видом» - только Хлебом.
- **Венчание (брак)** – для свадебного обряда потребуется два кольца.

Требы в католичестве называются **сакраменталиями**. Сакраменталии – это также освященные предметы.

В католичестве не принято говорить «святая вода», говорят – «освященная вода».

Похороны

У католиков принято бросать в могилу на «тело» усопшего цветок (символ вечной жизни).

У крестоносцев не надо ставить кресты на каждую могилу, достаточно одного креста, поставленного при освящении земли для кладбища.

В Иерусалиме католиков хоронят на православном кладбище (см. Православие).

2.3. Православие



Последователи православия:

1. Носят **византийский крест** - вертикальный крест с расширяющимися наружу концами.
 2. Совершают крестное знамение **двоперстием** правой рукой справа налево. Двоперстие символизирует две природы в Иисусе Христе - божественную и человеческую.
 3. Знают наизусть «Отче наш» (на русском) и Крестное знамение: «Во Имя Отца и Сына и Святого Духа. Аминь.».
- Необходимый перечень молитв для духовенства – во внутренних правилах.

Обратите внимание, что нужно говорить: «Святого Духа», а не «Духа Святого». Дух связан с сердцем, на слове «Дух» в Крестном знамении касаются левого плеча, именно поэтому крестятся справа налево.

4. После любой молитвы совершают крестное знамение **с поясным поклоном**.

Двоперстие



Духовенство

1. Виды духовенства:

- **Белое (светское) духовенство** – могут жениться, когда еще не облечены ни в диаконовый, ни в священнический сан. После создания семьи получают каноническое право принять сан. Однако, если священник овдовел, жениться повторно он не имеет права.

- **Черное (регулярное) духовенство** – монахи и монахини. Обязателен celibат.

2. Иерархия духовенства

(упрощена для игры)

- **Диакон** – первая ступень священства. Если сан диакона принимает монах или диакон постригается в монахи, то он называется **иеродиакон**.

- **Иерей (священник, пресвитер)** – основная степень священства. Стать священником может только женатый мужчина.

Если священник овдовел, он может постричься в монахи, тогда его называют **иеромонах**. Иеромонахом также может стать иеродиакон.

- **Архиерей (епископ)** – третья, высшая степень священства. Архиереи избираются только из монашествующего духовенства (т.е. стать архиереем может только иеромонах). Среди епископов есть свои степени. Старшие епископы называются **архиепископами**, далее следуют **митрополиты**. Самый старший по степени епископ – глава, предстоятель Церкви – имеет титул **патриарха**.

Монахи / монахини в пределах монастыря подчиняются **игумену / игуменье** (так называют настоятелей монастырей), за пределами монастыря – архиерею епархии или иному представителю архиерейства.

3. Облачение духовенства

Основными повседневными одеяниями духовенства и монашества всех степеней являются **подрясник и ряса** (на игре достаточно рясы). У монахов рясы черного цвета, у белого духовенства допустимы также коричневый и серый цвета.

Белое духовенство:

- **Повседневное облачение:** все саны носят скуфьи (небольшая круглая шапочка). Архиереи поверх скуфьи носят куколь (см. ниже). Иереи носят **наперсный крест** (большой крест на груди), архиереи – **Панагию** (богато украшенный образ Богородицы обычно округлой формы диаметром 10 см). Архиереи также носят мантию (плащ): у епископов – синяя, у митрополитов – голубая.
- **Богослужбное облачение:** достаточно надеть **орарь** (для диаконов) или **епитрахиль** (для остальных санов). Орарь и епитрахиль выглядят как лента из парчи длиной 2 м, шириной 10 см с вышитыми на концах крестами (можно без крестов). Цвет парчи зависит от вида богослужения, но для игры лучше взять бордовый, красный, фиолетовый или белый. Орарь носится на левом плече, у епитрахили оба конца свешиваются на грудь.

Можно (не обязательно) на службу надевать **стихарь** (для диаконов) или **подризник** (для остальных санов) – аналог альбы: длинная белая рубаха, стихарь – с широкими рукавами, подризник – с узкими.



Монашество:

- Обязательна **мантия** или палий – длинная накидка с застежкой на ворота. Мантия – только монашеское одеяние, символизирует особенную отрешенность монахов от мира. Мантии монахов, как и их рясы, всегда черного цвета.
- На голове – скуфья, поверх неё – **куколь** (остроконечный капюшон с двумя длинными, закрывающими спину и грудь полосами). Клобуки стали носить позже.

4. Как обращаться к духовенству

- Монах, не имеющий духовного сана – честной брат, отец, отче.
- Монахиня – сестра (матушка – это обращение только к игуменье)
- Диакон – отец диакон или просто: отец (имя);
- Иерей и иеромонах: Ваше Преподобие или отец (имя), в повседневной неофициальной обстановке – батюшка;
- Архиерей – Ваше преосвященство, Владыка;
- Митрополит – Ваше Высокопреосвященство, Владыка;
- Патриарх – Ваше Святейшество, Святейший Владыка.

Священники же по церковному уставу должны обращаться к пастве «Ваше блаженство» или «братья и сестры».

Храмы и иконы

1. Православный храм

В православном храме есть иконостас – несколько рядов упорядоченно размещенных икон (моделируется как минимум несколькими распечатанными изображениями икон, размещенных на стене за престолом).

В православном храме нет скамеек.

2. Иконы

В православной традиции **икона** занимает особое место, и это место определяется тем, что икона имеет вероучительное значение, её также называют «Библией для неграмотных», «живописным Евангелием», «богословием в красках». Иконы размещают не только в храмах, но и в доме, в «святом» или «красном» углу – это угол дома, выходящий на восток.

Таинства и требы (особенности в православии)

- **Крещение** – при крещении обязательно должен присутствовать восприемник (крестный отец или крестная мать), крещеный в православии. Восприемник должен приготовить для крещения нательный крест и белую рубашу (накидку) для крещаемого.

- **Причастие** – в православии и духовенство, и паства причащается «**под обоими видами**» – Хлебом и Вином.

- **Венчание (брак)** – для свадебного обряда потребуются два венца (можно заменить на венки), во время венчания их надевают на молодоженов, а потом снимают восприемники (свидетели).

Чтобы взять благословение у епископа или священника, нужно сложить ладони в форме лодочки, чтобы правая была сверху, и с поклоном подойти под благословение.

Похороны

В Иерусалиме похоронный обряд священнослужитель проводит на кладбище. Православные христиане хоронят своих, а также католических усопших **на Елеонской горе около Гробницы Пророков** (расположена за стенами Иерусалима, не путать с гробницами Захарии, Авессалома и Бней-Хезир), там же располагается армянское кладбище. На «могиле» устанавливается крест (православный или католический – зависит от вероисповедания усопшего). Во время чина отпевания православные держат свечки (желательно электрические). В конце обряда у православных принято бросать в могилу на «тело» горсть земли. Католики бросают в могилу цветы.

У православных крестоносцев в походе не надо ставить кресты на каждую могилу, достаточно одного креста, поставленного при освящении земли для кладбища.

2.4. Армянская Апостольская Церковь (ААЦ)



Последователи ААЦ:

1. Носят **армянский крест** (Проросший или Цветущий) - крест с проросшими ответвлениями, расширенными оконцовками креста и ленточным обрамлением. Крест носится на шнурке из сплетенных вместе нитей белого и красного цвета (арм. **нарот**), которые символизируют истекшие на кресте воду и кровь из ребра Христова.

2. Совершают крестное знамение **троеперстием** правой рукой слева направо. Троеперстие символизирует Святую Троицу.

3. Знают наизусть «Отче наш» (на русском) и Крестное знамение на армянском: «**Анун ор ев Вортво, ев оквуйн Српо, Амэн.**» («Во Имя Отца и Сына и Духа Святого. Аминь.»).

Необходимый перечень молитв для духовенства – во внутренних правилах.

Обратите внимание, что нужно говорить: «Духа Святого», а не «Святого Духа». Дух связан с сердцем, на слове «Дух» в Крестном знамении касаются левого плеча, именно поэтому крестятся слева направо.

4. До и после любой молитвы совершают крестное знамение (с произнесением Крестного знамения на армянском).

5. Каждый день раздают особую милостыню – **матах**. (Пресный лаваш и любое мясо с солью. Соль должен освятить священник.) Матах может включать в себя и богатое угощение при желании преподносящего.

Троеперстие



Духовенство

1. Виды духовенства:

- **Белое (светское) духовенство** – женатые отцы семейств, живут в миру. Вдовцы могут снять с себя священный сан и жениться повторно, могут остаться священниками, но в этом случае повторно жениться уже нельзя. Часто вдовцы принимают целибат и переходят в черное духовенство.

- **Черное (регулярное) духовенство** – монахи. Обязателен целибат.

В ААЦ с IV века в результате реформ царя Папа **нет женского монашества**.

2. Иерархия духовенства

- **Диакон** (саркаваг) – первая ступень священства. Может быть неженатым.

- **Священник** (каанна) – основная степень священства. Стать священником может только женатый мужчина, имеющий сына.
- **Иеромонах** – безбрачный священник, т.е. священник, который постригся в монахи. Полномочия те же, что у священника, но только иеромонах может получить ученую степень и стать **вардапетом** (аналог магистра богословия). Вардапет имеет право толковать Священное Писание, проповедовать и учить. Посох вардапета с двухглавой змеей (**гавазан**) является символом его должности.
- **Епископ** – управляет епархией. Епископом может стать только иеромонах с ученой степенью. Из числа особо выдающихся епископов выбираются архиепископы (почетный титул епископа) и **патриархи** (курируют несколько армянских общин). Патриархи могут рукополагать епископов.
- **Католикос** – глава ААЦ. Избирается из епископов на церковно-национальном соборе пожизненно. Католикос армян с 1066 года - Григор II (Палавун), проживает в Цамндав близ Амасии (территория современной Турции).



3. Облачение духовенства

В XI веке облачение духовенства ААЦ отличалось сдержанностью и минимализмом. Облачение не разделялось на повседневное и литургическое – роскошные литургические одеяния были приняты под влиянием Византии и католичества намного позже. Все духовенство, независимо от сана, носило одеяния черного цвета (черная ряса без опоясывания). Безбрачные священники и монахи на голове носили «**всгар**» (капюшон, который покрывает голову и плечи кругом) как символ отречения от мира.



4. Как обращаться к духовенству

- Монах, диакон, священник – тэр (отец, отче, батюшка) Имя.
- Вардапет – айр сурб (святой отец).
- Епископ, патриарх – Србазан айр (Владыка).
- Католикос – Беапар тэр (Ваше Святейшество).

Храмы и иконы

1. Храм ААЦ

В храме во время патарага (литургии) используются потир (чаша для Вина) и дискос (блюдо для Хлеба), которые накрываются отдельным покрывалом. В армянских храмах ставится несколько скамеек для больных, слабых, пожилых (не для всей паствы). У армян в храмах есть иконы (см. п.2).

2. Иконы

ААЦ не отрицает почитание икон, но избегает их чрезмерного почитания. Поэтому почитание икон начинается и заканчивается в самом храме: армяне не держат изображения святых дома и допускают наличие икон только в храмах. При этом иконы развешиваются на уровне выше человеческого роста.

Службы и таинства

Все службы и таинства в ААЦ проводятся в храме. В редких случаях, когда жизнь и здоровье кого-то из паствы под угрозой, священник может провести таинство в ином месте.

Службы в ААЦ проводятся по армянскому обряду. Основная служба у армян называется **патарак** (литургия).

Важно! В войске Крестоносцев армяне-последователи ААЦ посещают службы греческих христиан Византии, а также исповедуются православному духовенству. Однако раз в день им надо совершить моление по армянскому обряду.

Пример моления по армянскому обряду для армян в войске Крестоносцев приведен в Приложении «Молитвы ААЦ».

Таинства

- **Крещение** – в ААЦ при крещении обязательно должен присутствовать восприемник (крестный отец). Восприемником может быть только мужчина, крещеный в ААЦ. Восприемник должен приготовить для крещения: нательный крест, **нарот** (сплетенные вместе белая и красная нити, на них подвешивается крест), небольшое полотенце, которым отирают умытое лицо, и белую рубаху (накидку) для крещаемого.
- **Миропомазание** – в ААЦ таинство миропомазания на называется «дрошм» или «кнунк», что означает «печать» или «ставить печать». Совершается сразу же после крещения.
- **Покаяние** – исповедь обязательна для всех персонажей (проводится раз в день до основной службы).
- **Причастие** – в ААЦ и духовенство, и паства причащаются «**под обоими видами**» – Хлебом и Вино. Таинство причастия совершается по окончании **патарага** (литургии) для тех, кто прошел таинство Покаяния.
- **Венчание (брак)** – перед свадьбой сначала проводится обряд помолвки: жених и невеста обмениваются крестами (присутствие священника не требуется). Для свадебного обряда потребуется два венца (можно заменить на венки), во время венчания их надевают на молодоженов, а потом снимают восприемники (свидетели).

- **Елеосвящение** – в ААЦ елеопомазание не практикуется. Мертвое тело уже не нуждается в дарах Духа Святого - “последняя хризма” является напоминанием об умащении тела Христа драгоценными маслами и ладаном. Посещение же больных также не считается отдельным таинством, поскольку во время него совершаются таинства покаяния и причащения.

Похороны

Армянский народ верует в судьбу («**тчакатагир**») и полагает, что дата смерти определяется при рождении. В день кончины к человеку приходит ангел и отбирает душу, которая отделяется от тела сразу после испускания духа. На игре похоронный обряд священнослужитель проводит на кладбище. Армяне хоронят своих усопших **на Елеонской горе около Гробницы Пророков** (расположена за стенами Иерусалима, не путать с гробницами Захарии, Авессалома и Бней-Хезир), там же располагается православное кладбище.

До кладбища можно устроить похоронную процессию. При выносе «гроба» (для процессии можно взять доску) из дома по старинной традиции принято трижды ударять им о двери, чтоб Апостол Петр услышал стук и открыл врата Рая (можно просто при начале процессии три раза постучать о дерево). После выноса все выстраиваются в процессию и идут на кладбище. Впереди движутся люди, которые посыпают дорогу гвоздиками (достаточно бросить несколько полевых растений).

Во время движения процессии нельзя оглядываться назад. По поверьям, это может указать умершему путь домой. На всем пути процессия трижды останавливается, чтобы попрощаться с усопшим. Во время остановок «гроб» трижды опускают и поднимают, чтобы отметить дорогу от дома к храму. Аналогичные действия выполняют возле могилы.

Каждый из присутствующих может подойти и бросить на крышку комок земли.

На могилы армяне устанавливают особые кресты – **хачкары**, которые представляют собой каменную стелу с резным изображением креста (можно заранее распечатать изображения, и на полигоне прикреплять к доске, либо рисовать на доске).



III. Иудаизм

Идеологические отличия раввинистов и караимов – см. «[Общее и разное в иудаизме](#)»

3.1. Раввинисты

Последователи иудаизма (раввинисты):

1. Носят традиционные одежды

Мужчины:

- На протяжении всего светлого дня носят **талит** с **цицит** (на игре обозначается как белое покрывало размером примерно 1x0,5 м с кисточками на концах – этого достаточно) - так выполняется **заповедь цицит**. Талит надевают сразу после утреннего омовения рук. Следует следить за тем, чтобы талит не висел на шее, а окутывал плечи, иначе - он не часть одежды.

- Во время молитвы обязательно надевают **кипу** или ермолку (**йерэ малка** - то есть «боящийся Владыки») - маленькую круглую шапочку, прикрывающую макушку (можно заменить на другой головной убор, т.к. кипа не совсем исторична для 11 века). Многие евреи носят кипу в течение всего дня.

- Во время служб повязывают **тфилин** (квадратная черная коробочка размером 4x4 см с отрывками Торы внутри): один – на руку (для правой – на левую, для левой – на правую), один – на лоб вдоль линии волос.

Женщины:

Замужняя женщина в общественных местах носит платок (**тихель** или **митпахат**).

2. Прикрепляют к дверному косяку **мезузу** - свиток пергамента в футляре, содержащий часть текста молитвы «Шма».
3. Знают наизусть первые две строки молитвы «**Шма, Израэль**»
4. Оказывают помощь нуждающимся – **цдака**.
Цдака отражает фундаментальный принцип иудаизма: «Всё, что у меня есть, я получил от Всевышнего, именно Он – подлинный хозяин моего достоинства. Раз Он предписывает мне делиться с братом-евреем, я должен делать это с радостью».
5. Следуют тысячелетнему **запрету на многоженство** - в 1000 году рабби Гершом бен Иуда, Меор аГола («Светоч диаспоры», 965-1040 гг.) ввёл 1000-летний запрет на многожёнство.



Мудрецы сказали: «Если на дверях еврейского дома - мезуза, на его одежде - цицит, а на голове - тфилин, можно быть уверенным, что он далек от греха».

Сидур

Важное место в жизни евреев занимают молитвы. Считается, что молитва - одна из основ мира. Молитвы имеют определенную структуру и расположены в определенном порядке. Поэтому неотъемлемой частью еврейского дома является **Сидур** - традиционный еврейский молитвенник, является одной из Священных книг, поскольку в нем напечатаны имена Бога.

Правила обращения с сидуром:

- Запрещено класть Сидур на пол или на землю. Однако если книги находятся внутри какого-либо другого предмета, например, в коробке или сумке, то их можно класть на землю.
- Разрешено класть Сидур на колени, однако запрещено облокачиваться на него, когда он лежит на коленях, если только это не помогает в изучении Торы.
- Запрещено класть Сидур «лицом вниз». Если он открыт, его тоже запрещено так класть.
- Если видят, что Сидур упал на землю, необходимо сразу его поднять. При этом принято целовать книгу.

Духовные лидеры

До разрушения Храмов в иудаизме были священники или жрецы – **коэны**, которые по мужской линии происходят от первосвященника Аарона, старшего брата Моисея, из колена Левия (левиты). По канонам иудаизма богослужение может вестись только в храме, поэтому, когда Второй Храм был разрушен, коэны перестали проводить богослужения. В духовной жизни иудеев на первое место вышли **раввины** - духовные наставники и знатоки религиозного закона. Ими могли становиться представители любых еврейских колен. При этом, поскольку евреи знают, что когда-нибудь будет восстановлен Третий Храм, род священников (коэнов) продолжает сохраняться по мужской линии, им запрещено жениться на разведенных и новообращенных женщинах. Коэны первыми призываются к чтению Торы в синагоге (левиты – вторыми и моют им руки); они могут произнести речь после еды; им запрещено присутствовать на похоронах (кроме родственников), потому что их святость может быть осквернена; верующие евреи «выкупают» своего первого сына у коэнов за горсть шекелей.

В настоящее время, пока Храм не восстановлен, молитву в синагоге ведет **хазан** (кантор) (на иврите **шлиах цибу**), «посланник общины», которому доверена общественная молитва. Он как бы представляет в час молитвы общину евреев перед Всевышним. В хазаны выбирались наиболее праведные члены общины из обладавших сильными и приятными голосами. Часто хазан и раввин – это одно и то же лицо.

Синагога

Синагога (на иврите **бейт кнессет** - Дом собрания, в древнем Израиле употреблялось другое название, арамейское - **Бе-кеништа**) - больше, чем просто дом молитвы. Здесь устраивают шидухи (еврейские знакомства с намерением создать семью) и проводят свадьбы, обсуждают общественные дела, здесь люди днем и ночью учат Тору. Синагога представляет собой как бы Малый Храм, центр духовной и общественной жизни евреев. Синагогу нельзя переделать для других нужд или продать. Ее святость не исчезает даже если она разрушена.

В синагоге надо обозначить главный зал (улам), где молятся и учатся. У стены, направленной в сторону Стены Плача, поставить ковчег - «специальный шкаф для свитков Торы - **Арон Акодеш**» (достаточно сделать небольшую этажерку с двумя-тремя полками и накрыть тканью). В центре – стол, на который кладут свитки Торы при их чтении (**бима**), по бокам – несколько скамеек. Зал делится на две части, мужскую и женскую, условным барьером (**мехицей**) – это может быть как штора, так и просто разделительная граница на земле. У входа можно поставить **микву** (ритуальный бассейн, моделируется емкостью с водой). В особо торжественных случаях за омовением можно ходить в Силоамскую купель для ритуального омовения.

Службы и обряды

К числу основных синагогальных служб относятся: Шахарит (заря) - утренняя служба, Минха (приношение) - послеобеденная, Арвит (совр. название - Маарив) - вечерняя, а также Мусаф - дополнительная и Неила - предвечерняя.

На игре проводятся только две службы: **Шахарит** (в 11:00) и **Минха** (в качестве основной службы в 22:00).

Обязательное условие службы – наличие **миньяна**, т.е. необходимого кворума для совершения публичного богослужения или важного религиозного обряда. Для миньяна нужно 10 человек (на игре женщины тоже учитываются). Евреи считают, что Всевышний никогда не отвергает молитвы, читаемые в миньяне.

Во время служб мужчины и женщины должны находиться в разных помещениях синагоги (на игре мужчины встают по правую руку от входа, женщины – по левую, между ними – мехица).

Большая часть предписаний и повелений Торы на игре **не моделируется**, в том числе:

- Кашрут (предписания, касающиеся приема пищи) – при этом в игровом пространстве персонажи могут рассуждать о кошерности или некошерности пищи.
- Обрезание (Брит Мила).

Обряды, которые моделируются на игре:

Шаббат

На игре шаббат (седьмой день недели, в который Тора предписывает евреям воздерживаться от работы) начинается в 20:00 и заканчивается в 22:00.

В это время запрещены 39 работ – **млахот**. Для того, чтобы отметить шаббат, нужны свечи (желательно электрические), бокал с вином, халой (хлеб).

Видуй и заповедь раскаяния (тшувы)

Исповедь в иудаизме - одна из процедур покаяния, заключающаяся в признании в совершённом грехе, включающем раскаяние и предполагает принятие решения в дальнейшем не грешить. В иудаизме термин носит название **видуй** («признание [грехов], сознание»). В грехах между евреем и Богом исповедь должна совершаться без присутствия других (Талмуд называет исповедь в присутствии другого человека проявлением неуважения).

Поскольку исповедь на игре - не религиозное таинство как таковое, а инструмент раскрытия идеи игры, и исповедь обязательна для каждого персонажа, независимо от его религии, то для евреев сначала надо **провести беседу с духовным наставником о своих деяниях за день**, а уже после этого – уединиться и прочитать видуй. Беседу с духовным лицом надо провести до основной службы (до 22:00).

Гиюр (принятие иудаизма)

Гиюр - процесс принятия Иудаизма, который совершает нееврей. Прошедшего гиюр называют словом «гер» (женщину - «**гьерет**»). Чтобы пройти гиюр, желающий обращается в раввинский суд - **бейт дин**. Основная суть гиюра - в том, чтобы принять на себя исполнение всех заповедей Торы (включая заповеди и постановления мудрецов). Заповедей у евреев намного больше, чем у других народов, потому функция бейт дина на данном этапе - определить, насколько велика готовность проходящего гиюр, насколько чисты и искренни его намерения. В конце прохождения гиюра как мужчины, так и женщины окунаются в микву - ритуальный бассейн (на игре достаточно погрузить руки в воду и омыть лицо). После прохождения гиюра нееврей становится полноценным членом еврейского народа.

Пример гиюра описан в дополнительных материалах.

Свадьба

У евреев свадьбы нередко бывают договорными, когда родители сами или с помощью посредников (шадхам – мужчина, шадханид – женщина) подбирают пару своему сыну или дочери. Потом организуется знакомство потенциальных жениха и невесты либо у кого-то в доме, либо в синагоге. Такое знакомство с серьезными намерениями называется «шидух». Если молодые согласны на брак, тогда уже организуется свадьба.

Неотъемлемой частью брака является **ктуба** – брачный договор, где перечисляются такие обязанности мужа по отношению к жене, как предоставление еды, одежды, исполнение супружеских обязанностей, а также обязанность выплатить определённую сумму денег в случае развода. Ктуба заверяется двумя свидетелями.

Для проведения свадьбы нужны: **хупа** (олицетворяет еврейский дом, символизируемый тканевым балдахином и четырьмя столбами, моделируется либо газебо, либо над молодыми можно держать талит), вуаль (**хинума**, прозрачная ткань), кольцо или другое украшение для невесты (у евреев, соблюдающих Тору и заповеди, обручальные кольца носят обычно только женщины, но не мужчины), бокал вина.

Обряд описан в дополнительных материалах.

Развод

Согласно галахе, муж может развестись со своей женой в любое время по любой причине. Однако одним из постановлений Гершома бен Иуды, Меор аГола («Светоч диаспоры») был запрет мужу разводиться со своей женой против ее воли. Развод по-еврейски - не постановление суда (хотя в раввинский суд все равно надо обратиться, чтобы формально оформить развод), а личный акт двух сторон, решивших прекратить брачные отношения. Жена имеет право требовать развод, если муж при наличии средств отказывается ее содержать, если он систематически обижает ее или оскорбляет ее родителей, лишает свободы настолько, что не разрешает ей посещать родительский дом. Достаточным основанием для требования развода считается недостойное поведение другой стороны или нарушение ею законов Торы.

Паре для оформления развода необходимо обратиться в раввинский суд, который организует **гет** – религиозную бракоразводную процедуру.

Обряд описан в дополнительных материалах.

Похороны

Евреи хоронят своих усопших на **Еврейском кладбище на Елеонской горе** (расположено за стенами Иерусалима).

Евреи не проводят прощальную церемонию в синагоге и не устраивают поминок. Коэнам запрещено посещать похороны, кроме участия в похоронах ближайших родственников. На похоронах все мужчины должны быть с покрытыми головами. На «могилу» устанавливается «каменная плита» с именем усопшего (можно использовать реальные камни, либо смоделировать плиту частью доски, покрашенной в серый цвет, или сделать «плиту» из пены и тоже покрасить).

Обряд описан в дополнительных материалах.

После похорон принято дать *цдаку* - пожертвование бедным.

Семиха

Семиха («опираясь [на руки]», «быть уполномоченным») – раввинское посвящение, иногда его называют рукоположением. Первоначальная семиха была формальной «передачей власти» от Моисея из поколения в поколение. Эта передача от поколения к поколению прервалась между 360 и 425 годами (с тех пор сам ритуал возложения рук не осуществляется). С V века любой рукоположенный учитель мог рукополагать своих учеников. Раввин не является священником как таковым, а в первую очередь выполняет функции ученого, знатока и преподавателя Торы. Получатель семихи должен продемонстрировать глубокое знание Торы, чтобы иметь возможность выносить галахические суждения по вопросам религиозного права. Рукоположенный раввин имеет право отвечать на вопросы, касаемые толкования Торы и Талмуда, а также быть религиозным лидером общины.

3.2. Караимы

Идеологические отличия – см. «**Общее и разное в иудаизме**». Здесь указываются отличия от раввинистов в обрядах и ритуалах.

Караимы:

- Не признают мезузу. Караимы интерпретируют Священное Писание, предписывающее надписывать Закон на дверных косяках и городских воротах, как метафорическое предостережение, в частности, соблюдать Закон дома и за его пределами. Поэтому они не устанавливают мезузот, хотя у многих евреев-караимов есть небольшая табличка с Десятью заповедями на дверных косяках.

- Не носят тфилин ни в каком виде. По мнению караимов, библейские отрывки, цитируемые для этой практики, являются метафорическими и означают «всегда помнить Тору и дорожить ею».

- Различия в цитите не моделируются.

Духовные лидеры

В караимском иудаизме духовных лидеров называют **ахамим** или **хахам** ("мудрец"), чтобы отличать их от их раввинских духовных лидеров. Поскольку караимское богословие основано на использовании людьми разума для определения применения законов еврейской Библии для себя, роль ахамима более консультативна.

Службы и обряды

У караимов всего две службы: утренняя служба и полуденная молитва («Возглашу молитву»).

Молятся стоя, на коленях, а также сидя на ковре. Молитвенник состоит из цитат ТаНаХа (Ветхого Завета), из которых более половины - выдержки из Псалмов. Миньян не обязателен.

Караимы утверждают, что в отсутствие храма обычное омовение проточной водой (описанное в Торе как "живая" проточная вода) следует заменить очищением водой, в состав которой входит пепел, полученный в результате ритуала сжигания красной телки (на игре можно использовать любой пепел или, при его отсутствии, землю).

У караимов существуют традиции об обычаях, не описанных конкретно в Торе. Подобные традиции, если они не противоречат Торе, узаконены у караимов, как **Севель ха-Йеруша** («Бремя Наследия»).

На игре «Бремя Наследия» не моделируется, т.к. включают в себя обряды по обрезанию, резке скота, выниманию кровеносных сосудов и т.п.

Шаббат

Караимы в Шаббат не зажигают свечи.

Свадьба

В караимском иудаизме нет ограничений на многоженство.

На свадьбе не обязательно стоять под хупой и в конце обряда не разбивается бокал.

При разводе караимы мнение жены не учитывают.

Гиюр – запрещен.

Семиха – подобного обряда нет.

IV. ИСЛАМ

Идеологические отличия суннитов и шиитов – см. «**Общее и разное в исламе**».

4.1. Сунниты

Последователи ислама (сунниты):

1. Носят одежду, прикрывающую **аврат** (части тела, которые запрещено показывать неродственникам). В домашних условиях, при родственниках (махрамах) аврат можно не соблюдать.

- **Женщины:** аврат – все тело, кроме лица, кистей и стоп. Коран не предписывает обязательное ношение никаба (покрывало с прорезью для глаз), достаточно хиджаба (косынка или шарф, который прикрывает голову и волосы). Ношение никаба на игре – по желанию игроков.
- **Мужчины:** аврат – тело от пояса до колен.

2. Знают наизусть **шахаду**. Шахада суннитов: «Ашхаду алля иляха илляЛлах ва ашхаду анна Мухаммадан расулюЛлах» («Свидетельствую, что нет иного божества, кроме Аллаха и ещё свидетельствую, что Мухаммад - посланник Аллаха»)

В быту используют фразы:

- Приветствие: **Ас-саляму алейкум** («Мир вам») или «Ас-саляму ‘аляйкуму ва-рахмату-Ллях» («Мир вам и милость Божья»), традиционный ответ: «**Ва-‘аляйкуму с-салям**» («И вам мир»).
 - Нельзя приветствовать: тех, кто совершает молитву, читает Коран, принимает пищу, совершает грех, а также мужчинам – незнакомых женщин.
 - Перед каждым значимым действием упоминают имя Аллаха: «**Би сми Ллях**» («Во имя Аллаха»), «**Ин шаа Аллах**» («Если пожелает Аллах»).
 - При упоминании Пророка Мухаммада обязательно проговаривают слова «**СаляЛлаху алейхи уас-салям**» («Да благословит Его Аллах и приветствует»).
 - В знак радости или одобрения произносят **такбир** - возвеличивание Аллаха словами «**Аллаху Акбар**» («Аллах - Велик!»).
3. При чтении **дуа** (личной мольбы, молитвы) обращается в сторону Мекки (киблы), поднимает руки на уровне плеч ладонями вверх. После завершения дуа - проводит ладонями по лицу.
4. Может использовать чётки (**сухба**) при совершении **зикра** (многократное повторение формул, восхваляющих Аллаха).



Духовные лидеры

Мусульмане официально не рукополагают религиозных лидеров. Рукоположение рассматривается как отдельный аспект других религий и исламом отвергается. В исламе нет официального и отдельного духовенства.

Духовные звания в исламе (перечень, достаточный для игры):

- **Имам** – духовное лицо, которое предводительствует в молитвах и контролирует работу мечети. Во время общей обязательной молитвы выбирается имам, который руководит ею. Имамом в молитве может стать любой благочестивый мусульманин, имеющий необходимое религиозное образование. Как правило, имамами именуются главы местных религиозных общин и мечетей. Отличие в одежде имама - белый тюрбан и белые рукава.
- **Кади** – правоведа, судья-чиновник, назначаемый правителем и вершащий правосудие на основе шариата. По статусу стоит выше, чем имам мечети.
- **Мулла** - одно из наиболее распространенных званий среди мусульманских духовных лиц, духовное звание богослова (улемы), учёного мужа и правоведа, обычно хорошо знающего Коран, хадисы и нормы шариата. У суннитов часто употребляется как синоним звания имама, избираемого главы общины верующих.
- **Муфтий** - высший сан богослова и правоведа, которым наделяются наиболее авторитетные и обладающие знанием религиозные деятели. Муфтии обладают правом самостоятельно выносить **фетвы** – богословские заключения по тем или иным вопросам.
- **Муэдзин** - служитель мечети, призывающий с минарета мусульман на молитву.
- **Шейх** – означает «тот, кто достоин, чтобы у него были ученики». Почётное звание в исламе у наиболее образованных богословов. Он должен хорошо владеть всеми исламскими науками и иметь весомый авторитет в своей умме (общине).
- **Хаджи** - почетный титул мусульманина, совершившего хадж - паломничество в Мекку (носит зеленую чалму).

Мечеть

Виды мечетей, возможные на игре:

1. Квартальная мечеть (**масджид**) - небольшая мечеть для ежедневной пятикратной молитвы (мечеть на месте молитвы Умара);
2. Соборная мечеть (**джамий масджид**) - мечеть для коллективной пятничной полуденной молитвы, совершаемой всей общиной – уммой (Аль-Акса).

Пространство мечети включает в себя двор, где расположены фонтан, раковина или бассейн, предназначенные для обязательного ритуального омовения (достаточно поставить емкость с водой), и молельный зал, в котором верующие совершают намаз (в молельном зале надо отгородить веревкой или тканью заднюю часть, т.е. пространство справа и слева от входа: справа – это «балкон» для женщин, слева – где оставлять обувь).

Во время совершения молитвы мусульмане должны быть обращены лицом в сторону Мекки (Каабы). Это направление называется «**кибля**» (от араб. «то, что находится напротив»), в интерьере мечети отмечается нишей – **михрабом** (михраб можно просто нарисовать на ткани в виде арки). На игре кибла направлена на юг (с учетом текущих возможностей полигона).

Если мечеть соборная, предназначенная для общих пятничных молитв, то справа от михраба в интерьере помещают возвышение или кафедру – **минбар** (невысокая подставка, на которой можно безопасно стоять), с которой имам читает проповедь.

Обязательным элементом является **минарёт** – высокая башня, с которой муэдзин пением призывает верующих к молитве (сам такой призыв называется **азан**, на игре азан начинается за 10 минут до намаза, перед самим намазом звучит призыв **икамат**, формулы азана и икамата – в дополнительных материалах для мусульман.).

Количество минаретов (именно так называются башни в мечетях) - это своеобразный показатель статуса сооружения. Чем больше минаретов, тем он выше. Малые мечети обычно имеют один минарет (или не имеют вообще), средние - два; в больших мечетях было от четырех до шести минаретов (минимальные требования к минарету: огородить площадь 1x1 м, и установить шест с полумесяцем). На игре минарет носит декоративный характер.

Входить в мечеть следует, сняв обувь, при этом у женщин голова должна быть прикрыта платком, а одежда – полностью закрывать ноги.

В тексте описаны минимальные требования. Аль-Акса строится по плану, заранее согласованному с МГ.

Столпы веры

Пять столпов веры суннитов:

1. Декларация веры, содержащая исповедание единобожия и признание пророческой миссии Мухаммада (**шахада**), её надо знать наизусть (см. выше).
2. Пять ежедневных молитв (намаз): утренняя (фаджр), полуденная (зухр), предвечерняя (аср), вечерняя (магриб), ночная (иша).

На игре обязательны к проведению только **фаджр** в 11:00 и специальная праздничная молитва **ид-намаз** в 22:00 (см. ниже).

3. Пост во время месяца Рамадан (**саум**) – см. ниже Рамадан.

4. Религиозный налог в пользу нуждающихся (**закят**).

Выплата закята является обязательным деянием (ваджиб) для всех мусульман. Сборщики закята назначаются имамом. Закят должен быть выплачен во время саума до наступления праздника Ураза-байрам.

Закят может тратиться **только на определенные цели**:

- на бедняков и неимущих;
- тем, кто занимается сбором, хранением, учетом и распределением закята;
- тем, чьи сердца хотят завоевать - людей, веру которых хотят укрепить;
- на выкуп рабов и пленников-мусульман для дарования им свободы;
- на должников;
- на дела во имя Аллаха (для распространения ислама);
- на путников («дети дорог») - людей, оставшихся в чужой стране без средств к существованию.

5. Паломничество в Мекку (**хадж**). На игре будет возможность игротехнически совершить хадж (в четверг вечером). Очень дорого и долго, получится не у всех, но каждый мусульманин должен к этому стремиться. Информация, как проходить хадж, будет у регионального мастера. Прошедший хадж получает титул «Хаджи» и имеет право носить зеленую чалму.

Рамадан

На игре Рамадан (месяц, когда Священный Коран был ниспослан пророку Мухаммеду) проходит каждый день с 21:00 до 23:00. Рамадан для мусульман является радостным событием, с которым они поздравляют друг друга словами «Рамадан карим» («Желаю вам щедрого Рамадана!») или «Рамадан мубарак» («Благословенен Рамадан!»)

В 21:00 начинается обязательный пост саум (нельзя есть и пить, если это не угрожает физическому состоянию игрока). Во время саума мусульмане уплачивают закят. Саум заканчивается после азана на праздничную молитву. В 22:00 совершается ид-намаз (праздничная молитва), после которой начинается праздник **Ураза-байрам** или **Ид аль-Фитр** («праздник прекращения поста»), известный также как **Праздник разговения**. Мусульмане после праздничной молитвы поздравляют друг друга словами: «Ид мубарак!» («Благословенного праздника!»), накрывают праздничные столы, приглашают в гости соседей, родственников и друзей, совершают ответные гостевые визиты с подарками, радуются и веселятся. Ураза-байрам заканчивается в 23:00.

Тауба (покаяние)

Тауба - это исламская концепция покаяния перед Богом за совершение каких-либо грехов и проступков. Это прямое дело между человеком и Богом, поэтому заступничества нет. Это акт оставления того, что Бог запретил, и возвращения к тому, что он повелел. Это слово обозначает акт раскаяния в своих проступках, искупление этих проступков и твердую решимость оставить эти проступки. Если кто-то грешит против другого человека, требуется возмещение ущерба. Покаяние является обязательным (фард) действием после любого совершённого греха. Поскольку исповедь (покаяние) на игре - не религиозное таинство как таковое, а инструмент раскрытия идеи игры, и исповедь (или её аналоги) обязательна для каждого персонажа, независимо от его религии, то для мусульман сначала надо **провести беседу с духовным наставником о своих деяниях за день**, а уже после этого – уединиться и произнести таубу. Беседу с духовным лицом надо провести до основной службы (до 22:00).

Такия

Такия (благоразумие, осмотрительность, осторожность) - исламский термин, которым обозначается «благоразумное скрывание своей веры». Сунниты считали, что мусульманин в случае смертельной опасности для себя может прибегнуть к такии, сделав при этом мысленную оговорку.

Принятие ислама

Для принятия ислама достаточно три раза произнести шахаду и потом совершить полное омовение (гусль). Любой человек может проговорить шахаду и стать мусульманином (мусульманкой) без присутствия свидетелей из числа людей.

Никах (свадьба)

В исламе разрешено многоженство, у мусульманина может быть до четырех жен. При этом у суннитов запрещен временный брак (мута).

Существует несколько условий, без соблюдения которых брак в исламе не будет считаться состоявшимся:

1. Жених должен быть совершеннолетним мусульманином и не подпадать под категорию **махрам** (близкий родственник невесты).
2. **Махр** – свадебный подарок невесте от жениха.
3. Мужчина-мусульманин может жениться на представительнице «людей Писания» (под ними подразумеваются иудеи, христиане). Мусульманке нельзя выходить замуж за представителя любой другой религии, кроме ислама.
4. **Произнесение формулы бракосочетания на арабском языке.**
5. **Наличие свидетелей.** Ими могут быть, как минимум, либо двое мужчин, либо один мужчина и две женщины. Если свидетелями на церемонии никаха выступают исключительно женщины, то такой брак нельзя считать состоявшимся.

Сама церемония никаха может проводиться как в мечети, так и в доме брачующихся, поскольку место её совершения не имеет существенного значения.

Церемония никаха описана в дополнительных материалах.

Талик (развод)

Право объявить о разводе имеет муж либо шариатский судья, выносящий решение по просьбе жены, если муж откровенно не выполняет и не желает выполнять своих обязанностей по отношению к жене. Если муж отказывается в такой ситуации дать развод, судья может сам развести женщину по её просьбе.

Помимо обычного развода, существует так называемый **развод-хула**, инициируемый женой, когда муж выполняет все шариатские обязанности, однако женщина утратила свои чувства к нему и категорически не хочет оставаться его супругой. В таком случае она может выплатить ему установленную сумму денег и получить развод. Полный развод может наступить и тогда, когда жена просит развода в обмен на соответствующий выкуп по взаимной договоренности согласно шариату. Обычно выкуп не превышает сумму предварительного и последующего махра, оговоренного при заключении никаха.

У суннитов развод может проходить без свидетелей, если инициатором выступает мужчина.

Подробнее о разводе описано в дополнительных материалах.

Джанáза (похороны)

Умершего мусульманина принято хоронить как можно скорее, желательно в течение суток после кончины. Обязательно – до захода солнца. На «могилу» устанавливается «каменная плита» с именем усопшего (можно использовать реальные камни, либо смоделировать плиту частью доски, окрашенной в серый цвет, или сделать «плиту» из пены и тоже покрасить).

Обряд джаназы описан в дополнительных материалах.

4.2. Шииты

На игре под шиитами подразумевается одно из течений шиизма - **исмаилизм** (название произошло от имени Исмаила ибн Джафара, седьмого имама). Идеологические отличия между суннитами и шиитами – см. «**Общее и разное в исламе**». Здесь указываются только отличия в обрядах и ритуалах.

Духовные лидеры

Шииты считают, что термин **имам** применим только к членам и потомкам Ахль аль-Байт, семьи исламского пророка Мухаммада. Шииты верят в Великое сокрытие и ждут прихода Махди – скрытого имама. Но, пока его нет, следовать пути Аллаха помогают посланники и проводники Пророков и имамов – **Даи**.

Термин **Даи аль-Мутлак** буквально означает «абсолютный или неограниченный миссионер». В исмаилитском исламе термин «даи» использовался для обозначения важных религиозных лидеров, отличных от наследственных имамов. Также шииты считали религиозными авторитетами **улемов** - знатоков и толкователей Корана и шариата. Улемы охраняют шиитские традиции.

Столпы веры

Шахада (исповедание веры) у исмаилитов не считается столпом, а вместо этого рассматривается как фундамент, на котором они построены.

Шахада шиитов отличается от суннитской добавлением слов о Праведном халифе и первом шиитском имаме Али ибн Абу Талибе: «Ашхаду алля иляха илляЛлах ва ашхаду анна Мухаммадан расулюЛлах ва `Алийюн уалийю л-Ллах» («Свидетельствую, что нет бога, кроме Аллаха, и ещё свидетельствую, что Мухаммад - посланник Аллаха и Али - наместник Аллаха».) – данную шахаду надо знать наизусть.

Семь столпов шиизма:

1. **Валайя** («Опека») - обозначает любовь и преданность Богу, пророкам, Священному Писанию, имамам.
2. **Таухид** («Единство Бога») - центральная и важнейшая концепция ислама о единственности и единстве Аллаха. Таухид является основным, фундаментальным догматам ислама, которое означает, прежде всего, отрицание политеизма (**ширк**), выражающееся в формуле шахады.
*У исмаилитов вместо Таухида Столпом веры считается **Тахара** («Чистота»), поскольку Таухида уже воплощена в шахаде. Исмаилиты придают особое значение чистоте и связанным с ней практикам, а также рассматривают это и в более эзотерическом смысле, говоря о чистоте ума, души и действий.*
3. **Салах** («Молитва») - у шиитов можно совмещать молитвы зуhr (полуденная) и аср (предвечерняя), а также магриб (вечерняя) и иша (ночная), т.е. шииты сводят все пять молитв к трем сеансам. На игре, как и у суннитов, обязательны к проведению только две службы: **фаджр** в 11:00 и специальная праздничная молитва **ид-намаз** в 22:00. Азан шиитов отличается от суннитского. Отличия во время службы:
 - Шииты молятся, прижав руки к бокам (сунниты складывают руки).
 - Шииты используют деревянный блок или глиняную доску, чтобы покоиться во время протрации (сунниты прижимают свои головы к земле).
 - Шииты запрещают использовать слово аминь во время намаза (сунниты считают это обязательным).
4. **Закят** («Благотворительность») - как у суннитов.
5. **Саум** («Пост») - пост во время месяца Рамадан. По большей части, сунниты и шииты соблюдают Рамадан одинаково. Главное отличие, что шииты в течение трех дней (19, 20 и 21 числа) носят траур в память об Али, зяте Мухаммеда и первом имаме шиитов, который был убит Абд ар-Рахманом ибн Мульджамом. Мусульмане-шииты носят черную одежду и устраивают шествия по дорогам, чтобы оплакать трагедию в Кербеле. (На игре шествия могут не проводиться из соображений таии, но примерно в 22:30 надо надеть черную деталь одежды, можно повязку на голову).
6. **Хадж** («Паломничество») - у исмаилитов существует два паломничества: Хадж-и-Захири и Хадж-и-Батини. Первое - это посещение Мекки; второе - пребывание в присутствии имама.
7. **Джихад** («Борьба») - в доктрине исмаилитов внутренний смысл джихада заключается в «напряжении на пути Бога» и представлен седьмым и последним имамом.

Такия

Один из руководящих принципов шиизма. Исламские богословы обосновывают дозволенность такии аятами Корана и сунной пророка Мухаммада. В случае необходимости шиитам разрешено: совершать запретное, пренебрегать религиозными обязанностями, исполнять ритуалы нешиитского большинства мусульман и т. д. При этом в обязанность шиитов вменялось не только мысленно отречься от всего, к чему они принуждены, но и втайне проклинать врагов своей веры.

Шиитские улемы возводили такию в степень обязательного действия не только в ситуациях воздействия страха и угрозы безопасности, но и в иных случаях с благим намерением. Например, мусульманину дозволено прибегать к такие для завоевания симпатии и любви со стороны людей.

Правила действительности такии:

1. Наличие реальной опасности – избиения, смерти.
2. Отсутствие вреда другим - верующий по мере возможности не должен причинять вред другим людям. Например, запрещено убивать.
3. Такия не дозволена в корыстных целях - не допускается прибегать к такие для увеличения богатства, повышения социального статуса и по иным материальным причинам.

Никах (свадьба)

Важное отличие исмаилитов от шиитов: исмаилиты, как и сунниты, запрещают временный брак мута́. Остальные традиции – тоже как у суннитов.

Таляк (развод)

Шииты требуют произнесения формулы развода при двух свидетелях-мусульманах (двое мужчин или мужчина и две женщины).

Если формула развода произносится три раза подряд, то, в отличие от суннитов, шииты такой развод считают за один (подробнее – в дополнительных материалах).

Итоговые правила по медицине

1. Введение

Ключевая идея правил по медицине на нашей игре заключается в минимизации взаимодействия игроков с мастерами и игротехниками и максимизации их взаимодействия друг с другом.

В спорных ситуациях вы можете обратиться к мастеру по медицине (Наталья Ходыкина, Князева Ульяна, или, в крайнем случае, Сергей Уколов) или региональному мастеру, но мы рекомендуем придерживаться логики “действуй в интересах и логике истории персонажа-пациента и истории персонажа-врача”.

С точки зрения модели исход лечения пациента определяется тем, какой камень он вытащил из мешочка медика. Камни бывают чёрными и белыми. Пациент тянет камни вслепую, медик формирует мешочек самостоятельно согласно этим правилам.

2. Врачи, ученики, пациенты

Лечить могут врачи и их ученики. Здесь и далее под термином “лечащий врач” может пониматься как ученик, так и врач.

Лечение врача и ученика имеет разную эффективность. Врачи могут иметь свои сильные и слабые стороны в лечении разных заболеваний.

Ученик может собирать анамнез пациента самостоятельно. Проведение собственно лечения (формирование мешочка с камнями, так как своего у него нет) происходит в присутствии врача-наставника его набором камней. Все остальные манипуляции ученик может совершать самостоятельно.

При попадании пациента на лечение его лечащий врач закрепляется за ним на всё время до момента окончания лечения (вытягивания камня из мешочка). Например, возможна ситуация, что от болезни пациента лечит один врач, а от полученного во время выздоровления от болезни ранения другой.

Врач/ученик не может лечить больше, чем одного пациента одновременно! Это значит, что если врач (или ученик) приступил к сбору анамнеза одного пациента, он не может приступить к лечению другого, пока лечение первого не завершено. Сколько у вас врачей (и учеников), столько людей вы лечите одновременно. Учитель может одновременно заниматься лечением своего пациента и консультировать ученика/учеников.

В случае, если врач не в состоянии продолжить лечение, например, потому, что умер, его дело, как правило, продолжает один из его учеников. Если и это невозможно, пациент передается другому врачу, но тот должен собрать его анамнез заново. Мы рекомендуем вам поиграть в связь ученика и учителя, но модельного ограничения на это не вводится.

Пояснительный пример. В госпиталь поступает 7 тяжелораненых персонажей. Есть два лекаря и три их ученика. 5 пациентов прикрепляются на время лечения к лекарям и ученикам, каждый к своему. В момент, когда ученику нужно собрать мешочек и проверить результат лечения, он зовет своего учителя и с помощью его набора камней

собирает набор камней для своего пациента. Его учитель при этом не открепляется от своего пациента. Как только камень потянут, вне зависимости от результата, лечащий врач от пациента открепляется и может начать лечение следующего.

3. Обучение

На игре ученик может стать врачом. Один врач может иметь до трёх учеников одновременно.

Ученик всегда закреплен за конкретным врачом. “Общественных” учеников не бывает. Это важная связь, наставник опекает ученика и заботится о нем, а тот, в свою очередь, слушается и служит учителю.

Обучение занимает не менее, чем 24 часа, и осуществляется следующим образом:

1. Передача знаний ученику. Врач передает знания о болезнях и ранениях, способах их лечения, эффектах трав, влиянии образа жизни пациента на его выздоровление и прочее, что врач посчитает нужным.
2. Обучение ведению пациента. Один раз полностью провести пациента вместе с учеником: перевязка, сбор анамнеза, сбор мешочка с камнями.
3. Прием квалификационного экзамена.

До сдачи квалификационного экзамена на врача ученик не просто формально числится таковым, а действительно принимает участие в делах врача.

Квалификационный экзамен:

1. Ученик показывает учителю записи и рассказывает основы лечения болезней и ранений.
2. Ученик полностью лечит одного пациента с помощью набора камней учителя, самостоятельно комплектует набор мешочка.
3. Если пациент выздоравливает, ученик получает свой собственный набор камней. Пока больной не избавляется от болезни или ранения, экзамен не считается сданным.

4. Условия для лечения

Для лечения нужен “госпиталь”, который должен удовлетворять следующим критериям:

1. наличие спального места (пенка, накрытая тканью, кровать, матрас, но не голая земля);
2. наличие стен и крыши (дом, шатёр, храм, общественное здание);
3. возможность вскипятить литр воды.

Для того, чтобы в госпитале можно было лечить (см.ниже ”Ход лечения”), в нем постоянно должна быть горячая вода, минимум 1(один) литр. Перед началом лечения воду нужно довести до кипения, а если лечение требуется длительное, кипятить её не реже, чем раз в 30 минут. Не нужно для каждого пациента заново кипятить литр воды. Нужно, чтобы горячая вода просто находилась в госпитале.

Например: после битвы в у крестоносцев появилось 7 раненых. На привале ставится шатер, кипятится около него первый литр воды, после этого можно собирать анамнез, перевязывать, давать лекарства и определять модельный результат лечения - тянуть камни (см. ниже). Пока в шатре есть хотя бы литр кипятка, лечение можно продолжать для всех пациентов.

Для кипячения воды используются только дрова и угли. Газовые и другие горелки - запрещены. Лучше всего разводить огонь в чаше. Соблюдайте меры пожарной безопасности, костры в шатре запрещены. Очаги в помещениях только по согласованию с региональщиком. Подробнее о требованиях к (9) открытому огню в [правилах по ахч](#).

5. Ранения, дефекты и болезни

Правила по медицине охватывают лечение следующих состояний:

1. Лёгкое ранение - без перевязки становится тяжелым в течение 15 минут, с перевязкой излечивается само (восстанавливается хит) также за 15 минут;
2. Тяжелое ранение - приводит к смерти через 6 часов;
3. Болезнь - работает так, как написано в карточке болезни;
4. Дефект (осложнение после лечения болезни, если не был проведён уход за больным после болезни).

Болезни

Есть два вида **известных** болезней. Тиф и проказа. Лекари в той или иной мере знают о лечении каждой.

Болезнь с точки зрения пациента представляет собой аскольдокарточку, которую выдаёт игротех. На ней написаны симптомы (которые пациент должен отыграть и описать лечащему врачу), эффект от болезни и время до наступления смерти при отсутствии лечения. Заклеенные части карточки являются специальной информацией для пациента в случае выполнения указанных условий.

Карточка болезни, выданная пациенту, является игротехнической сущностью и не передается врачу или кому-либо другому. У врачей будут свои карточки с информацией о том, как действуют те или иные травы на различные состояния, они не являются предметом в игре, их нельзя украсть и т.д. Если вы хотите передавать информацию с них - перенесите в свои игровые записи.

Врач не может заниматься самолечением тяжёлого ранения или болезни.

6. Результат лечения

Исход лечения определяется вытасканным из непрозрачного мешочка камнем. Камни бывают черными и белыми. Стартовый набор мешочков с камнями выдаётся при регистрации.

У лечения могут быть следующие варианты исхода:

Тяжелое ранение:

1. Выздоровление (вытянут белый камень). При лечении ранения хиты полностью восстанавливаются;
2. Смерть (вытянут чёрный камень). Переход к необходимым религиозным ритуалам и прочим игровым действиям, которые необходимо совершить с телом умершего.

Болезнь:

1. Выздоровление (вытянут белый камень). Болезнь уходит.
2. Смерть (вытянут черный камень). За исключением особых случаев, про которые см. ниже, это всегда переход к необходимым религиозным ритуалам и прочим игровым действиям, которые необходимо совершить с телом умершего.
3. Дефект. Если после лечения не был проведён уход за пациентом, он обязан отклеить соответствующую полоску.

Таблица вероятных исходов лечения:

Состояние	Тяжелое ранение	Болезнь	Дефект
Исход лечения	<ul style="list-style-type: none"> • Выздоровление • Смерть 	<ul style="list-style-type: none"> • Выздоровление • Смерть • Дефект 	Не лечится

Набор камней для каждого случая лечения определяется по следующей схеме:

Базовый набор для состояния + модификаторы (знают врачи).

При условии совмещения необходимости лечения одновременно нескольких состояний у пациента, их лечат (тянут камни) последовательно, начиная с самого тяжелого (имеющего наибольшие шансы на смертельный исход).

Например, если в госпиталь попал тяжелораненый горожанин, больной проказой, врач рассчитывает вероятность смерти при обоих состояниях и сперва лечит то, в котором шансы умереть выше.

7. Процесс лечения

Ход лечения

Этап 0. Стабилизация в случае ранений. Перевязка.

Этап 1. Закрепление врача за пациентом и сбор анамнеза.

Этап 2. Собственно лечебные действия

Восстановление после лечения

Этап 0.

Перевязку может делать врач или ученик врача, иначе она не работает.

Легкое ранение без перевязки становится тяжелым через 15 минут, при наличии перевязки через 15 минут проходит само.

Тяжелое ранение без перевязки приводит к смерти через 15 минут. Перевязанное тяжелое ранение без лечения приводит к смерти через 6 часов.

Перевязывать надо полосами светлой ткани, не менее, чем в 3 оборота вокруг пораженной части тела. Марлевые бинты не допускаются.

Перевязывать поверх доспеха и стеганки нельзя.

Этап 1. Лечение в госпитале начинается с него!

Взаимодействие с пациентом начинается с беседы с ним (иногда здесь и далее - сбор анамнеза).

Для лечения пациента обязательно знать его имя.

Пациенту мы рекомендуем задавать следующие вопросы в свободной форме:

1. Где родился и вырос? (Тем, кто родился и вырос в холодном климате, будет тяжелее в жарком климате тех мест, по которым идёт поход);
2. Сколько лет? (Пациента надо отнести к одной из категорий: ребенок, взрослый, старик. Границы условны, определяйте их сами вместе с пациентом в ходе беседы);
3. Условия жизни: жил пациент в бедности, достатке или роскоши. Занимался ли последние месяцы жизни изнуряющей физической работой, голодал ли? Есть ли у него крыша над головой? Кто будет о нем заботиться во время выздоровления?
4. Мировоззрение: какой веры пациент? Доверяет ли он врачу?

5. Цели: Считает ли пациент, что ему есть за чем жить? Зачем? Кому он рассказал свою последнюю волю на случай, если погибнет? Если не рассказал, то кому и что передать?

Этап 2. Собственно лечебные действия.

Для всех состояний: Перед лечением уложить пациента, снять элементы доспеха и верхней одежды с места ранения/пораженной болезнью части тела.

Для ранений: снять старые повязки, наложить свежую повязку, дать горячего или холодного питья.

Для болезней: Дать горячего или холодного питья.

Применение лечебных трав. При лечении как физических ранений, так и болезней, можно применить лечебную траву. Для этого разорвите чип травы. Добавьте соответствующие модификаторы к набору камней.

Затем, с учётом базового набора и всех модификаторов, определяется результат лечения (тянется камень).

После излечения болезни происходит проверка на осложнения (опять тянется камень из того же набора). Если вытянут чёрный камень, необходим уход за больным. Если ухода не последовало, больной обязан отклеить соответствующую полосу с указанием о получаемом дефекте на его карточке болезни.

8. Восстановление

После лечения физического ранения необходимо 10 минут спокойно полежать и подумать о жизни.

После лечения болезни необходим уход за пациентом в случае, если лечение дало осложнение в виде дефекта.

Уход должен длиться не менее 1 часа. Ухаживать может любой человек.

Уход предполагает заботу о пациенте: пациенту необходимо давать питье раз в полчаса, дать еду, обеспечить поддержание постельного режима или, в случае крестоносцев, то, что пациент не носит доспех и в случае, если войско двигается, едет на телеге. Мы рекомендуем разговаривать в это время с пациентом и не оставлять его одного надолго.

По истечении часа врач, проводивший лечение болезни, определяет исход восстановления и говорит - остался дефект или исчез (на откуп игрокам). Процесс восстановления не считается этапом лечения и врач в течение этого времени не “прикреплен” к пациенту.

9. О травах

Травы - игровой модельный ресурс, который тратится на лечение.

Применение трав добавляет черные или белые камни в разных ситуациях. Применение трав не является обязательным для лечения ранений и болезней.

Свойства **разных** трав суммируются. Использование 5 единиц одной и той же травы не дает пятикратного эффекта. Для лечения болезней каждая трава может иметь различную эффективность. У каждого врача на старте игры есть индивидуальный набор знаний об определённых травах. Врачи крестоносцев лучше осведомлены о европейских травах, а врачи Иерусалима - о местных травах. Список известных им трав и их действий врачи получают на полигоне вместе со стартовым набором трав.

Одна и та же трава может давать разные модификаторы (цвет и количество камней) при разных болезнях. Например, кровохлебка дает 2 белых камня при лечении тифа и 1 черный камень при лечении проказы (конкретные цифры количества камней могут быть изменены. Актуальные будут в выданной врачам таблице модификаторов). Каждому врачу будет выдана стартовая информация с действием тех трав, про которые он что-то знает.

При использовании в лечении незнакомой вам травы или травы, влияние которой на данное состояние вы не знаете, так же, как и с уже известной - отклейте защитную полосу с карточки болезни для врача (получите при регистрации на полигоне) и добавьте указанные камни при формировании мешка. Врач использует неизвестные ему лечебные травы на пациентах на свой страх и риск. После первого пациента, на котором вы проверили действие травы, ее свойства становятся вам известными для конкретных условий. Если вы получили информацию о действии лечебной травы не на личном опыте, знания считаются приобретёнными и в любом случае может использоваться при лечении. Например, вы хотите попробовать применить кровохлебку против тифа, хотя вы знаете только о том, как она работает в случае физического ранения. Вы разрываете карточку кровохлебки, отклеиваете защитную полосу с нужной ячейки таблицы аскольдокарточки болезни для врача и узнаете, что вам нужно добавить в мешок 1 черный камень. После того, как карточка травы потрачена, вы не можете передумать и поменять схему лечения. Вы всё еще не знаете действия кровохлебки при проказе, если не лечили ей больного проказой или не имели этой информации ранее.

Врачи могут обмениваться информацией между собой. На игре, возможно, вы сможете найти какие-то рецепты, страницы из книг или прочие намеки, которые помогут вам предположить, как действует неизвестное вам ранее растение. До первой траты травы при лечении вы не знаете достоверно, какой модификатор дает применение.

Маковое молочко - общеизвестный травяной препарат. Снимает дебафы тяжелого ранения (можно носить доспех и т.д.) и болезней, но смерть гарантирована. Принять 1 раз и умереть через 1 час или при следующем тяжране, если он наступил раньше.

Где брать травы:

У каждого врача на начало игры есть некоторое количество трав.

Крестonosцы могут пытаться заказать пополнение запасов с караванами. Нет гарантии, что травы дойдут в заказанном количестве и составе.

В Иерусалиме можно купить травы в аптекарских лавках, торговых домах и у бродячих торговцев-игротехников. Травы могут быть найдены в окрестностях игротехнических локаций, которые вы встречаете на пути, а также у жителей этих локаций. Трав вдоль маршрута перемещения крестonosцев между стоянками и игротехническими локациями не будет - не надо, пожалуйста, продирааться через придорожные кусты в попытках их обнаружить.

Травы - перемещаемый ресурс. Вы можете перевозить их с караванами.

В окрестностях Иерусалима изредка тоже можно найти лекарственные растения.

10. Особые случаи

На игре могут быть получены предметы/произойти явления, добавляющие к набору камней тот или иной модификатор. Подробности читайте на чипе предмета/явления.

Допуск доспеха, щитов и оружия на РИ «Dies Irae»

Содержание:

1. Введение
2. Европейский доспех
3. Восточный доспех
4. Оружие

1. Введение

Во введении очень хотелось бы сперва донести свои мысли не про доспех как таковой, а про настрой и идею, с которыми мы пишем эти правила и будем писать в скором времени правила по боевке. И который хотелось бы передать вам, нашим игрокам. Правила по боевым взаимодействиям на РИ - это не правила спортивного состязания, призванные поставить спортсменов в равные условия, обеспечить равные возможности победы и критерии её определения. Это не правила техники безопасности на производстве, призванные исключительно сохранить жизнь и здоровье трудящихся. Правила по боевке (а сюда входят и правила по допуску доспехов и оружия), хотя и содержат в себе аспекты вышеперечисленных, несут важную миссию – максимально погрузить игрока в создаваемый мир. Естественно, в границах разумного. И мы прекрасно понимаем, что есть сложившиеся на играх традиции, которые подразумевают, что если боевка на текстолите и ты идешь на штурм, лучше бы тебе одеться, как на бугурт. Как следствие, если все защищены достаточно, то и процесс боевки становится жестче. Не нужно себя сдерживать, а напротив, нужно достучаться любыми способами до оппонента, чтобы он понял, что пора бы уже посидеть и потом вернуться со свежей ленточкой. Но у нас игра не про сражение ролевых армий, а про поход. Где шлем, возможно, придется нести на голове целый день. А с утра надевать его снова. Где очень хочется оставить кольчугу в палатке, но тогда первая же стрела сделает тебя обузой для товарищей, ведь ленточек нет. Где то, насколько удобно приделан ремень ко щиту, важнее, чем то, сколько хитов даёт доспех. Ну а жители Иерусалима – граждане в основном мирные и к боевым взаимодействиям отношение имеющие опосредованное. Можно бы было сделать игру на протектированном оружии, но считаем его слишком «мультишным» и не подходящим из-за этого для нашего сурового похода.

Ну и, наконец, про допуски. **Правило: что не разрешено, то запрещено.**

2. Европейский доспех

Голова

Основной, и, согласно источникам, единственный тип жесткой защиты головы в то время в Европе – открытый шлем конической, яйцевидной или сфероконической формы, чаще всего с наносником. Мог носиться отдельно, мог оснащаться кольчужной бармицей, мог надеваться на кольчужный капюшон. Кольчужный капюшон редко, но мог существовать отдельно от кольчуги, хотя чаще представлял с ней единое целое. Источников на подшлемники в современном их исполнении нет, но, конечно, не стоит из-за этого носить кольчужный капюшон и шлем без дополнительного смягчения. Вопрос защиты нижней половины лица предлагается решать прежде всего аккуратной боевкой, ну а если веры в нее мало, то клапаном с подкладкой на капюшон или закрывающей лицо бармицей. Выглядит не очень, но можно себя отчасти обезопасить. Кстати, удар в голову запрещен.

Материал для шлемов – металл. Что касается окраски шлемов в разные цвета, которая проскальзывает время от времени на некоторых реконструкциях, то просим от нее воздержаться.



Рис. 1, Норманка, сделанная в наше время



Рис2. Норманка копаная

Корпус

Прежде всего, конечно, кольчуга с рукавами до локтя или ниже и подолом до колен или ниже. Более короткие варианты, естественно, тоже возможны, хотя, если вы знатный рыцарь, лучше подлиннее. Ламеллярные и чешуйчатые доспехи возможны, но лучше все же оставить их для Востока. Пластиковые кольчуги под запретом. Естественно. У нас крестовый поход, а не прогулка.



Рис.3.1 Кольчуги на реконструкторах



Рис.2.2. Кольчуги на реконструкторах

Стеганая поддоспешная или отдельная защита допускается, но игровых преимуществ давать не будет. Крой поддоспешной одежды должен соответствовать крою одежды того времени – длина примерно до колена, незначительная приталенность, если вообще присутствует, минимальна. Цвета неяркие, желательнее серый (в том числе небеленый лен), коричневый.



Рис.4. Историчная стеганка на реконструкторе

Локти и колени

Если хотите защитить суставы, носите скрытую пластиковую защиту под одеждой. Иной защиты доспех того времени предоставить не может.

Голени и предплечья

Если вы король или герцог, можно надеть простенькие кольчужные чулки. Но лучше не надо. Коня все равно нет, а идти далеко. Предплечье защищаем либо длинным рукавом кольчуги, либо скрытой пластиковой защитой.

Кисти

Скрепя сердце допускаем стеганные и аккуратные! кольчужные варежки. Ткань или кожа, цвет желателен серый, коричневым. Естественно, можно воспользоваться опытом реконструкторов - раннятников и усилить стеганные варежки скрытыми пластинами.

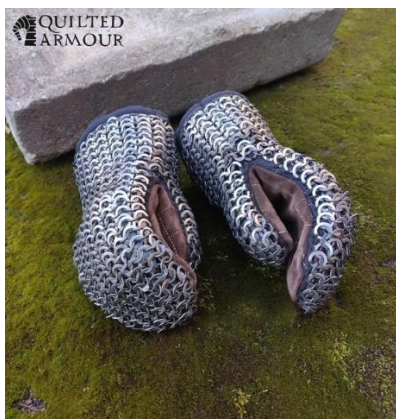


Рис.5.1 Кольчужные варежки



Рис.5.2 Стеганные варежки

Котта

Котты - специфическую одежду, надеваемую поверх доспеха - европейцы на начало первого крестового похода не использовали, но привозить их можно. В течение игры вследствие некоторых событий они могут появиться в обиходе. Это одно из заимствований, сделанных по итогам первых походов у народов востока, которые их уже использовали. Можно носить плащи.

Щиты

Рекомендуем почитать отличную статью про щиты того периода: <https://poisk--ru-ru.turbopages.org/poisk-ru.ru/s/s45884t7.html>

Предпочтительны миндалевидные щиты (капли), но также использовались круглые или овальные щиты. Максимальный размер миндалевидного или овального щита - 130x70см, максимальный диаметр круглого щита - 90см. Умбоны могли ещё использоваться на любых щитах.

Материал можно использовать любой, кромка не должна быть острой. В случае фанерного щита достаточно надёжно оклеить кромку тканью или обшить кожей так, чтобы она не щепилась от нескольких ударов.

Личных гербов ещё не изобрели. Так что выдумывать их и рисовать на щитах мы с вами не станем. Разнообразные кресты, деление на поля разных цветов, исторически достоверные рисунки при желании. Но лучше ограничиться крестами или вовсе обойтись без рисунков. Для покраски щитов рекомендуется использовать естественные цвета приглушенных тонов и матовую краску.

3. Восточный доспех

Описывая допуск восточных доспехов, сконцентрируемся в основном на отличиях от западноевропейского.

Голова

Если без картинок, то по описанию получится практически слово в слово то же самое, что написано про европейские шлемы. Купол различных вариаций с наносником и без, с бармицей и без неё. Главным элементом, который поможет нам и вам подчеркнуть особенность восточного доспеха станет ткань, повязанная на шлем наподобие чалмы. Мы так делали на игре «Умереть в Иерусалиме», поступим так и здесь. Все же реконструкторов востока того периода у нас в стране мало, и просто стрелнуть у знакомых «правильный» шлем не выйдет, как в случае с европейскими.



Рис. 6 Шлем с тканью

Корпус

Всё аналогично Европе, только кольчуги покорооче, больше распространены чешуйчатые, ламеллярные доспехи. В остальном – см. выше.

Локти и колени, голени и предплечья, кисти

Известно, что тяжеловооруженные всадники Востока и Византии использовали защиту конечностей, как правило ламинарной конструкции (полоски металла, наклепанные на гибкую основу), так что, если ваша роль соответствует, смело можно использовать эти элементы. С суставами и защитой кисти та же история, что и в случае с Европой - нет источников. Длинные кольчужные рукава и кольчужные чулки тоже можно использовать. На голени также можно надеть высокие плотные сапоги.



Рис.7 Тяжелые конники в Иране

Надоспешная одежда

На востоке любили надоспешную одежду. Правда, нет полной уверенности, что её начали любить уже во времена первого крестового похода. Но как яркий маркер «восточности» надеть красивый халат поверх кольчуги будет достойно. Впрочем, можно этим и не заморачиваться. Также есть источники на тканевые накидки для византийский воинов.

Щиты

Тут придётся сильно упростить. Для Византии всё будет как в Западной Европе, для остального Востока только круглые щиты диаметром до 90 см.

4. Оружие

Из оружия на игре могут быть одноручные мечи, сабли, копья, булавы, топоры, луки. Подробные допуски по ТТХ будут описаны в правилах по боевке. Что касается «историчности», то настоятельно просим европейцев отказаться от поздних мечей (от начала 15 века и дальше) и сабель. Каролинги, ранние романские мечи – отличный выбор. А на востоке отказаться от европейских мечей, насколько это возможно.

Если у вас будут вопросы, пожелания и предложения по поводу допуска снаряжения на нашу игру, пишите Сергею Уколову <https://vk.com/ukolovsv>. Мы готовы обсуждать уместные/обсуждаемые по эпохе варианты (ранние фригийские колпаки на Византию, наручи из нескольких слоев льна на Восток, но топхельмы, бригантины и иные явные анахронизмы мы пропускать не будем).

Итоговые правила по боевым взаимодействиям игры Dies Irae

Содержание:

1. Введение
2. Структура игры, важные моменты
3. Возраст игроков, допускаемых к боевым взаимодействиям. Дневная, ночная боевка
4. Зона поражения, разрешенные, запрещенные действия
5. Специальные взаимодействия. Оглушение, кулуарные убийства, связывание, обыск, плен
6. пытки
7. Хиты, ранения, смерть
8. Допуск доспехов
9. Допуск оружия
10. Щиты
11. Допуск оружия, Иерусалим
12. Фортификация, осадные орудия, штурмы, двери

1. Введение

1.1. Действие нашей игры происходит в самом конце XI века и описывает события первого Крестового похода. В отличие от принятого на играх подхода к историчности снаряжения, на этот раз мы попросим наших игроков чуть ответственнее подойти к этому вопросу, особенно в крестоносном войске. За счет этого мы планируем добиться более достоверной визуальной картины и через это - лучшего погружения в события тех лет. Есть статья, где подробно и с картинками расписано то, какое снаряжение допускается к игре, а какое нет https://vk.com/wall-219015996_43 и есть видео-обращение от мастера по боевке с его виденьем https://vk.com/ri_dies_irae?w=wall-219015996_187. Считаем необходимым ещё раз упомянуть, что снаряжение того периода не подразумевает боев в “бугуртном” стиле, но, напротив, требует бережного подхода к своему здоровью и здоровью оппонентов. Уверены, что при должном подходе мы совместными усилиями сможем избежать травм и конфликтов. Просим обратить внимание, что допуск снаряжения у крестоносцев и в Иерусалиме кардинально отличается.

2. Структура игры

2.1 Игра разделена на две части: Иерусалим и крестоносцы.

До второй половины субботы Иерусалим живёт своей жизнью. Взаимодействия с крестоносным войском нерегулярны и ограничены. В городе может использоваться только протектированное оружие, модельно запрещены копья, щиты, луки. Текстолитовые мечи и сабли привозить можно, но использовать их можно будет только вне города или с момента, когда крестоносцы подойдут к стенам. Об этом дополнительно будет сказано в тексте ниже. К этому правилу существует исключение, описанное в правилах по городской страже “Гулямы. Личная охрана правителей Иерусалима” и в данных правилах ниже.

2.2. Крестоносное войско ночует у себя в лагере, откуда уходит с утра и возвращается только вечером. Все остальное время оно двигается по дорогам полигона с перерывами на привалы, битвы и штурмы. За день необходимо преодолеть определенный маршрут. В субботу после обеда крестоносцы достигнут Иерусалима.

3. Возраст игроков, допускаемых к боевым взаимодействиям. Дневная и ночная боевка, тихий час.

3.1. Несовершеннолетние в возрасте от 16 лет могут принимать участие в боевых взаимодействиях. В отдельных случаях этот возраст может быть уменьшен до 14 лет. Если у вас есть сомнения, разрешено ли вам полноценное участие в боевке, если несовершеннолетний вы или ваш подопечный (в случае сопровождающих) - согласуйте этот момент с вашим региональщиком заранее.

3.2. Дневное время 9:00-21:00. Разрешено использование любого допущенного оружия.

Ночное время 21:00-3:00. Разрешено использование только протектированного оружия, запрещено использование луков, копий.

Тихий час 3:00-9:00. Правила по боевым взаимодействиям не работают, можно умереть только от заранее полученных ран или от болезни.

4. Зона поражения, разрешенные, запрещенные действия, специальные взаимодействия

4.1. Зона поражения полная, за исключением головы, шеи, кистей, паха, стоп.

4.2. Разрешенные действия: рубящие удары боевой частью допущенного оружия в разрешенную зону, уколы (только копьями) в разрешенную зону, стрельба из луков в разрешенную зону.

4.3. Запрещенные действия: удары, уколы и выстрелы в непоражаемую зону, любые борцовские приемы, захват любой части оружия. Удары ногами и руками, в том числе в плоскость щита, также запрещены.

За нарушение данных правил возможны санкции от устного предупреждения и разъяснительной беседы до вывода из игры.

Не запрещено, но **ОЧЕНЬ** не рекомендуется наносить горизонтальные удары, нацеленные в плечи противника. У большей части шлемов того периода очень плохо с защитой лица.

5. Специальные взаимодействия. Оглушение, кулуарные убийства, связывание, обыск, плен

5.1. Оглушение производится в небоевой обстановке касанием сзади небоевой частью оружия плеча игрока одновременно с произнесением слова “оглушен”. Человека в шлеме или кольчужном капюшоне оглушить нельзя. Оглушенный падает, где стоял, отыгрывает бессознательное состояние 1,5 минуты (нужно, не торопясь, досчитать до 100). Оглушенный человек ничего не видит и не слышит.

5.2. Кулуарных убийств на игре нет.

5.3. Связывание производится “по игре” отдельно рук (персонаж не может ими держать оружие), отдельно ног (персонаж не может ходить без посторонней помощи). Освободиться самостоятельно невозможно. Снять путы можно только “перепилив” веревку игровым оружием, которое по логике подходит для этого, потратив по 10 секунд на каждую верёвку (пилите и спокойно считайте до десяти).

5.4. Обыск. Производится “по игре”. Беззащитному персонажу (не убегает, не сопротивляется, связан, оглушен, мертв) задаются вопросы по поводу наличия игровых ценностей в предметах одежды, сумках. Персонаж должен правдиво отвечать и самостоятельно отдать ценность, если обыскивающий угадал место, где она спрятана.

5.5. Плен. Пленный персонаж (удерживаемый против его воли) имеет право по истечении 4 (четырёх) часов после пленения найти мастера и заявить о желании сбежать. Мастер кидает монетку. Игрок надевает белый хайратник и в случае успешного броска идёт к своим, либо, в случае неудачи, в мертвятник. Это правило не мешает пленившим договориться с плененным, если того требует игровая необходимость и красота момента.

6. пытки

Палачом может стать в моменте любой персонаж, если его внутренний игровой мир этому не противоречит. Специального навыка нет. Чтобы добиться правдивого ответа, нужно сделать два шага. Первый - в течение минимум 30 секунд отыгрывать некий пыточный процесс - членовредительствовать, например. Второй - отжаться от земли одновременно с пытуемым на счет. Если отжался больше, можешь задать один вопрос. Пытуемый обязан ответить на него правдиво и максимально полно, без уверток и уточняющих вопросов. Так, как если бы сам хотел рассказать интересующую информацию.

7. Хиты, ранения, добивание, смерть

7.1. Хиты. У каждого персонажа по базе два хита. Любой доспех доспех дает +1 хит, шлем даёт +1 хит. Возможно, у некоторых персонажей будет дополнительный хит. Никакими ленточками это обозначаться не будет, верьте людям на слово.

7.2 Любое недалнобойное оружие снимает 1 (один) хит, “швейная машинка” засчитывается, как одно попадание. Луки снимают 2 (два хита). Не засчитываются попадания рикошетом.

7.3. Осадные орудия при попадании в персонажа, удерживаемые им щит или оружие приводит его в состояние тяжелого ранения.

7.4. Сначала снимаются “доспешные хиты”, только потом - “базовые”. Доспешные хиты автоматически восстанавливаются после окончания боевого эпизода - штурма, битвы, поединка.

Если у персонажа остается 1 хит, он считается легкораненым. Ничем не ограничен, но без перевязки через 15 минут переходит в состояние тяжелого ранения. Не будучи перевязанным в тяжелом ранении, персонаж умирает через 15 минут. Про перевязку см. правила по медицине. Будучи привязанным, легкораненый излечивается сам через 15 минут.

Если у персонажа осталось 0 хитов, он оказывается в состоянии тяжелого ранения. Должен немедленно упасть, где стоял. Не может держать оружие, носить шлем, щит, доспех ни на себе, ни в руках, не может ходить без посторонней помощи. Даже с посторонней помощью ходит не быстро.

7.5. Добивание. Добить можно только лежащего тяжелораненого персонажа, коснувшись его оружием ближнего боя и произнеся слово “добиваю”. Из лука добить нельзя.

Также персонаж может быть убит путем отыгрывания его казни.

После того, как персонаж умер тем или иным способом, он надевает белый хайратник и направляется в мертвятник. Обязательно почитайте правила по нему, там будет указано время работы.

8. Допуск доспехов

Подробно про допускаемые доспехи написано в отдельной статье. Вот она: https://vk.com/ri_dies_iraе?w=wall-219015996_43

8.1. Вкратце: доспех должен быть выполнен из металла или кожи. Пластик не допускается. Для игротехов могут быть в этом аспекте некоторые послабления, не ухудшающие внешний вид.

8.2. Основной доспех крестоносца - кольчуга, кольчужный капюшон, шлем “норманка” с наносником или без. Никаких шлемов с масками нельзя. Лицо при желании защищается скрыткой под бармицей или кольчужным капюшоном.

8.3. Основной доспех восточного воина - кольчуга, кожаная или металлическая чешуя или ламелляр. Шлем - практически любой ранний шлем без полной защиты лица и без выраженного затылка (бацинеты нельзя). Отличительной и обязательной чертой восточного шлема должна быть ткань - тюрбан, обернутая вокруг шлема. Иллюстрации см. в статье https://vk.com/ri_dies_irae?w=wall-219015996_43

9. Допуск оружия

9.1. Клинковое оружие - мечи, сабли, кинжалы, ножи. Должны быть с простым перекрестием без дополнительных защищающих элементов, появившихся позднее. Максимальная длина - 100 см, максимальный вес - 1 кг. Диаметр скругления острия не менее 2 см. Могут быть выполнены из текстолита или подходящего по характеристикам пластика. Не должны иметь в конструкции опасных элементов - слишком острой и длинной гарды, например. Кинжалы и ножи могут быть выполнены из текстолита, реактопласта или резины. Оружие не должно иметь заусенцев, обязательно должно быть аккуратно покрашено серебрянкой. Призываем использовать для ношения ножны. Клинковым оружием можно только рубить.

9.2. Древковое рубящее оружие. Топоры. Древко должно быть изготовлено из древесины, боевая часть - из резины или реактопласта. Общая длина до 160 см, общий вес до 1,5 кг. Боевая часть должна быть окрашена серебрянкой.

9.3. Копья - должны иметь эстетичный внешний вид. Древко должно быть выполнено из дерева, общая длина - до 230 см. Желательно использовать стандартные реактопластовые наконечники. Боевая часть окрашивается серебрянкой. Наконечник должен сгибаться или плющиться при попадании. Копьями можно колоть, нельзя рубить.

9.4. Алебард, шестоперов, боевых цепов на игре нет.

9.5. Протектированное оружие, допускаемое к ночной боевке и боевке в Иерусалиме, может быть только одноручным клинковым, либо имитирующим другие предметы, которые по логике могут быть использованы как оружие - дубинки, скалки. Общая длина не должна превышать 100 см. Должно быть выполнено по технологии LARP и отвечать эстетическим требованиям, предъявляемым к “жесткому” оружию - не иметь сложной гарды, быть окрашенным и т.д.

9.6. Луки. Крестоносцам - только прямые “деревянные” луки, восточным воинам, включая византийцев, допускаются “композитные” двунаправленно изогнутые луки. Луки не должны содержать в конструкции современных элементов - полочек, сложных рукоятей, прицельных приспособлений. Натяжение при использовании стрел для этого лука не более 14кг.

9.7. Стрелы. Гуманизатор диаметром не менее 4 см. Может быть стандартным покупным или изготовленным самостоятельно. В случае самостоятельного изготовления обязательно использование надежно закрепленной прокладки между основным смягчением и древком, не допускающей прорыва древком основного смягчения при попадании в жесткую мишень. Это может быть, например, накладка из чепрака, надежно примотанная скотчем. Гуманизатор должен иметь белый, серый, черный или серебристый цвет.

9.8. Древко - деревянное или пластиковое. Старайтесь не использовать легко ломающуюся пересушенную древесину. Цвет древка желательно коричневый, но допускается также серый, белый, черный.

Оперение - обязано присутствовать. Должно быть белого, серого или черного цвета.

Не будут допущены стрелы с гуманизатором или оперением цветов, отличающихся от указанных.

10. Щиты

10.1. Про щиты также написано в статье https://vk.com/ri_dies_irae?w=wall-219015996_43. Щиты должны быть выполнены из дерева, фанеры или пластика (не должен визуально читаться). Высота миндалевидного щита (капли) до 130 см, ширина до 70 см. Диаметр круглого щита до 90 см. Кромка не должна быть разбитой и представлять опасность для лица владельца и окружающих. Кромка должна быть обшита кожей или обклеена несколькими слоями ткани. Плоскость щита должна быть обклеена тканью или кожей.

10.2 Изображение на поле щита должно быть “историчным”. Для европейских щитов это может быть геометрический узор - клетка, полоска, кресты (не размахивайтесь на весь щит, будьте скромнее), редкие специфические изображения животных. Для востока характерен растительный орнамент, арабская вязь. Личных гербов еще не изобрели, не используйте их.

Без шлема щит использовать нельзя!!!

11. Допуск оружия, доспеха. Иерусалим

До прихода крестоносцев в Иерусалим в нем может использоваться только протектированное оружие, характеристики которого описаны в п. 9.5.

Нельзя на территории города использовать луки, копья, щиты, доспехи, шлемы.

Исключение из этого правила только одно - Городская стража, которая описана в правилах “Тулямы. Личная охрана правителей Иерусалима”. Стража может пользоваться доспехами, шлемами, копьями, луками, но не может использовать жесткое клинковое оружие.

Крестоносцы или другое враждебное войско (например, Сельджуков) может использовать полный спектр наступательного и защитного вооружения.

Когда крестоносцы дойдут до города, можно использовать против них одноручное “жесткое” текстолитовое оружие, топоры или протектированное оружие при желании.

Раскроем замысел, чтобы было понятнее. Основное время игры в городе мы хотим, чтобы боевка была безопасной на протектированном оружии. Но когда придет войско крестоносцев, наверняка найдутся те, кто захочет оборонять свой дом, для этого можно будет использовать текстолитовые клинки и резиновые топоры. При этом луками, копьями, щитами, доспехами жителям города пользоваться все равно будет нельзя. Это моделирует то, что в Иерусалиме живут мирные люди. Может, и есть единицы тех, кто является лично профессиональным военным, но горожане Иерусалима не представляют из себя хорошо снаряженную армию.

12. Фортификация, осадные орудия, штурмы, двери

Без шлема при штурме можно только стрелять из лука, нельзя участвовать непосредственно в ближнем бою.

По ходу движения крестоносного войска им предстоит взять несколько крепостей. Эти крепости уже стоят на полигоне и построены по правилам игры “Границы дозволенного”. Штурмуемыми являются ворота, бойницы и “проломы в стене”. Чтобы избежать травмоопасных “электричек” в воротах, мы добавили к стенам ещё одну штурмуемую зону “пролом в стене” - перекрытый только несколькими мантилетами (а может и без них) с широкими проемами участок, который будет доступен для штурма только после того, как с определенного участка стены будут сняты хиты путем обстрела из осадных орудий. Этот участок будет имитировать пролом в стене.

12.1. Осадные орудия. Осадные орудия будут допускаться индивидуально. Не нужно стремиться привезти их слишком много - ведь вам придётся возить их с собой. Уверены, на все войско хватит трех нормально стреляющих орудий. Это могут быть катапульты, требушеты, баллисты. Стрелять все это должно камнями из строительной пены (окрашенной в серый цвет). Допустимо немного утяжелить их для лучшей баллистики (позовите мастера по боевке, когда будете это делать). Размер - примерно 20-30 см в диаметре.

Визуально осадное орудие должно представлять собой уменьшенную версию исторического орудия без бросающихся в глаза современных элементов.

12.2. Хиты с ворот и стен можно снимать также тараном, хотя и не так безопасно, как с помощью дальнбойных орудий. Хорошо бы таран изготовить заранее, но можно будет сделать его и на игре из подручных материалов. В обоих случаях требуется согласование с мастером по боевке.

12.3. Штурм. У ворот и стен есть хиты. Бойницы изначально не прикрыты - в них можно лезть сразу. Чтобы “разломать” ворота или стену, с них нужно снять хиты путем обстрела из осадных орудий или тараном. Как только хиты сняты с ворот, они открываются, как только хиты сняты со стены, доступным для штурма становится участок сбоку от стены, прикрытый только мантилетами. Прочность стен и ворот будет определяться каждый раз отдельно мастером по боевке.

12.4. Помещения, двери, поджог.

Дверь - любая дверь, не являющаяся воротами крепости, может быть открыта либо теми, кто живет в помещении, либо по их приглашению. Может быть взломана, если 30 секунд громко колотить в нее оружием.

Поджог. Можно выкурить обороняющихся из здания путем его поджога. Для этого атакующие складывают примерно десяток поленьев рядом со стеной здания, не перегораживая выход. После чего поджигают фаер либо дымовую шашку. Делать это нужно предельно аккуратно во избежание пожара и причинения вреда окружающим от дыма. Обязательно присутствие мастера. После этого, спустя 1 минуту, все находящиеся в здании либо должны покинуть его, либо попадают в состояние тяжёлого ранения.

Правила по костюму

Основной источник - костюм раннего средневековья, X-XII вв. Мы не преследуем цели сделать полную реконструкцию и достоверность в визуальном коде нашей игры. Но если вы хотите приехать в реконструкторском костюме - это тоже будет уместно.

Ниже вы прочтете правила и рекомендации по костюму. Мы просим уделить внимание вашему внешнему виду на игре и многое оставляем на ваш самостоятельный творческий вклад. Верим, что нет нужды загонять в жесткие рамки правил и регламентировать каждую деталь гардероба, что ваша работа над персонажем коснется и его костюма, а наши рекомендации подчеркнут те вещи, на которые стоит обратить больше внимания.

Костюм = персонаж

Важно отразить в образе вашего персонажа **возраст, социальный статус и род деятельности**. Мы не выносим это в обязательный перечень маркеров и просим вас здесь отталкиваться от исторических реалий. Например, достаток и социальный статус показать с помощью украшений, количества одежды, тканей и, наоборот, для бедняков - использовать залатанную, запачканную одежду.

Также рекомендуем добавить в образ инструменты и особенности, свойственные профессии вашего персонажа (каменщику - испачканный белой пылью фартук, священнослужителю - явные символы веры и т.д.). А для стариков рекомендуем использовать грим и седину в волосах, кляку для ходьбы и прочее, прочее, что вы придумаете уместного для вашего персонажа.

Далее мы подробнее расскажем о нашем видении костюмов крестоносцев и жителей Иерусалима. Но сначала приведем перечень допущений и ограничений для всех героев, на которые отдельно хотим обратить ваше внимание:

- Мы допускаем более короткие подола женских платьев, длиной до щиколотки, для удобства в условиях игры в лесу.
- Историчная обувь отлично себя показывает в условиях леса, и мы очень рекомендуем носить её. Но также допускаем современную обувь, визуалью похожую на историческую, без явных современных элементов типа молний, шнуровок, тяжелой подошвы и т.д.
- Возможно использовать в костюме не только 100% натуральные ткани. Важно, чтобы они выглядели натурально, не имели синтетического блеска, современных отделки и рисунка.
- Женский костюм обязательно, а мужской - крайне желательно стоит дополнить головным убором, уместным для вашей роли
- Обратите внимание на аксессуары и детали вашего костюма. Через них можно показать историю вашего персонажа. Будет здорово, если на вашей одежде будут видны следы путешествия или профессии. Можно зафактурить краской полы одежд, оставить штопки и заплатки и т.п.
- Несмотря на то, что мы не задаем жестких временных рамок для источников по истории костюма, мы просим воздержаться от ухода в готический стиль, его силуэт и элементы.
- На игре будут не уместны любые современные элементы в костюме вашего героя. Просим спрятать фитнес-браслеты и другую технику. Отказаться от джинсов, кроссовок, дождевиков, туристического снаряжения и других подобных вещей на видных местах во время игры.

Минимальный костюм



Крестоносцы

Основной источник - **европейский средневековый костюм X-XII вв.**

Самое важное, что мы хотим отразить в костюме крестоносцев, - это образ жизни каждого героя, отправившегося в Крестовый Поход. Поэтому, прежде всего, ваш костюм должен быть **походным**. Это простые вещи приглушенных цветов, с минимумом отделки, которые сперва несут утилитарные функции, а лишь потом украшают. Просим вас использовать одежду натуральных и/или темных цветов, без ярких крупных деталей. Небольшие яркие детали, конечно, допустимы.

Позаботьтесь о своем комфорте, удобстве и красоте. Для холодной и мокрой погоды пригодится плащ. В жару будет легче идти в натуральных тканях. Запасите достаточное количество сумок и мешков для вещей. Нужно, чтобы все детали в пространстве игры визуально соответствовали историческим реалиям.

Желательно, чтобы ваш костюм отражал ваш статус (одежда бедняка - штопаная и грязная, а у богача - более качественная ткань и больше слоев одежды, больше декоративных элементов), но оставался в рамках сдержанного походного костюма.

Допустимо в костюме использовать характерные элементы моды страны происхождения вашего персонажа. В этом историческом периоде различий в костюмах европейских стран не так много, чтобы отдельно выделять их, поэтому это отличие - по вашему желанию.

Мы не рекомендуем для команд полностью идентичный пошив костюмов из одинаковой ткани. Вы можете договориться о каких-то общих элементах или цветах, если вам захочется. Но важно помнить, что для воинства крестоносцев нет глобальной идеи отделить одних солдат от других.

Не упустите эти детали:

- Можношить на одежду крест из ткани как символ веры.
- Но котты с крестами орденов расцветок привозить на игру нельзя. Более подробно об этом читайте в тексте «Об орденах и коттах»
- Для мужского гардероба будут уместны брэ и шоссы. Но также при наличии длинной рубахи ниже середины бедра возможно надеть неширокие штаны.
- Внимательно прочитайте правила о допуске доспехов, щитов и оружия. Там подробно описан их внешний вид.
- Посох - символ паломника, пришедшего в Иерусалим по святым местам до прихода в город войска Крестоносцев. Также посох могут взять с собой не вооруженные паломники среди крестоносцев. Его можно украсить символами веры и памятными вещами



Нобели и простолюдины

Важным визуальным кодом нашей игры будет цветовой контраст между походной одеждой крестоносцев и жителей Иерусалима, чьи наряды будут пестреть яркими красками. Для усиления его мы просим выбрать для крестоносцев **сдержанную цветовую гамму**, блеклые неяркие цвета вне зависимости от статуса персонажа. Костюмы крестоносцев должны отражать тот образ жизни, какой они ведут в походе. Воины большую часть времени идут в доспехах, шлемах и с оружием. Но для более наглядного различия статуса и достатка вашего персонажа просим уделить внимание деталям и аксессуарам.

Ткани у аристократов более качественные, выкрашенные красителем, у одежды может быть контрастная подкладка, богатая отделка и большее количество аксессуаров (пояса, сумки и прочее). Рекомендуем носить украшения, кольца, фибулы, венцы. Рыцарь на привале будет снимать шлем и в это время может носить венец, показывая статус.

Для простолюдинов, наоборот, характерны некрашенные ткани, малое количество отделки, аксессуаров. А также мы рекомендуем уделить внимание фактурности ваших вещей: сделать грязный рваный край у одежды, оставить на ткани пятна, заплатки, потертости.

Основным маркером статуса персонажа мы выбрали **плащ**.

Для знати плащ обязателен. Он может быть любого нетёмного цвета. Но необходимо учесть, что его цвет также должен укладываться в общий визуальный код игры, подразумевающий неяркую цветовую гамму для крестоносцев. Для примера на рисунке приведена рекомендуемая цветовая гамма.

Отсутствие плаща у аристократа - это осознанная позиция, говорящая об отречении от привилегий и разделении тягот жизни простолюдинов.

Для персонажей низкого сословия плащ не обязателен. А при необходимости - для плаща стоит выбрать приглушенные темные цвета. Плащ может быть без подкладки или быть просто отрезом ткани, закрепленным на плечах.

Цветовая гамма плащей

Для дворян подойдут светлые тона: светло-серый, песочный, охра или приглушенные цвета: болотный, бордовый, серо-синий, пыльно-розовый, тускло-пурпурный.

Для простолюдинов: все оттенки коричневого, темно-серый, в крайнем случае - черный.



Костюм жителей Иерусалима

Иерусалим - город, полный разных людей разной культуры, вероисповеданий, традиций и ремёсел. Мы хотим отразить это и в костюме жителей. Поэтому для каждого из четырех кварталов города были выбраны характерные цвета. Ваш костюм не обязательно должен быть весь целиком этого цвета, но будет неплохо иметь какую-то деталь или элемент одежды в нужной гамме.

За основу костюма вы можете взять одежду, описанную в части «Минимальный костюм», и дополнить элементами, характерными для вашей культуры. Например, шаровары, чалма и халаты - для арабов, талит - для евреев, оплечья и характерные орнаменты - для мелькитов, национальный головной убор и особый крой женских юбок - у армян. Здесь мы не ограничиваем вас и даже призываем следовать отличительному колориту вашей национальности и ярко выделять это в одежде.

Мы рекомендуем использовать в костюме элементы одежды цвета вашего квартала Города:

- Арабский квартал - оттенки зеленого
- Еврейский квартал - оттенки голубого, молочного и серого
- Греческий квартал - охровые оттенки и желто-оранжевая гамма
- Армянский квартал - оттенки красного



Кроме этого, важно показать в костюме социальный статус и род занятий вашего героя. Мы не вводим специальные маркеры для этого, но просим вас использовать в образе те детали, которые покажут эти черты персонажа. Для этого можно использовать характерные предметы гардероба или инструменты труда. Например, традиционные религиозные одеяния - для священнослужителя, фартук и нарукавники - для плотника, тубусы и сумки со свитками - для писца и так далее.



Концепция градостроительства Иерусалима

Введение

Данный текст - описание нашего общего подхода к строительству Иерусалима. Здесь перечислены главные принципы, позже мы планируем пополнять этот текст конкретными требованиями к размерам зданий и улиц, материалам, освещению, строительству долговечных построек и прочим элементам градостроительства. А также будем корректировать его после уточнения списка игровых объектов и предварительной их посадки на выбранный участок полигона.

Каким мы видим Иерусалим

Во-первых, Иерусалим - священный город. Город, по которому ходили пророки и на чьих улицах творились Чудеса. Что такое жить в месте, где граница между мирским и божественным столь тонка? Каково это - ежедневно ходить по улице, по которой нес крест Иисус, молиться на земле, куда за ночь был перенесен пророк Мухаммед, торговать в городе, где сочинял псалмы царь Давид? В работе над Иерусалимом мы хотим добиться того удивительного чувства жизни на границе между Градом земным и Градом небесным.

Во-вторых, Иерусалим - сложный город. Здесь уживаются разные народы и разные религии, находящиеся в непрекращающемся конфликте, а его улицы представляют собой настоящий лабиринт. Мы рассчитываем создать образ города, транслирующего множество смыслов и культур, а его структуру видим сложной - с перепутанными узкими улицами и градацией доступности пространств для посещения стороннему персонажу.

О том, какими инструментами мы хотим реализовать эти аспекты - ниже.



Каким мы видим Иерусалим

Структура города

За основу структуры игрового Иерусалима мы берем структуру Иерусалима реального на момент 11 века, но сильно ее интерпретируем.

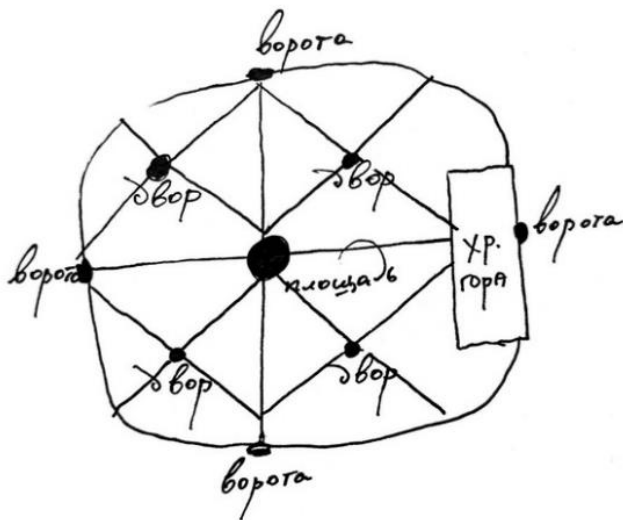
Две улицы, расположенные крестом, делят город на четыре квартала: греческий, арабский, армянский и еврейский. Сбоку к ним примыкает пятый кусок - Храмовая гора. По центру располагается рыночная площадь. Город окружен крепостной стеной (как будет моделироваться стена, определим позже), в ней располагается несколько крепостных ворот. Вокруг города расположены священные для всех присутствующих на игре конфессий объекты: Сионская гора с горницей тайной вечери и гробницей Давида, Масличная гора с Гефсиманским садом, гробницей Богородицы и другие.

Четыре города в одном

Важная установка структуры города: город - это четыре диаспоры, которые существуют достаточно независимо друг от друга, чтобы не смешиваться. Эти диаспоры в должной мере самодостаточны, структура города должна подчеркивать и усиливать это чувство.

Каждый квартал формируется как небольшой город. В нем есть внутренняя площадь, есть администрация и суд. Есть досуг, ремесленные мастерские, церкви, дома порока (у каждого квартала - свой порок), еда, строительная площадка Чуда света. При желании можно жить полноценную жизнь, не выходя за пределы своего квартала.

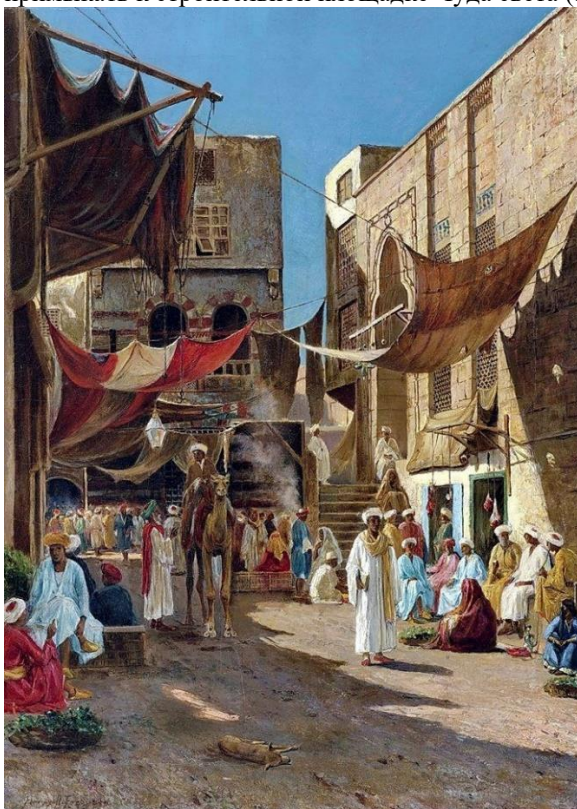
Мы стремимся создать четыре достаточно обособленных района города, которые познаются постепенно, внутри которых есть градация пространств от “мы привлекаем всех” до “место только для своих”.



Четыре города в одном

Внутриквартальный двор

Двор (маленькая площадь) - квинтэссенция жизни и образа квартала. Если центральная базарная площадь показывает лицо сложного смешанного Иерусалима, то квартальный двор - это лицо обособленного общества. Здесь может располагаться дом управляющего кварталом, здесь проходят встречи жителей общины и принимаются важные решения. Здесь же отмечаются локальные праздники. Здесь у случайного прохожего из соседнего квартала могут вежливо спросить, что он тут забыл. Двор может включать в себя едальню (кабак или его аналог), может примыкать к строительной площадке Чуда света (а может не делать этого).



Внутренний двор

Вопрос при создании квартала

Ответственным за строительство своего квартала мы рекомендуем ответить на вопросы: в каких местах квартала рады всем, в каких готовы потерпеть чужаков, а в каких чужак неприемлем?

Наполнение города

Город как священный текст

Иерусалим - дом людей Книги. И сам город можно читать, как текст. Текст о становлении трех религий и о жизни людей в этих религиях. Для реализации метафоры города как текста мы будем использовать два инструмента:

Цитаты

Стены нашего Иерусалима покрыты цитатами из священных книг: Торы, Корана и Заветов. Они транслируют те смыслы, которые разлиты в воздухе города. Улица, по которой Христос шел на Голгофу, может быть отмечена отрывками из Нового завета, описывающими этот путь. Над дверью дома может быть написан псалом или сура, которая является кредо хозяев дома. Разумеется, древними текстами украшены храмы. Цитаты могут принимать разный облик: “каменная” табличка, на которой “вырезаны” священные слова, знамя, на котором “вышита” фраза, или неровная надпись, нанесенная краской на стену. Мы хотим, чтобы тексты, описывающие мироздание жителей города, плотно вошли в быт горожан, чтобы персонажи могли ссылаться на эти тексты в разговорах, искать в них опору или подсказку.



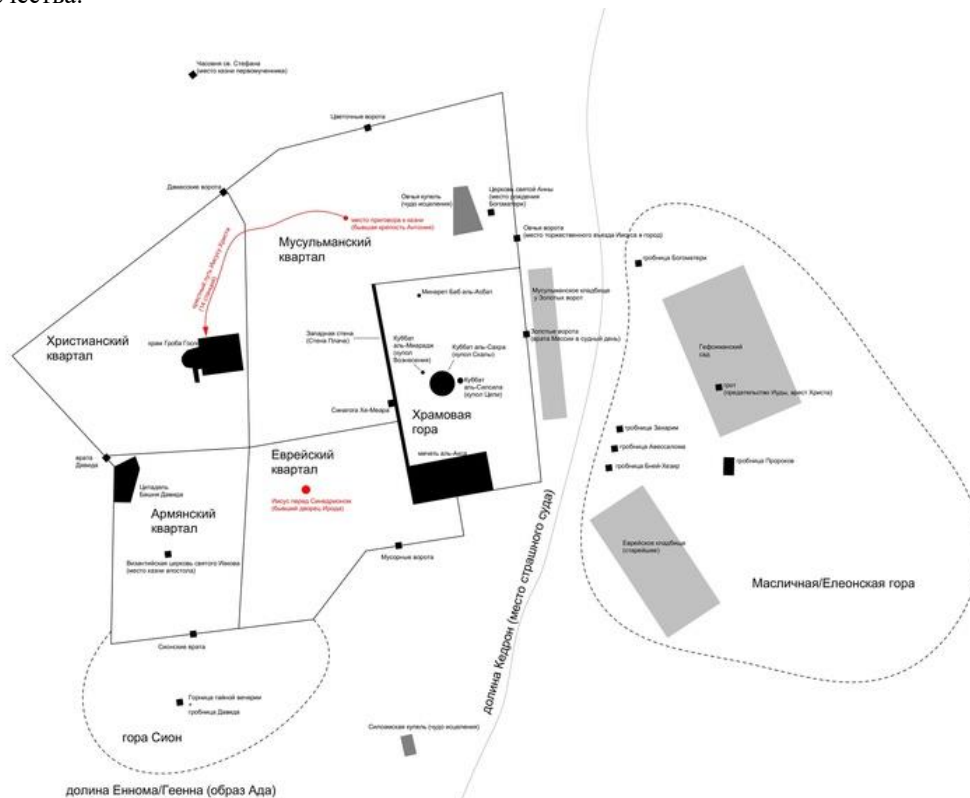
Священные места

Иерусалим и его ближайшие окрестности наполнены конкретными местами, связанными с проявлением божественного. Места, связанные с чудесами Христа, смертью мучеников, захоронениями пророков и предстоящим Страшным судом. Ежедневно горожане сталкиваются с этими местами, наполняя их бытом, однако от этого святые места не перестают быть менее святыми.

Большинство таких мест будет присутствовать на игре. Они будут отмечены особым маркером. За этими местами закреплены Хранители (иногда это один человек, иногда семья) - люди, чья личная история напрямую связана с историей священного места, кто заботится об этом месте и для кого святотатство здесь станет личным оскорблением.

Практически все священные места являются сакральными сразу для нескольких конфессий, соответственно, и трактовка сути места, и нормы поведения здесь для представителей разных религий могут отличаться.

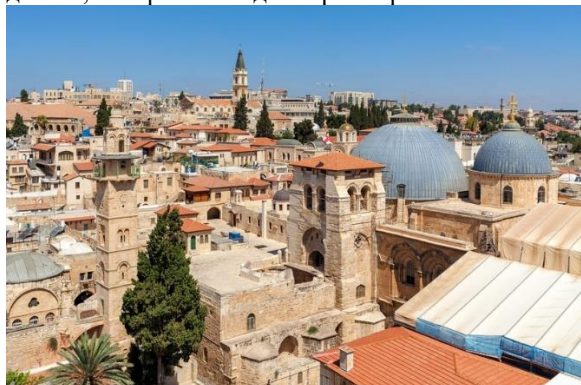
Священные места - обязательная часть паломнического маршрута, точки для молитвы и покаяния, а также естественное пространство для установки Творений. Так человек, которому небезразлична история чуда исцеления у Овечьей купели или пророчества Захарии о восстановлении Храма, вполне может поспособствовать появлению прекрасной скульптуры или мозаики в месте, связанном с этой историей, тем самым укрепив её в памяти человечества.



Священные места

Монотонность стен

Основной массив архитектуры Иерусалима монотонен - стены из блоков песчаника с небольшими окнами. Чтобы передать монотонность (монолитность) города, мы будем использовать единый материал. Мы рассчитываем закупить ткань, которой будет обтягиваться основная масса зданий, затем игроки на свое усмотрение добавят детали, которые это однообразие разбавят.



Монотонность стен

Ткани

Иерусалим - жаркий город. Один из способов создать тень - натянуть ткань между домами (так делают, например, над рыночными улицами). Вместе с тем в Иерусалиме регулярно встречаются арки и своды над улицами, когда дома перекидываются с одной стороны улицы на другую. В общем, для этого города естественно чувство, когда ты идешь по улице, а над тобой что-то висит.

Это чувство мы предлагаем развивать как раз посредством упомянутых выше развешанных тканей. Цвета этих тканей могут соответствовать цветам костюмов жителей кварталов: арабский квартал - оттенки зеленого; еврейский квартал - оттенки голубого, молочного и серого; греческий квартал - охровые оттенки и желто-оранжевая гамма; армянский квартал - оттенки красного.



Ткани

Сполии

Сполия - явление в архитектуре, когда элемент разрушенного здания используется при строительстве нового. Например, античные колонны в средневековом храме.

Иерусалим - город исторических наслоений. Он многократно разрушался и затем заново отстраивался, сохраняя элементы прошлого. Хочется передать этот образ архитектурных наслоений, принадлежности к разным материальным культурам. Для этого можно использовать язык споллий. Фрагменты разной архитектуры: окна, колонны, арки, двери - где-то античной, где-то исламской, где-то византийской - которые вывешиваются на фасады зданий.

Рекомендации по тому, как могут выглядеть споллии, мы выдадим позже



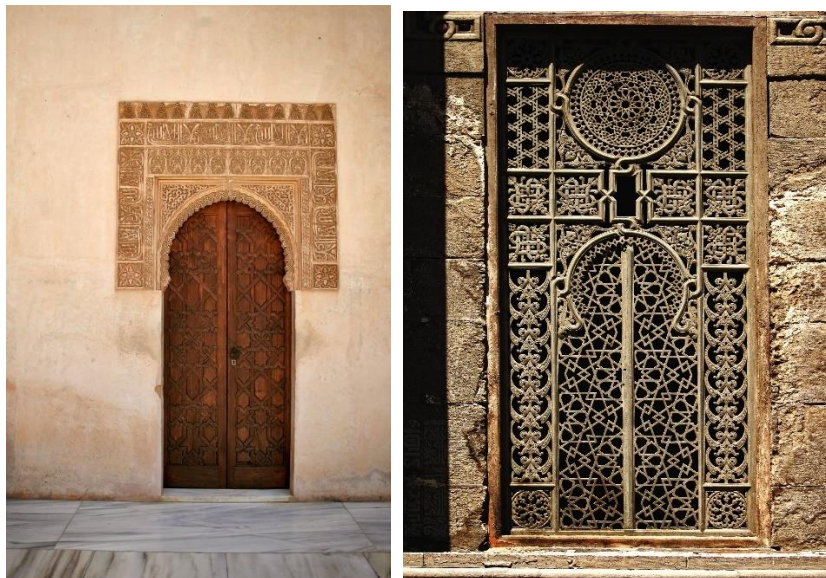
Споллии

Окна и двери

При работе над обликом рядового здания мы рекомендуем в первую очередь обратить внимание на акцентные элементы: двери, окна и споллии. Так, стена может быть выполнена из нейтральной ткани, в то время как дверь может представлять собой распечатанное на баннере “деревянное” полотно, покрытое замысловатой восточной резьбой.

В каждом доме есть хотя бы одно окно. Окна нужны для создания большей связанности между улицей и помещением. Для Иерусалима, как и других жарких городов, характерны маленькие окна-бойницы, восточные резные ажурные окна. По формам окна могут быть как прямоугольными так и иметь арки. Этими типами предлагаем ограничиться.





Окна и двери

Пространство между домами

Мы исходим из того, что большая часть игры проходит на улицах города, и для этого улицы необходимо оборудовать. Мастерская группа планирует закупить тюки сена, которые будут раскиданы между домами, давая возможность посидеть, не заходя в здание. Помимо этого мы поощряем установку уличной мебели (скамей, столов и стульев, которые будут выглядеть адекватно эпохе). Ткани, подвешенные над улицей, упоминаемые выше, могут драпировать тенты и тем самым создавать уличную сухую зону во время дождя.

Кроме функциональных объектов, имеет смысл рассмотреть вариант объектов декоративных: фонтанов, скульптур и т. д.

Освещение

Основная часть улиц должна быть освещена висящими на стенах домов фонарями. Облик фонарей должен соответствовать образу средневекового восточного города. Отдельные рекомендации по фонарям мы дадим позже.

Звук

Звук - важный инструмент для работы над образом города. В Иерусалиме толпа гудит на множестве языков, из храмов доносятся песнопения, с минаретов - голоса муэдзинов, а во дворе можно услышать музыку. Мастерская группа возьмет на себя озвучку основных игровых площадок. Однако мы призываем команды, ответственные за строительство кварталов, обеспечить свои пространства звуковым сопровождением. Речь идет в первую очередь об улицах и дворах, однако здания (особенно храмы) также могут иметь свое звучание.

Запахи

Колоритности городского пространства можно достигать не только через визуальный образ и звук, но и через запахи. Могут пахнуть как улицы, благодаря выставленным на прилавки пряностям, так и помещения домов и храмов. В христианском храме естественен запах ладана, а в богатых домах - запах сандала и других ближневосточных благовоний. Здесь мы предлагаем обратить внимание на "бахур" - древнюю восточную традицию ароматизации жилых помещений. При создании игрового помещения мы рекомендуем задуматься о его аромате, но не стоит переусердствовать, чтобы у игроков не заболела голова.



Запахи

Правила по градостроительству (технические требования)

Перед чтением данного текста стоит ознакомиться с концепцией градостроительства, в которой описывается подход к планировке города и его эстетике <https://vk.com/@-219015996-koncepciya-gradostroitelstva-ierusalima>

Разметка полигона

Основная разметка города производится мастерами при предварительном согласовании планировки с представителями кварталов. При разметке будут выделены границы города, основные улицы, центральная площадь и двory кварталов, площадки под Чудеса света, некоторые отдельные здания и положение священных мест.

Размеры улиц

В Иерусалиме на нашей игре есть две основные широкие улицы, расположенные крестом, с площадью на пересечении. Остальные улицы считаются внутриквартальными. Эти улицы мы видим достаточно узкими и просим придерживаться ширины от 1 до 3 метров.

Граница города

Крепостная стена города задается задними стенами домов с натянутой между ними тканью. За пределами крепостной стены также располагаются игровые объекты, являющиеся частью Иерусалима (Гефсиманский сад, долина Геенна и т. д.) Граница игровой территории Иерусалима, включая внешние объекты, будет отмечена киперной лентой.

Городские ворота моделируются как проемы в крепостной стене без дверей. На время штурма баррикадируются жителями города.

Типы конструкций зданий

Предпочтительными являются здания с деревянным каркасом. Для рядовых зданий допускается использование сборных шатров, при условии, что они будут декорированы, не будут видны визуально выбивающиеся элементы (например, яркие тенты). На такие здания также распространяются общие правила по оформлению зданий (см. ниже).

Размеры зданий

Мы предлагаем придерживаться габаритов в плане для рядового дома с деревянным каркасом - 3х6 метров. Это ограничение не жесткое, размер может варьироваться. Здание может состояться из нескольких блоков такого размера.

Высота стены не менее 2,5 метров.

Большинство зданий одноэтажные, однако здания с несколькими этажами возможны и обсуждаются с мастерами.

Конструктивные требования

Все здания на игре делятся на два типа по долговечности: капитальные и некапитальные. Некапитальные должны быть разобраны после игры. Капитальные сохраняются, и поэтому к ним предъявляются особые требования по прочности и внешнему виду. Капитальными зданиями являются Чудеса света (исключения возможны, обсуждаются с мастерами). Помимо них любое здание может быть построено капитальным, но его необходимо согласовать с мастерами.

Некапитальные деревянные здания крепятся к земле путем вкапывания стоек каркаса / забивания в землю деревянных кольев и крепления каркаса к ним / забивания в землю арматурных прутьев и крепления каркаса к ним. По завершении игры вкопанные в землю элементы должны быть демонтированы либо спиливанием под уровень с землей, либо выниманием и засыпанием оставшихся ям.

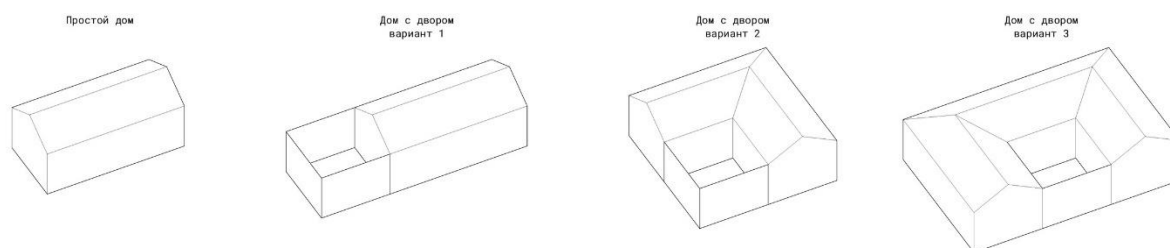
Для несущего каркаса некапитальных зданий используется доска сечением не менее 150x20 мм.

Крепление к земле капитальных зданий осуществляется вкапыванием стоек каркаса на глубину не менее 1 метра. Вкапываемую часть бруса необходимо предварительно обработать антисептическим и водоотталкивающим средством: отработанным машинным маслом / олифой и затем гудроном (как альтернатива гудрону - масляная краска для наружных работ) / битумной мастикой. Защитный слой должен не только покрывать вкопанную часть бруса, но и выступать над землей на высоту не менее 0.5 метра.

Для несущего каркаса одноэтажных капитальных зданий используется брус сечением не менее 50x100 мм. Для зданий в несколько этажей - не менее 100x100 мм.

Конструктивно обоснованные исключения обсуждаются с мастерами.

Форма зданий



Основным типом зданий в городе мы видим простой прямоугольный дом с двускатной крышей. Такой дом может дополняться внутренним двором. При увеличении дома здание может компоноваться из нескольких блоков. На иллюстрации приведены некоторые варианты компоновки здания.

Положение пожизняка

Для пожизняка будет выделена неигровая территория сразу за границей города. Разрешается располагать пожизневые лагеря внутри города при условии, что такой лагерь примыкает к игровому зданию своей команды, со всех сторон закрыт тканью, проходы в него занавешены и элементы неигрового быта не попадают в поле зрения игроков.

Туалеты

Туалеты строятся силами игроков. Для этого командам кварталов предлагается скоординироваться внутри себя и выделить ответственных. Подробнее будет в полигонных правилах.

Оформление фасадов

Материал стен

В качестве основного материала обтягивания стен используется ткань, закупаемая централизованно через мастеров. Все здания решаются в единой бежевой гамме. Возможно использование печати на баннерах. При использовании баннеров рекомендуется решать ими не весь фасад, а его фрагменты: двери, окна, споллии (архитектурные фрагменты разрушенного здания, вмонтированные в кладку нового здания - капители колонн, барельефы и т. д.)

Для крыш мы просим использовать белые/черные/серые тенты, а не цветные. Либо драпировать цветные тенты тканью.

Двери и окна

Каждое здание должно иметь как минимум одну дверь и одно окно. Дверь должна быть распашной, открываться наружу, обладать размерами не менее 0,8x1,8 метра. В случае, если сделать дверь не представляется возможным (если в качестве конструкции здания используется сборный шатер и его конструкция не позволяет сделать полноценную дверь), то дверной проем завешивается тканью привлекательного вида в цветах квартала, где располагается здание.

Отрывок из правил по боевому взаимодействию: "Дверь - любая дверь, не являющаяся воротами крепости, может быть открыта либо теми, кто живет в помещении, либо по их приглашению. Может быть взломана, если 30 секунд громко колотить в нее оружием."

Замков как отдельной сущности на игре нет.

Окна есть двух типов: окна-бойницы и ажурные. Окна-бойницы представляют собой прорези в стене шириной 20-30 см и высотой 50-100 см. Ажурные окна, то есть такие, в которых проем заполнен каменной резьбой, могут быть любого размера. Резьба по камню имитируется резкой на любом подходящем материале на усмотрение игроков: фанере, плотным картоне, пенокартоне и т. д. Окна других типов возможны, если они обоснованы.

Декор

Каждое здание должно быть оснащено наружным фонарем, который будет выглядеть соответствующе образу средневекового восточного города. Фонарь включается в темное время суток.

Основной упор в оформлении фасада рекомендуется делать на двери, окна и споллии.

В качестве оформления дверей, окон и споллий можно использовать печать на баннерах, резку по фанере или пенокартону, покраску через трафареты и любые другие эстетичные и доступные вам инструменты.

Каждое здание покрывается цитатой из текста, священного для этого квартала. Надписи рекомендуется стилизовать под начертание букв того языка, на котором пишут в этом квартале. Содержание цитаты выражает принцип или идею, важную для людей, проживающих или работающих в этом здании. Оформление цитаты может быть любым - это может быть буквально надпись на стене, "каменная" табличка, часть украшения двери, вышитый рисунок на вывешенном из окна полотнце и т. д.

Оформление улиц

Над улицами рекомендуется развешивать полотна ткани, создающие тень. Цвета таких тканей соответствуют цветам квартала.

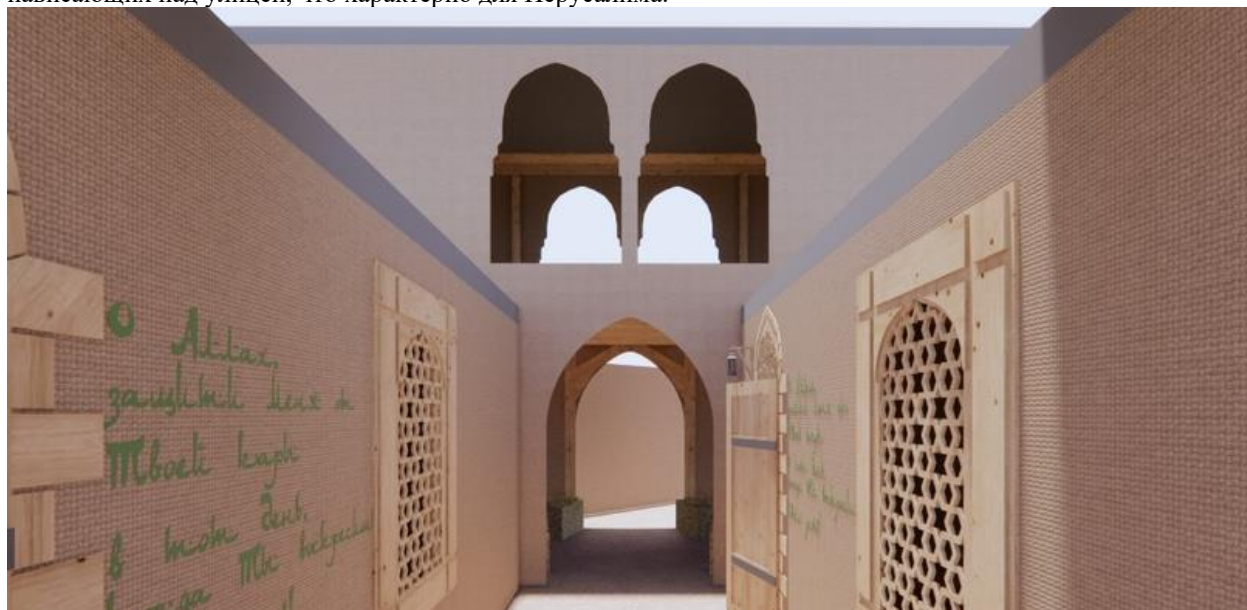
Также мы просим часть мебели (столы, стулья, лавки) выставлять на улицы - в городе жизнь происходит не только в домах, но и между ними.

В качестве мебели можно использовать тюки сена, которые заказываются централизованно через мастеров.

Образ улицы на примере воображаемого фрагмента Мусульманского квартала



Если вы планируете строить двухэтажное здание (не Чудо света), то можно рассмотреть вариант домов, нависающих над улицей, что характерно для Иерусалима.



Строительство Чудес света

Всякий великий город запечатлевает свою славу в архитектуре великолепных строений. Иерусалим - не исключение. На нашей игре один из главных вопросов, на который мы предлагаем ответить игрокам Иерусалима: “Что останется после меня?” Среди прочих возможных ответов есть очевидный: после меня останется город, таким, каким я его построил. Останутся здания. И часть игры будет посвящена именно возведению этих зданий.

В Иерусалиме проживает четыре общины: арабская, греческая, армянская и еврейская. Каждая из общин будет в течение игры строить одно свое здание. Эти здания мы называем Чудесами света - их архитектура будет поражать человечество спустя века. Все Чудеса света являются религиозными объектами:

- Для арабского квартала это реставрация Мечети Аль-Акса на храмовой горе (прежде она была разрушена землетрясением)
- Для греческого квартала это реставрация Храма гроба Господня (был разрушен мусульманами)
- Для армянского квартала это Храм святого Иакова на месте гибели апостола
- Для еврейского квартала это Синагога у Западной стены

В отношении Чудес света мы допускаем исторические условности. Для нас не принципиально, в какие годы реально строились или реставрировались эти здания. Также мы не ожидаем строгого моделирования их облика. Ответственные за постройку сами определяют, что им принципиально взять из образа оригинала (например наличие купола или башни), а что является пространством для импровизации.

Чего мы ожидаем от команд, которые возьмутся за строительство, так это наличия амбиций. Постановки задачи, которая редко реализуется в других играх или не реализуется вовсе. Процесс строительства, как и наблюдение за ним, должен быть интересен для игроков, вызывать удивление и задор.

Проект и стройка

Постройка Чуда света - это не просто создание большого и красивого здания. Это квинтэссенция устремлений всей общины. За каждым из Чудес света стоит идея, которая важна для жителей квартала. Поэтому при работе над проектом здания важно ответить на вопросы: что это здание символизирует для общины, почему оно возводится сейчас, какое высказывание за ним стоит. Строительство такого здания - это не только сам рабочий процесс, но и игра вокруг него. Для такой игры важно, чтобы за зданием стояли смыслы.

Другой значимый аспект, который необходимо учитывать при работе над Чудесами света, - это архитектурные особенности религиозных зданий разных конфессий. Структура христианской церкви, мечети и синагоги наделены смыслом и подчинены ритуалам. Мы рекомендуем командам строителей познакомиться с основными принципами архитектуры их типа зданий, чтобы смыслы, скрывающиеся в этих принципах, смогли работать на игре.

Само строительство Чуда света можно разделить на три этапа:

1. Доигровая стройка. Проводится на строяке. Устанавливается основной каркас и/или монтируются модули, из которых в дальнейшем будет собираться здание. Проводится вся работа, требующая электрических и бензо-инструментов.
2. Игровая стройка. Сборка здания. Электрические и бензо-инструменты использовать нельзя.
3. Декор. Здание украшается Дорогими материалами (являются модельными и покупаются за Ресурсы) и Творениями художников.

Второй и третий этап могут пересекаться.

Разрабатывая проект Чуда света, исходите из того, что к концу игры ваша постройка должна быть закончена. Строительство - часть игры, а значит игровые события будут отрывать вас от работы. Соответственно, самую трудоемкую часть работы разумно запланировать на доигровой строяк, а на саму игру оставить более простые задачи.

На игре нет модели соревнования построек, нет четких критериев и системы оценки. Однако мы исходим из того, что жители каждого из четырех кварталов желают видеть свое Чудо света превосходящим прочие. Всем жителям Иерусалима известно, что чем больше в нем представлено различных ремесел, тем роскошнее и достойнее восхищения здание. На игре в городе будут проживать ремесленники. Например, камнерезы, мастера мозаик или мастера витражей. Полный список ремесел, представленных на игре, появится позже. Для создателей Чуда света естественно приглашать на работу этих мастеров и перекупать их у конкурирующих проектов. Также на игре будут присутствовать Дорогие материалы. Например, золото можно как использовать для создания интерьерных элементов, так и покрыть им купол храма. Полный список таких материалов появится позже вместе с описанием, как они моделируются на игре. Разнообразие и обилие Дорогих материалов также говорит о величии Чуда света. Занимаясь постройкой Чуда света, вы должны оставить место под импровизацию: каких-то ремесленников вам удастся заполучить, каких-то, возможно, нет. Работа ремесленника уникальна и будет отражать его творческий

замысел. Так, например, вы можете заказать обрамление двери или оконный витраж, но то, как они будут выглядеть, остается на усмотрение ремесленников.

Архитектурные элементы, создаваемые ремесленниками, могут быть Творениями и подчиняться правилам по Творениям. Наличие Творений в здании, конечно, возвеличивает его. Правила по Творениям здесь <https://vk.com/@-219015996-tvoreniya>

Чудеса света могут быть капитальными зданиями, то есть они не будут демонтированы после игры. Скорее всего, величественные капитальные постройки останутся на полигоне на долгие годы, но жестко обещать мы этого не можем. После окончания игры они переходят в собственность владельцев полигона и могут быть демонтированы ими в дальнейшем в случае обветшания или противоречия генплану развития полигона.

Мы не ограничиваем эти здания в размерах - на данный момент на полигоне предварительно выбраны четыре просторные площадки, их должно хватить. Но настоятельно просим соизмерять свои силы и ресурсы (в первую очередь время) с планом строительства. Будет печально, если к концу игры у вас будет стоять гигантский остов, затянутый тряпкой, а на отделку не останется времени и сил. Уточнение по посадке зданий будет весной, после поездки на полигон.

Строительство во время игры - полностью игровое действие. С персонажами может происходить все, что предусмотрено правилами игры. Человек может строить, только если его персонаж “по игре” находится на строительной площадке, не оглушен, не связан и в достаточной степени здоров. Строительные материалы и инструменты “непобираемы” никаким образом, но можно физически препятствовать персонажам ими пользоваться в рамках правил по боевке. При этом мы рекомендуем игрокам стремиться построить свой храм величественнее, чем соседский, а не мешать его строить.

Требование к командам строителей: костяк команды должен иметь опыт постройки игровых сооружений. Мастерская команда должна получить проект здания для ознакомления и согласования не позже, чем в апреле. Проект должен быть ясно разделен на этапы: что строится на стройке, а что непосредственно на игре.

Мы не ограничиваем вас в формате разработки проекта. Но предпочтительно увидеть его в 3d. Для этого рекомендуем воспользоваться программой SketchUp. У этой программы есть бесплатная онлайн версия (<https://www.sketchup.com/products/sketchup-for-web>), либо можете скачать ее с торрентов. Официальная оффлайн версия платная. Как альтернативой можно воспользоваться бесплатной программой Blender <https://www.blender.org/> - субъективно она чуть менее удобна для такого типа задач. Обе программы просты в освоении на том уровне, который необходим для проектирования строения. Если вы пользуетесь другим софтом или нарисуете схему на бумаге - не проблема, главное, чтобы мастера поняли, что вы планируете строить.

Пиломатериалы мы планируем закупать на местных лесопилках. По размерам ограничений нет, будем заказывать, исходя из проектов - главное, чтобы эти размеры были стандартными. Мы не ограничиваем вас в покупке и привозе собственных пиломатериалов, если вам так кажется удобней и надежней.

Неантуражный инструмент, создающий при работе высокий уровень шума (бензопилы, бензобур, электродрель и т.д.) категорически не надо использовать во время игры в городе.

Если в выбранной технологии строительства вам необходим неантуражный инструмент, не издающий много шума (шуруповерт, уровень, лазерный нивелир и т.д.), использовать его следует с приведенными ниже ограничениями:

- носить по игровому пространству в тканевом, кожаном или ином антуражном мешке (сумке, сундуке и т.д.);
- сделать так, чтобы другим игрокам он был виден только во время непосредственного использования;
- хранить и заряжать этот инструмент и его элементы в пожитнике либо в специально выделенном под это огороженном хозяйственном помещении, либо в сундуке.

По вопросам архитектуры можно обращаться к мастеру по градостроительству Стефану <https://vk.com/id21366039> и к мастеру Иерусалима Ёрлу https://vk.com/sergey_yorl

Творения

Жизнь человека кратка, но творения его могут жить вечно. Никто не знает, каким будет мир после Дня Гнева, но есть надежда, что некоторые вещи смогут пронести отпечаток культуры, событий и мыслей людей этих временных лет.

Что такое Великие творения?

Творение - это материальное воплощение идеи: расписанная сурами Корана стена или богато украшенная Тора, построенный на месте страданий Христовых храм или просто надвратная статуя, отражающая стремления и напряжение момента.

Любое творение имеет три аспекта:

1. **Содержание:** творение обретает смысл, лишь когда оно отражает парадигму, разделенную людьми вокруг. Творение должно подчеркивать или раскрывать идею, предлагать дискурс или давать ответ на извечные вопросы.
2. **Эстетика:** это должен быть красивый и приятный глазу объект, при взгляде на который не возникает сомнения, что перед вами - нечто очень необычное. Если вам есть, что сказать, сделайте это красиво. Высокий уровень техники не подразумевается, пример: средневековые книжные гравюры.
3. **Актуальность:** в эту эпоху выживают только творения, показавшие свою значимость в моменте: вдохновить на поступок, быть частью истории, изменившей ход событий, или просто стать эталоном, с которым сравнивают.

Важно для всех: творения нельзя физически уничтожать или прятать: можно носить с собой и выставлять в игровых помещениях на виду (подробнее ниже).

Модельная часть:

Мы оставляем на откуп игрокам вид и форму творений.

В любом случае, чтобы творение сохранилось в веках, о нем должен узнать мир за пределами Святой Земли. Для этого нужно сделать творение так, чтобы о нем говорили люди, а формально:

1. Написать текст об этом творении, описывающий подробно его внешний вид (Эстетику), смысловое наполнение (Содержание), истории, с ним произошедшие, и его известность (Актуальность).
2. Не менее трех священнослужителей одной религии (возможны исключения), должны подтвердить все написанное и оставить свое имя и подпись или печать на документе. Если в творении использовался редкий ресурс, то достаточно двух подписей священнослужителей. Финально письмо отправляется главе конфессии об этом чудесном объекте: Багдадскому Халифу, или Папе Римскому, или Патриарху Константинопольскому, или Гаону, в некоторых случаях это может быть светский лидер, например император Византии или Великий визирь Сельджуков. См. раздел «Переписка» в Правилах по точкам взаимодействия. Подробнее, кто подтверждает и отправляет, в FAQ.
3. Письмо с описанием творения уходит мастерам.
4. От главы конфессии приходит ответ о том, признается ли этот объект великим творением или нет. На творение клеится специальный чип.
5. Если объект признается, то он
 1. Становится неуничтожаемым в рамках игры (рукописи не горят).
 2. Мастера разносят о нем весть разными способами - мы собираемся делать фокус на творения в игре, чтобы поддержать заложенный игрокам дискурс.
 3. Объект нельзя прятать: он должен или быть при персонаже, или находится на открытой игровой территории (если хранится в комнате, то виден прямо от входа в комнату).

Мы рассчитываем, что игроки-священнослужители будут серьезно подходить к выбору творений, что останутся после них.

Примеры творений, и как мы видим процесс:

Творения - это то, что останется после вас, после дня гнева, то, по чему в дальнейшем будут выстраивать историю этой эпохи.

Процесс создания в любом случае будет проходить на игре и займет существенную часть игрового времени автора. Мы рады как игрокам, что придут с готовыми идеями, материалами и, возможно, заготовками и будут создавать на игре, так и тем, кому идея придет в процессе, и творение будет из подручных средств. Мы открыты к обсуждению идей творений и рады помочь сделать что-то запоминающееся.

Мы особенно рады творениям в Иерусалиме, завязанным на священные места, см. правила по градостроительству.

FAQ:

Q: Может ли творение быть не связанным с религией?

A: Да, может, однако убедить священников в ценности творения все равно придется. Это отдается целиком на откуп ролевой игры. Как мастера мы рады любым творениям, имеющим Эстетику, Содержание и Актуальность. Исключение - алхимические трактаты, после защиты трактата их можно направлять на утверждение мастерским персонажам.

Q: Может ли творение быть связанным с несколькими религиями?

A: На одно творение могут написать письма священнослужители разных религий, каждый главе своей конфессии в соответствии с правилами, тогда это творение станет значимым для нескольких религий.

Q: Может признанию творения подтверждать не священник?

A: Мы допускаем, что у некоторых игроков будут явные мастерские документы о поиске и подтверждении творений. В этих случаях нюансы подтверждения и количества подтверждающих людей будут описаны в этих документах.

Правила по экономике Dies Irae

Анонс

Модельная сущность “ресурс” на нашей игре - это собирательный образ ресурсов снабжение/зерно/товары/золото. Ресурсы необходимы для оплаты переходов, гарнизонов и прочих военных расходов крестоносцами и иными сторонами, модели строительства в Иерусалиме и некоторых других вещей. Ресурсы, как правило, поступают в виде виртуального дохода владельцам соответствующих провинций и тем, кто в этих провинциях имеет торговые привилегии. Ресурсы также могут вводиться в игру через те или иные фракции в зависимости от их действий и геополитической ситуации в целом. Ну, и можно грабить захватываемые провинции)) Экономических караванов и торговых маршрутов на игре не будет.

Микроэкономика на игре будет представлена традиционным денежным оборотом, обеспеченным товарами и услугами, в том числе едой в кабаках. В первую очередь это касается жителей Иерусалима и в наименьшей степени относится к крестоносцам. Мы предполагаем, что большая часть доходов персонажей и отрядов на игре будет получена от других игроков: жалование на службе, работа на состоятельных людей или торговые дома, доходы от торговли товарами и т.п. Ограниченное число персонажей может получать деньги в виде “виртуального дохода” от мастеров, если это обосновано их историей (например, главы торговых домов).

В Иерусалиме деньги/ресурсы также нужны для оплаты городской стражи и других служб.

Обращаем внимание, что налоги - полностью игровой момент, никак не регулируемый правилами. В том числе, наполнение казны любой официальной (или не очень) структуры целиком и полностью лежит на совести игроков. Просим не рассчитывать на виртуальное пополнение казны.

Микроденьги не связаны (за единственным исключением - см. ниже) с макроэкономическими ресурсами (при этом, конечно, игроки могут обменивать ресурсы на деньги по договорным ценам).

Единственное исключение: иногда, при определенных условиях, главы фракций в Иерусалиме могут обменять условную “телегу с монетами” через мастеров на ресурс. Разменять ресурс на деньги у мастеров нельзя.

Обращаем особое внимание, что на игре хождение имеют **только игровые деньги!** За реальные деньги можно торговать только до и после игры.

Единственное исключение из этого правила:

Во время игры продавать еду и напитки за рубли можно, но при выполнении жестких условий антуражности этого процесса

Кабак, продающий на игре еду и напитки за рубли, должен получать их и обсуждать цены в отдельном, целиком изолированном от пространства игры помещении при кухне, после чего осуществлять выдачу оплаченного блюда в общем зале антуражным образом. Например, еда оплачивается игровыми деньгами или соответствующей по стоимости игровой услугой.

В случае явного несоответствия приобретаемых за рубли блюд имущественному статусу покупателя не надо идти с ним в общий зал или иное игровое пространство, но можно получить еду и пойти есть в пожизняк. Дополнительно прямо уточним: или вы в дополнение к рублям платите игровыми деньгами игровую справедливую цену, или питаетесь в пожизнёвом лагере. Понятно, что без игровых денег в кабаке можно получить хлеб, воду и что-то аналогичное. Понятно, что иногда вместо денег может быть соответствующая игровая услуга, обязательство. Например, нельзя за рубли организовать вечеринку для эмира или иных уважаемых гостей и, как следствие, получить себе по итогам вечеринки игровые блага, ценные игровые договоренности.

На игре допустима схема, когда игровая продажа - сдача в аренду до конца игры. Любые нарушения будут строго караться, вплоть до выдворения с полигона. Просим отнестись ответственно и с пониманием!

Микроэкономика

1. Мастерская группа приветствует любые игровые товарно-денежные отношения между игроками, предоставление различных услуг, совершение всевозможных сделок и прочие экономические взаимодействия;
2. Стартовый капитал выдается всем игрокам мастером по экономике или на регистрации. В согласовании стартовой суммы участвуют мастер по экономике, региональщик и сюжетник. Размеры стартового капитала определяются до игры, исходя из роли игрока;
3. Деньги
 - На игре имеют хождение следующие монеты:
Золотая - византийский солид (бизант)
Серебряная - сельджукский дирхем
Медная - венецианский грош (пикколо)
1 золотая монета = 10 серебряных монет
1 серебряная монета = 10 медных монет;
 - Обращаем особое внимание, что на игре хождение имеют **только игровые деньги!** За реальные деньги можно торговать только до и после игры;
 - **Единственное исключение из этого правила:** во время игры продавать еду и напитки за рубли можно, но при выполнении жестких условий антуражности этого процесса. Кабак, продающий на игре еду и напитки за рубли, должен получать их и обсуждать цены в отдельном, целиком изолированном от пространства игры помещении при кухне, после чего осуществлять выдачу оплаченного блюда в общем зале антуражным образом. Например, еда оплачивается игровыми деньгами или соответствующей по стоимости игровой услугой. В случае явного несоответствия приобретаемых за рубли блюд имущественному статусу покупателя не надо идти с ним в общий зал или иное игровое пространство, но можно получить еду и пойти есть в пожизняк. Дополнительно прямо уточним: или вы в дополнение к рублям платите игровыми деньгами игровую справедливую цену, или питаетесь в пожизневом лагере. Понятно, что без игровых денег в кабаке можно получить хлеб, воду и что-то аналогичное. Понятно, что иногда вместо денег может быть соответствующая игровая услуга, обязательство. Например, нельзя за рубли организовать вечеринку для эмира или иных уважаемых гостей и, как следствие, получить себе по итогам вечеринки игровые блага, ценные игровые договоренности. На игре допустима схема, когда игровая продажа - сдача в аренду до конца игры. Любые нарушения будут строго караться, вплоть до выдворения с полигона. Просим отнестись ответственно и с пониманием!
 - Мы предполагаем, что большая часть доходов персонажей и отрядов на игре будет получена от других игроков: жалование на службе, работа на состоятельных людей или торговые дома, доходы от торговли товарами и т.п.
4. Кабаки. Кабакам не будут списываться взносы, но мастерская группа выделит финансирование в определенном размере на компенсацию затрат на покупку еды.
Правители земель вправе собирать с кабаков налоги, но это игровой вопрос.
5. Виртуальный доход
 - На игре будет моделироваться владение землями, а также некоторые иные формы деятельности, приносящие доход.
 - Это означает, что некоторые персонажи (Правители, бароны, церковные иерархи, рыцарские ордена, торговые дома и т.д.) будут периодически получать виртуальный доход.
 - Каждая провинция состоит из земель, которые будут приносить такой доход. Кроме того, провинция дает определенные торговые привилегии одному из торговых домов. Владелец провинции распоряжается этими землями и привилегиями по своему усмотрению. Кому какая земля/привилегия принадлежит на начало игры, определяется региональщиком совместно с владельцами. Кроме того, некоторые персонажи будут получать виртуальный доход, не зависящий от этих земель/привилегий, а обусловленный их сюжетными вводными (например, деньги присылают родственники/друзья из Европы).
 - Виртуальный доход будет начисляться в деньгах раз в цикл. Получить его можно будет у своего регионального мастера.
 - В игровой день укладывается два цикла, время начисления виртуальных доходов — ориентировочно 14:00 (после начала обеденного привала армии Крестоносцев) и 21:00 (после постановки лагеря на ночлег).
 - Размер виртуального дохода зависит от обстановки в регионе, а также от некоторых других факторов. Например, захват/разграбление провинции, погромы и т.д. могут снизить или даже вовсе аннулировать виртуальный доход.
6. Крестоносцы могут получить деньги несколькими путями:
 - Стартовый капитал, если положено;
 - Разграбление всего подряд по дороге;

- Совсем уважаемым людям могут присылать деньги (из Европы от родственников/друзей);
- Правители и бароны получают виртуальный доход в деньгах и ресурсах от пожалованных земель.
- 7. Налоги - полностью игровой момент, никак не регулируемый правилами. Будет отдельный текст, в котором описываются налоги, существовавшие в Иерусалиме до начала игры; дальше их можно менять по усмотрению нынешних властей. В том числе, наполнение казны любой официальной (или не очень) структуры целиком и полностью лежит на совести игроков. Просим не рассчитывать на виртуальное пополнение казны.
- 8. **Ближе к игре может быть скорректировано** - Примеры стартовых цен на некоторые товары и услуги:
 - чай - 1 медная монета
 - пиво - 2 медных монеты
 - письмо через мастерку - 3 медных монеты
 - горячая еда - зависит от пафоса (от 5 медных монет за макароны с тушенкой, верхней границы нет)
 - ЗП лесоруба / посудомойки в кабаке - 5 медных монет
 - ЗП стражника - 1-2 серебряных монеты

Макроэкономика

1. Ресурс - это собирательный образ ресурсов снабжение/зерно/товары/золото
2. Для чего нужны ресурсы:
 - Крестоносцам проплатить дорогу
 - Крестоносцам оставить гарнизон
 - Для дипломатических переговоров
 - Усиливать/ослаблять оборону провинций
 - Покупать осадные орудия
 - Строительство/творения - ресурсы можно потратить на улучшенные материалы
 - Городская стража в Иерусалиме
 - Индивидуальные/фракционные/общие геополитические задачи
3. Откуда берутся ресурсы:
 - Правители и бароны получают виртуальный доход в деньгах и ресурсах от пожалованных земель (провинций). В игровой день укладывается два цикла, время начисления виртуальных доходов — ориентировочно 14:00 (после начала обеденного привала армии Крестоносцев) и 21:00 (после постановки лагеря на ночлег)
 - Торговые дома получают ресурсы за торговые привилегии (по времени аналогично пункту выше)
 - Могут быть введены в игру через различные геополитические фракции
 - Можно разграблять провинции вместо установления в них власти
 - Иногда, при определенных условиях, главы фракций в Иерусалиме могут обменять условную “телегу с монетами” через мастеров на ресурс. Разменять ресурс на деньги у мастеров нельзя.
4. Торговые дома:
 - У торговых домов эксклюзив на продажу роскошных материалов, необходимых для создания Творений
 - Представители европейских государств:
 - торговый дом Пизы
 - Представители кварталов в Иерусалиме:
 - торговый дом Армянского квартала
 - торговый дом Еврейского квартала
 - торговый дом Арабского квартала
 - торговый дом Греческого квартала
5. Перемещение ресурсов между Иерусалимом, лагерем Крестоносцев и территориями за пределами игры осуществляется с помощью писем, а не караванами. В пределах Иерусалима и лагеря Крестоносцев ресурсы перемещаются физически и являются побираемыми.
6. Последовательность действий при захвате провинции:
 - До 11:00 (ориентир по выходу армии Крестоносцев в поход утром) в случае захваченной вчера вечером провинции и до 16:00 (ориентир по выходу армии Крестоносцев в поход после обеденного привала) в случае захваченной утром провинции необходимо сделать следующее:
 - Определить, кто будет Правителем
 - Правитель жалует три баронства
 - Каждая провинция состоит из 4 земель, итого: одна земля принадлежит Правителю и три - баронам
 - Признанный Правителем религиозный авторитет, например, Папский легат назначает церковного иерарха этой провинции (католического или православного), например, Епископа; таким иерархам принято отдавать (решает Правитель этой провинции) одну из 4 земель (баронство), но не обязательно: Епископ без баронства - это просто должность, к которой прилагается виртуальный доход деньгам, но не ресурсами
 - Правитель назначает торговую привилегию одному из Торговых домов

- Правитель решает, оставлять ли гарнизон в провинции для защиты его от возможных притязаний кого-то из соседей (= тратит на него ресурсы)
- Крестоносцы решают, по какому маршруту двигаться дальше и проплачивают его
- Если в нужный срок Правитель не определен, считается, что Крестоносцы не успели установить власть в этой провинции и ушли дальше. Скорее всего, после ухода Крестоносцев власть в такой провинции захватят другие фракции.
- Утерянные провинции задним числом делить нельзя. Только по воле текущего Правителя, кем бы он ни был (если ему такое интересно).

Ценные материалы

На игре моделируются ценные материалы:

- Золотая парча
- Самоцветы
- Бронза

(Они моделируются тканью, стеклянными камнями и крашеным под бронзу пластиком, мастера покажут реализацию на полигоне.)

Ценные материалы обычно поставляются торговыми домами. Традиционно ценные материалы служат для того, чтобы показать чье-то богатство или религиозное рвение или щедрость. Книга, украшенная ценными материалами, проще будет признана творением (см правила по творениям), часто считается, что важному религиозному сооружению следует быть украшенным драгоценностями. Кто-то из контрагентов по переписке будет, возможно, более благосклонен, если получит себе в дар драгоценных камней или золотой парчи. Впрочем, для аскетов ценные материалы могут показаться излишними.

Правила по геополитике Dies Irae

Анонс

Игра в геополитику будет затрагивать значительную часть игроков во всех фракциях. Это точно не будет игра в настолку, скорее игровые действия в ткани игры и реакции на них будут приводить к определенным последствиям и так далее.

Каждый цикл крестоносцы решают, по какому пути дальше будет двигаться их армия. От этого выбора очень многое зависит: сколько ресурсов придется потратить, какие фракции расстроятся от этого выбора, а какие обрадуются, кто поддержит (в том числе и материально), а кто, наоборот, будет мешать.

После выбора направления и выступления в поход командующим армией придется также принимать те или иные решения: захватывать провинцию или нет, оставлять ли в ней гарнизон, что делать с захваченной провинцией, как поступить с ее населением, будет ли епископ захваченного города назначаться из Константинополя или из Рима и т.д. В том числе, нужно достаточно быстро принять решение о том, кто будет новым правителем.

Часть выборов будет модельной (идем по побережью или нет, какому торговому дому дать привилегии в этой провинции и т.д.), часть абсолютно игровой (вырезать или нет жителей только что с боем захваченного города, предать или нет союзников и т.д.).

Таких выборов и решений будет много, и они будут публичны (мастера приложат усилия для максимального распространения этой информации). Их последствия будут проявляться тем или иным способом всю дальнейшую игру. В первую очередь за счет реакции акторов, попавших под прямое влияние решения (например, если обмануть союзника, то он, очевидно, захочет действовать неприятным обманщику способом, а если вырезать Киликию, то армяне в Иерусалиме вряд ли будут рады). Следом идут персонажи или фракции (как игровые, так и игротехнические да и полностью мастерские), которые остались недовольны (или, наоборот, довольны) решением (например, торговый дом, которому выгодно это решение и который будет просить у метрополии разрешения помочь материально автору решения). И наконец, третья категория акторов - влиятельные люди/страны/фракции того времени, не представленные игровыми персонажами на полигоне (например, халиф Багдада, который участвует в коммуникации про мусульманские творения. См. правила по творениям). Их реакция на решения будет моделироваться письмами от мастеров.

Соответственно, аналогично модельным и игровым решениям реакции тоже могут быть модельными (захватил и вырезал Антиохию = получил дополнительные ресурсы), а могут игровыми (Папа за это тебе назначил епитимию или король, твой сюзерен в Европе, решил лишить тебя твоих европейских земель).

Одновременно с этим некоторое число акторов, помимо крестоносцев, будут иметь возможность совершать действия, влияющие на географическую область, где проходит Крестовый Поход. Например, сельджуки могут принять решение контратаковать захваченный и покинутый крестоносцами город, ту же Антиохию. Успех такой контратаки будет зависеть от того, оставили ли крестоносцы в городе гарнизон, поддержат ли соседние земли контратаку сельджуков и так далее, осталась ли в городе мусульманская община, готовая поддержать нападающих.

Также для средневековых людей с их религиозным сознанием крайне важны Творения (см. отдельные правила). Тот же гарнизон Антиохии будет более стойко защищаться от контратаки сельджуков, если Копье Лонгина останется в городе.

Общие положения модели геополитики

1. Территории. Какие территории участвуют в игре:
 - Провинции, по которым может пролегать маршрут движения Крестоносцев, - эти провинции дают один титул Герцога и 3 баронства, а также торговые привилегии одному из торговых домов;
 - Провинции за пределами маршрута Крестоносцев, но граничащие с ними - они могут приносить виртуальный доход какой-то фракции и одному из торговых домов;
 - Прочие территории - в них могут находиться акторы за пределами игры.
2. Действия
 - Могут быть модельными, о них подробнее ниже;
 - Игровые - они влияют на дальнейшее через реакции игровых и неигровых акторов;
 - Игротехнические - их совершают игротехнические фракции, например, Сельджуки или Фатимиды в своих ставках за пределами Иерусалима.
3. Реакции
 - Модельные, например, раздел захваченных провинций или получение ресурсов в результате разграбления территории;
 - Игровые реакции игровых персонажей;
 - Игротехнические реакции неигровых персонажей, сформулированные в соответствующих письмах.
4. Мастера приложат усилия для максимального распространения публичной информации. Например, общеизвестные новости анонсируются игротехническим глашатаем, помешать этому нельзя.
5. Акторы
 - Игроки
 - Военачальники Крестоносцев
 - Торговые дома
 - Главы фракций
 - Отдельные неравнодушные личности
 - Неигровые персонажи (см. ниже)
6. Выборы
 - Будет опубликован отдельный текст, описывающий процедуру выборов (маршрута, раздела провинций, короля и т.д.) в армии Крестоносцев

Действия

1. В игровой день укладывается два цикла, время начисления виртуальных доходов — ориентировочно 14:00 (после начала обеденного привала армии Крестоносцев) и 21:00 (после постановки лагеря на ночлег).
2. Выбор направления похода армии Крестоносцев - вдоль берега или вдали от берега; армию делить нельзя.
3. Усилить или нет армию Крестоносцев с помощью ресурсов или осадной техники - могут различные фракции, торговые дома или даже одиночные акторы.
4. Усилить оборону крепости, через которую идут Крестоносцы - могут различные фракции, торговые дома или даже одиночные акторы.
5. У различных фракций могут быть свои сюжетные квесты, связанные с какими-то конкретными провинциями.
6. Можно выкупать пленных у Сельджуков; после выплаты пленный автоматически попадает в лагерь Крестоносцев, по дороге с ним взаимодействовать нельзя
7. Последовательность действий при захвате провинции:
 - До 11:00 (ориентир по выходу армии Крестоносцев в поход утром) в случае захваченной вчера вечером провинции и до 16:00 (ориентир по выходу армии Крестоносцев в поход после обеденного привала) в случае захваченной утром провинции необходимо сделать следующее:
 - Определить, кто будет Правителем;
 - Правитель жалует три баронства;
 - Каждая провинция состоит из 4 земель, итого одна земля принадлежит Правителю и три баронам;
 - Признанный Правителем религиозный авторитет, например, Папский легат назначает церковного иерарха этой провинции (католического или православного), например, Епископа; таким иерархам принято отдавать (решает Правитель этой провинции) одну из 4 земель (баронство), но не обязательно -

Епископ без баронства - это просто должность, к которой прилагается виртуальный доход деньгами, но не ресурсами;

- Правитель назначает торговую привилегию одному из Торговых домов;
 - Правитель решает, оставлять ли гарнизон в провинции для защиты его от возможных притязаний кого-то из соседей (= тратит на него ресурсы);
 - Крестоносцы решают, по какому маршруту двигаться дальше и проплачивают его.
- Если в нужный срок Правитель не определен, считается, что Крестоносцы не успели установить власть в этой провинции и ушли дальше. Скорее всего, после ухода Крестоносцев власть в такой провинции захватят другие фракции;
 - Утерянные провинции задним числом делить нельзя. Только по воле текущего Правителя, кем бы он ни был (если ему такое интересно).

Актеры (неигровые персонажи), список может быть скорректирован

1. Принимают непосредственное участие в событиях вокруг Крестового похода. Управляют армиями, ресурсами, участвуют в дипломатии:
 - Фатимидский халифат (склонен иногда прислушиваться к словам шиитов Иерусалима);
 - Сельджуки: султаны в Иконии, Алеппо, Дамаске (склонны иногда прислушиваться к словам суннитов Иерусалима), возможно, иные фракции сельджуков;
 - Армянские князья Киликии и Эдессы (склонны иногда прислушиваться к словам армянской общины Иерусалима);
 - Империя Ромеев (склонна иногда прислушиваться к словам римского отряда в войске крестоносцев и православной общине Иерусалима).
2. Принимают косвенное участие в событиях Крестового похода, управляют ресурсами, участвуют в дипломатии:
 - Генуя, Пиза, Венеция (склонны иногда прислушиваться к советам торговых представительств Иерусалима);
 - Торговые дома Сирии и Палестины (склонны иногда прислушиваться к единоверцам в Иерусалиме, частично управляются игроками в Иерусалиме);
 - Папа Римский (принимает максимально деятельное участие в событиях крестового похода, склонен прислушиваться к словам крестоносцев и иногда ромеев, вовлечен в вопросы монашеских орденов, управления церковью и землями на новых территориях, занимается вопросами Творений).
3. Участвуют в переписке, иногда вовлечены в вопросы, связанные с судьбами родственников и иными важными для участников событий вопросами. Иногда могут как-то помочь:
 - Халиф в Багдаде (религиозная переписка, вопросы творений);
 - Халиф в Каире (религиозная переписка, вопросы творений);
 - Патриарх Константинопольский (религиозная переписка, вопросы творений, управление церковью на освобожденных от мусульман землях);
 - Католикос Армянской апостольской церкви (религиозная переписка, вопросы творений, управление церковью на освобожденных от мусульман землях);
 - Гаоны различных иешив иудеев (упрощенно это руководители религиозных учебных заведений: религиозная переписка, вопросы творений);
 - Короли Франции, Англии, император Римской империи (той, которая в будущем будет называться Священная Римская империя) и иные заинтересованные стороны.

Модель принятия решений у крестоносцев

Уважаемые игроки! В этом тексте мы хотим рассказать вам о том, как будет устроена система принятия глобальных решений у отрядов крестоносцев на нашей игре - каким путем идти, кто получит захваченные провинции, кто станет королем Иерусалима. С одной стороны, этот текст о том, как именно работает система принятия подобных решений в мире игры, с другой - это именно правила игры, которые важно знать и соблюдать.

О принятии каких решений идет речь?

Разумеется, значительную часть игровых решений участники крестового похода будут принимать не в рамках этих правил, споря и конфликтуя друг с другом, словом, а порой и мечом отстаивая свою точку зрения. Спасти ли юную девушку от поругания? Отобрать ли у встреченного каравана все ценности? Прислушаться ли к таинственным пророчествам подозрительного отшельника?

Однако есть набор решений, которые принимаются исключительно описанным в этом документе способом. Вот они:

1. По какому пути пойдет объединенное войско на следующем этапе похода?
2. Кто получает недавно завоеванную провинцию?
3. В конце игры - кто станет королем Иерусалима?

Все подобные решения принимаются на Военном Совете. Мы вводим эту механику для того, чтобы:

- (а) обеспечить принятие принципиально важных решений в ограниченное время, в ряде случаев это важно
- (б) учесть важные факторы, играющие роль в мире игры (такие как феодальные иерархии и влияние внешних акторов), которые на самой игре требуют моделирования
- (в) гарантировать публичность важного выбора

Как проходит Военный Совет?

Дважды в день (утром в ходе завтрака и сборов лагеря и во время дневной стоянки) лидеры отрядов крестоносцев собираются на Военный Совет. Также финальный Военный Совет пройдет после взятия Иерусалима.

Время. Военный совет длится 30 минут, никаких “еще пять минут”, он не затягивается. При этом ничто не мешает вам обсуждать что делать на Военном Совете в остальное время игры

Место. Военный совет всегда проводится в определенном месте. Это место всегда будет специально обозначено. Нельзя провести военный совет в каком-либо другом месте.

Непрерывность. Военный совет проходит в соответствии с четким регламентом. Мы не решаем на нем вопросы, в этом регламенте не указанные и не обсужденные заранее с глашатаем. Мы не торопимся, но и не затягиваем процесс. Цель Совета - точно и без проволочек решить поставленные к нему вопросы. Мы не прерываем Совет, даже если у вас есть очень важное объявление или пространная речь - все это подождет до конца Совета.

Порядок. У Совета всегда есть его глашатай, уважаемый человек (мастерский персонаж), который сам не голосует и не принимает никаких решений, но отвечает за проведение Совета, подсчеты, следование регламенту и т.п. Это святой монах, прославившийся на всю Европу своей праведностью. Сам Папа Урбан попросил его о сопровождении войска, с целью помочь христианским владикам договариваться между собой, т.к. кротость и святость этого простого человека смягчает сердца, а мудрость наставляет ищущих. Его слово на совете - закон, если он велит замолчать, вы молчите, если велит уйти - уходите, если объявляет итог - решение избрано. Глашатай совета не может никак схитрить или нарушить ход заседания в чью-либо пользу, его задача: чтобы Совет проходил как должно. С ним же следует консультироваться о том, как проходит Совет, какие вопросы на нем будут подняты, просить о возможности вам выступить и тому подобное.

Неоспоримость. Принятые Советом решения могут вам нравиться или нет, вы можете быть с ними согласны или затанить смертельную обиду на переигравших вас, но принятые решения вступают в силу, все отряды пойдут именно той дорогой, которая была выбрана, захваченная провинция достанется именно тому, о ком было договорено. Сможете ли вы в следующий раз убедить армии пойти по предложенному вами маршруту, убьете ли после Совета получившего там новую провинцию - зависит от вас.

Конкретность. Совет точно принимает конкретное решение по всем вопросам за время его проведения, невозможно “отложить решение”. Какое-то решение будет принято точно и лучше влиять на его принятие, чем нет, в случае отсутствия принятого решения мастерская группа примет некое “невыгодное всем” решение. В случае вопроса “куда идет армия” - при равенстве голосов все решит папский легат. В случае вопроса “кому отходит провинция” - можно добиться невыгодной всем ситуации равенства голосов, когда провинцию не получает никто из участников похода, и она отходит к кому-то из внешних фракций, представленных в регионе (Сельджуки, Фатимиды, Византия и т.п.).

Публичность. По желанию на Совете могут присутствовать зрители из числа простых солдат или особые гости, но важно соблюдать простые правила: подчиняться глашатаю, соблюдать полную абсолютную тишину. Совет - не место для криков и веселого солдатского балагана. Всегда принимают участие в Совете те, у кого есть Меры Власти.

Регламент

1. Наступает время собираться на Военный Совет, глашатай публично зовет всех собираться.
2. (2 минуты) Все собрались в месте проведения Совета, опоздавших не ждем, придут как придут, пропустили голосования - увы.
3. (2 минуты) Глашатай объявляет темы, решения по которым должен принять сейчас Совет, в том порядке, в котором они будут обсуждаться. Допустимо задать глашатаю вопросы по темам или регламенту.
4. (11 минут) Вопрос “кто получил недавно захваченную провинцию”. Все желающие выходят вперед (или озвучивают своего кандидата, если он не присутствует на Совете). Допустимо всем коротко высказаться, почему он претендует на владение этими землями. Если есть время, глашатай может разрешить коротко ответить на вопросы, в дискуссии не вступаем. После завершения голосования получивший провинцию может озвучить, кому он жалуется 3 баронства в ней.
5. (2 минуты) Принятие решение “кто получил провинцию”. Решение зафиксировано. Все проголосовавшие могут уйти.
6. (8 минут) Вопрос “по какой дороге идти”. Глашатай озвучивает варианты. Допустимо высказаться о выборе маршрута, можно коротко ответить на вопросы, в дискуссии не вступаем.
7. (2 минуты) Принятие решение “по какой дороге идем”. Решение зафиксировано. Все проголосовавшие могут уйти.
8. (если осталось время) Обсуждение дополнительных вопросов, высказывания, объявления - все по согласованию с глашатаем.

9. (3 минуты) Если необходимо, актуальные владельцы захваченных в ходе игры провинций лишают текущих владельцев баронств и перераспределяют их.
10. Военный Совет окончен, глашатай громко объявляет в лагере его итоги.

Как на Военном Совете принимаются решения?

Разумеется, средневековое войско далеко от демократии - у каждого есть свои титулы, права, привилегии. В реальности на принятие любых решений тратилось очень много времени, чего мы в рамках ролевой игры позволить себе не можем. Поэтому приниматься решения будут следующим образом:

1. Есть ряд персонажей, в руках которых на момент Совета сосредоточена определенная Власть, которую можно измерить. Мы будем называть ее Меры Власти.
2. Когда на Совете принимаются решения, те, у кого такая Власть есть, голосуют с ее помощью. Какое решение поддержало больше Мер Власти, чья власть была весомей, то решение и победило.
3. Всегда видно, кто и как распоряжается своей властью, нельзя скрыть это, все видели, что именно этот вариант решения был вами поддержан.
4. С другой стороны, совершенно не очевидно, а кто из обладающих властью с кем и о чем договорился. Кооперироваться те, у кого власть есть, могут как угодно и делать это совершенно тайно.
5. Финальные подсчеты Мер Власти проводит глашатай, он же и объявляет решение об итогах.
6. Вы не лишаетесь мер вашей власти после голосования, а забираете ее себе, чтобы голосовать снова, снова и снова.
7. Вы можете поддерживать частью вашей власти один вариант решения, а другой - другое, это поле для дипломатии и интриг.
8. В мире игры нет никакого голосования. Разные рыцари и феодалы применяют свою власть тем или иным образом, чтобы продвинуть выгодные им варианты решения той или другой проблемы.

Что такое Меры Власти и как их получить?

У вас есть Мера Власти, если у вас есть обширные владения, ресурсы которых могут повлиять на ход текущей военной кампании. У некоторых персонажей Меры Власти будут на старт игры, но значительную их часть можно будет получить в ходе самой игры.

Есть ли у вас Меры Власти на старт - крайне маловероятно, не нужно уточнять этого у вашего региональщика, мы сами скажем вам об этом до игры. Да, вполне возможно что у вас огромные владения, но вот конкретно на этот Крестовый Поход они не влияют никак и пользы не приносят. Не унывайте, война вообще несправедливое дело. Меры Власти делятся на 3 типа: золотые, серебряные и медные.

- **Золотые** это самые крупные феодальные владения. На начало игры их четыре: **графство Тулузское** (с сопредельными владениями в Провансе), **княжество Таранто** (с сопредельными владениями в Южной Италии) и **герцогство Нижняя Лотарингия** (с сопредельными владениями в Германии). Такую же меру власти даёт титул **Папского легата**. В ходе игры можно будет обрести только одну такую территорию - **Иерусалимское Королевство**. Самые тяжелые из всех мер власти.
- **Серебряные** - это значительные владения. Часть из них распределена на старт игры, кроме того, каждая провинция, которая может быть захвачена в ходе похода, дает серебряную Меру Власти своего владельцу. Средняя Мера Власти.
- **Медные** - небольшие территории. Часть из них также распределена на старт игры, кроме того, тот, кто получает по решению Военного Совета провинцию, может сразу после ее успешного захвата даровать трем разным людям или организациям (например, монашеским орденам) баронства в ней. Самая малая из Мер Власти.

Разумеется, такое распределение Мер Власти очень, очень упрощенное. Может быть множество других вариантов территорий в рамках мира игры. При распределении весов европейских владений мы учитывали не только формальный титул земли, не только её экономическую мощь, но и степень её вовлеченности в события Крестового похода. И для упрощения мы делим все на золотые\серебряные\медные Меры Власти. Да, могут быть королевства, дающие лишь медь, или крохотные баронства, приносящие серебро - помните про то, что важно именно их влияние на этот крестовый поход. Да, обширные земли в Европе могут приносить меньше, чем небольшая укрепленная крепость по пути идущего к Иерусалиму войска.

1. Один персонаж на нашей игре не может одновременно владеть больше, чем 4 Мерами Власти, при этом нельзя владеть более 1 золотой Мерой Власти. Исключение - золотая Мера Иерусалимского Королевства.
2. Меры Власти неигровой предмет, ее нельзя отнять физической силой или снять с тела убитого. Нельзя украсть чужую Меру Власти или случайно забрать ее при голосовании - все они будут подписаны.
3. Бывают Меры Власти, чья природа - не территории, а, скажем, огромные богатства или слово Святого Престола. Но во всём остальном они ничем не отличаются от обычных Мер Власти (кроме индивидуальных, более сложных правил их передачи).

4. Разумеется, вес золотой, серебряной и медной Меры Власти не равен, но измерим. Множество баронств могут здесь и сейчас оказаться важнее, чем одно королевское слово. Мы не будем сообщать, какое у них соотношение, в спорных ситуациях будем прибегать к подсчету с помощью весов (сами Меры Власти будут моделироваться специальными цветными гирьками).

Как можно получить Меры Власти?

1. Можно стартовать с ними игру, это всегда указано в вашей заявке.
2. Можно получить в ходе завоеваний Крестового Похода, захватив провинцию (серебряную Мету Власти) или получив от захватившего провинцию (медную Мету Власти).
3. Владелец серебряной меры власти, полученной от завоеванной в ходе игры провинции, может перераспределить баронства в ней (медные меры власти) в ходе военного совета просто своим решением, так вы можете получить новую меру власти. Это всегда стоит макроресурс и происходит после голосований, то есть окажет влияние только уже на следующие голосования.
4. Можно получить ее добровольно от другого персонажа. Для этого нужно, чтобы он сам владел этой Мерой Власти, написал для вас документ о передаче, утвердил его у священнослужителя и публично заявил о передаче при большом скоплении людей (во время завтрака, обеда или ужина). Так можно передать только меры власти земель, захваченных только в ходе игры (не в Европе).
5. Можно получить ее в наследство.
6. Можно получить ее от прс - властителей в рамках игры в геополитику. Это скорее редкий случай.
7. Можно добровольно передать меру власти прс-властителям. Местные, захваченные в ходе игры меры власти можно передать просто по обоюдному согласию. Европейские - в рамках переписки и правил по геополитике.
8. В любом случае, нельзя чтобы число ваших Мер Власти превышало максимально доступное. Если по какой-то причине вы должны получить еще одну Мету Власти, но не можете распоряжаться таким их числом, не голосуя новой Мерой, как можно скорее передайте ее описанными тут способами другому персонажу.

Как устроено наследование Мер Власти?

1. У каждого персонажа может быть список тех, кто ему наследует.
2. Либо у вас в заявке есть список от МГ, кому вы наследуете. Тогда верен он, его копия будет изначально доступна священнослужителям.
3. Либо такого списка нет, тогда прямо на игре, если вы получите Мету Власти, подумайте, кто из персонажей игроков - крестоносцев логично вам наследует и закрепите это со священником.
4. Нельзя подделывать, подменять, портить списки наследников. Считается, что все подобные вещи сразу становятся всем известны.
5. Игровая условность состоит в том, что наследники Мер Власти - всегда персонажи игроков, присутствующие на игре.
6. Если вас убили, то священнослужители (в крайнем случае мастера) должны забрать все ваши Меры Власти и передать их первому в списке вашего наследования. Если он также мертв, следующему в вашем списке. Нельзя затягивать эту передачу или как-либо нарушать ее. Если вы мертвы, и у вас нет ни одного живого наследника, Меры Власти отойдут кому-то из неигровых персонажей, которые помогать никому в голосовании не будут и ресурсов не получают.
7. Если никаких наследников у погибшего нет, то его меры власти:
 - европейские (которые были у кого-то на старт игры) будут перераспределены прс - властителями в ходе макрополитической игры
 - местные (захваченные в ходе игры) - медные распределит актуальный владелец серебряной меры провинции, из которой они происходят
 - местные серебряные - будут распределены на военном совете.

Как можно потерять Меры Власти?

1. Вас могут убить, тогда Меры Власти отойдут вашему наследнику.
2. Вы можете добровольно ее передать кому-то (по специальному механизму, описанному выше).
3. Провинцию, которую отображают ваши Меры Власти, могут захватить в рамках правил по геополитике
4. Медную меру власти - баронство, полученное от захваченной в ходе игры провинции, может отнять на военном совете актуальный владелец серебряной меры власти этой провинции
5. Мету власти, отображающую владения в Европе (то, с чем кто-то начинал игру на старте - могут отобрать или перераспределить европейские властители в ходе игры в геополитику. Это скорее редкий случай.
6. Меры власти от провинций, ранее захваченных крестоносцами, а затем завоеванных прс - армиями (сельджуками и т.п.) будут утеряны, вернуть их в ходе игры нельзя.

Правила по точкам взаимодействия

В течение нескольких игровых дней, пока крестоносцы будут находиться в пути, взаимодействие между жителями Иерусалима и участниками крестового похода имеет ряд ограничений.

Ограничения и точки взаимодействия для персонажей из Иерусалима и крестоносцев:

1. Границы свободного перемещения

Жители Иерусалима могут свободно перемещаться по самому городу, а также в пределах специально маркированной территории около него (примерно 100 метров от границы города в тех направлениях, которые будут обозначены МГ). В пределах маркированной территории от Иерусалима будут находиться некоторые исторические локации, такие как, например, Гефсиманский сад. До них всех точно можно свободно перемещаться. Крестоносцы во время крестового похода перемещаются только по дорогам с проводником. Во время пути или стоянок возможно отходить от флага своего отряда не далее, чем на 100 метров.

Попытки самостоятельного выхода за пределы указанных 100 метров / маркированной территории без проводника — это автоматическое тяжелое ранение для любого персонажа. Во время входа крестоносцев в Иерусалим ограничения по передвижению для населения города сохраняются.

2. Переписка

Переписка — основной способ взаимодействия для жителей Иерусалима и крестоносцев друг с другом и с внешним миром.

Отправление письма вне локации стоит денег, точные цифры мы озвучим на игре.

Сразу скажем, что некоторые письма могут оставаться без ответа.

Игроки могут:

1. Писать друг другу - крестоносцы в Иерусалим, жители города - крестоносцам, жители Иерусалима между собой.
2. Писать своим контактам за пределами игрового мира.

Этот пункт мы хотели бы раскрыть подробнее.

Кому и о чём можно писать? Вы можете писать гарантированному и проверенному контакту. Это, обычно, кто-то очень известный и значимый для политики и вашей конфессии. Этот человек очень могущественный, но ваши цели могут не вполне совпадать, он может чего-то от вас хотеть или же счесть, что вы были с ним недостаточно почтительны.

Второй вариант — неожиданный контакт. Вы можете самостоятельно придумать того, кому вы пишете. Это не лицо государственной важности, а какой-то знакомец, который может узнать что-то для вас или поговорить с нужными людьми и повлиять на ситуацию.

При разборе корреспонденции мы будем руководствоваться логикой и красотой. Поэтому мы призываем вас подробно расписать, откуда вам знаком этот человек и почему, по вашему мнению, он может помочь в этой ситуации.

Например, глава греческого торгового дома в Иерусалиме может писать в Константинополь мистика (секретарю) патриарха Константинопольского и Римского императора. Это для него гарантированный и проверенный контакт. Торговый дом в Константинополе знает, секретариат императора ответит от лица императора. На письме следует написать “В Константинополь. Василевсу Ромеев Алексию Комнину.” Мастера поймут, что это письмо пишется мистика (секретарю) согласно бюрократическому церемониалу и организуют ответ.

Но так же у главы греческого торгового дома может возникнуть потребность написать королю Франции или Великому султану сельджуков. И король Франции и его секретариат, вполне вероятно, не знакомы с греческим торговым домом из Иерусалима. И такое письмо будет выглядеть странно. Для таких случаев мы предполагаем выдумать уместного персонажа, которому бы мог в Париже писать греческий торговый дом (т.е. у них был контакт) и который уже в свою очередь знаком с королем Франции.

Например, можно предположить что греческий торговый дом знаком с французским торговым домом, который в свою очередь имеет финансовые отношения с двором короля Франции. Тогда на письме пишете: “В Париж. Главе торгового дома Дюбуа” И в начале письма пишете выдуманную историю. “Любезный Пьер, помня наши старые с тобой торговые отношения и тот небольшой должок, который остается за тобой, прошу тебя об услуге. Прощу донести до твоих торговых партнёров близких к королю Франции (и далее текст).” Мастера поймут, что это выдуманный контакт, сделанный в данной логике, и организуют ответ.

Одновременно для графа Вермандуа, король Франции, его родной брат, является гарантированным и проверенным контактом. Гюго может и должен писать королю напрямую и получит ответ более подробный и более

предрасположенный к нему, чем какой-то торговый дом, пишущий через третьи руки. Тем не менее, данная модель с выдуманным контактом позволяет написать письмо от кого угодно кому угодно, при необходимости. Понятно, что при злоупотреблении этим (куртизанка из Иерусалима пишет через третьи руки королеве Франции по вопросу блюд на ужин), ответ будет отсутствовать. Так что предлагаем пользоваться моделью соразмерно ситуации. Не уверены, какой контакт для вас проверенный, а какой через третьи руки - посоветуйтесь с региональщиком.

В Иерусалиме письма необходимо передавать в мастерскую локацию города (в мире игры это будет игротехническая почтовая служба).

Крестоносцам письма будут уходить с караванами.

Крестоносцы передают письма своему проводнику, если они отправляют их в дальние земли, или передают с караванами в Иерусалим.

Перемещение ресурсов между локациями осуществляется через переписку (сдайте ресурс на локальную мастерку), личное сопровождение не требуется.

Перехват писем возможен, только когда письмо находится у персонажа, который его отправляет. Как только письмо отдано в мастерскую почтовую службу (например, мастерскому проводнику крестоносцев), его никак нельзя перехватить или уничтожить.

3. Караваны из Иерусалима к стоянкам крестоносцев

Попасть из Иерусалима в лагерь крестоносцев своим персонажем возможно только в составе каравана в сопровождении проводника. Проводник – это игротехник. Караваны отправляются из определенной точки Иерусалима по расписанию, два раза в день. Количество мест в каждом караване ограничено, стоимость каждого места высокая. Дорога в обе стороны для персонажей – это игровое действие.

Чтобы попасть в караван, необходимо обратиться в мастерскую локацию Иерусалима. Возможно формирование дополнительных караванов определенными персонажами, которые будут об этом знать, по договорной стоимости. Время отправки такого каравана определяется мастерами. Время отправки такого каравана определяется мастерами.

Продолжительность пребывания жителей Иерусалима в лагере крестоносцев ограничена, т.е. нельзя там остаться до конца игры. Возвращение обратно в Иерусалим осуществляется с тем же проводником.

Караванов для крестоносцев в Иерусалим и обратно нет.

4. Взаимодействие с военным лагерем под Дамаском

Военный лагерь сельджуков под Дамаском – это дополнительная игровая (с некоторыми элементами игротехники) локация мусульман.

Мусульмане из данного лагеря могут перемещаться в Иерусалим и обратно в составе не более 4-х человек. Время их пребывания в Иерусалиме ограничено.

Посещение военного лагеря под Дамаском доступно некоторым персонажам из Иерусалима. Для этих персонажей дорога всегда осуществляется с проводником из числа жителей военного лагеря и является игровым действием. Максимальный срок нахождения в локации сельджуков персонажей из Иерусалима – два часа.

Отдельные крестоносцы во время похода могут попасть в военный лагерь под Дамаском в качестве пленных. Как им в таком случае перемещаться дальше - объяснят на месте. При успешном побеге через 4 часа (см. “Правила по боевому взаимодействию”) дорогу в локацию не запоминают. Для всего войска крестоносцев переход к военному лагерю станет доступен только в случае, если маршрут похода будет пролегать через Дамаск.

За час до входа крестоносцев в Иерусалим военный лагерь под Дамаском снимается и перемещается в другом направлении. Последнее доступное посещение локации жителями Иерусалима – за два часа до снятия лагеря, т.е. за 3 часа до входа крестоносцев в Иерусалим. Таким образом, просто переместиться в военный лагерь и отсидеться там - нельзя. Возможно, несколько человек из Иерусалима смогут уйти с военными Дамаска при выполнении особых условий.

5. Сны Иерусалима

Многие люди в разные времена придавали особое значение снам и их интерпретации. Для жителей Иерусалима на игре будет реализована возможность видеть сны. Информация, полученная во сне, является игровой – персонаж её помнит и может использовать.

Чаще всего содержание сна будет передаваться персонажу игротехническими способами. Однако в некоторых случаях жители Иерусалима смогут во сне сами пережить судьбу одного из своих родственников в другом городе. Время и место перехода в сон игрок узнает из письма от родственника своего персонажа. Основной персонаж засыпает на весь период отсутствия игрока. Сам игрок в сопровождении игротехника переходит в другую локацию. Путь до локации и возвращение в Иерусалим – это игротехнический процесс. По прибытии в локацию игроку

выдается краткая вводная по роли родственника своего персонажа, которого ему надо отыгрывать. В основном это будут мирные персонажи, кроме особо оговоренных случаев. Всё, что персонаж родственника увидит и узнает, переходит в виде воспоминаний о сне к основному персонажу после пробуждения. Материальные блага, приобретенные во сне, основному персонажу не переходят.

Наличие родственников, которые могут присниться, необходимо заранее оговорить с мастерами во вводной. Существование такого родственника также может быть инициировано мастерами. Прописанный заранее родственник не гарантирует попадание в сон на игре.

Крестоносцам также могут сниться сны, но в типовых случаях - это передача сообщений игротехническими способами без перемещений и других ролей.

6. Прибытие новых персонажей

Игроки, чьи персонажи до своей смерти были жителями Иерусалима, выходят из мертвятника в подавляющем большинстве случаев паломниками в Иерусалим. Паломники (возможно, родственники или друзья кого-то из Иерусалима) доходят до Иерусалима и там остаются. Новых персонажей до города сопровождает игротехник. В мертвятнике возможно формирование групп паломников, которых вводят в игру в определенное время. На игре могут появиться иные паломники, прибывающие в Иерусалим.

Игроки, чьи персонажи были в войске крестоносцев, выходят из мертвятника вновь прибывшим подкреплением к крестоносцам. Новые персонажи крестоносцев выпускаются из мертвятника только группами в определенное время, три раза в день. Группу персонажей игротехник сопровождает до точки, которая обозначает гавань, ближайшую к лагерю крестоносцев, в которой швартуются корабли. Дальнейший путь из гавани до лагеря крестоносцев осуществляется по игре. Крестоносцы могут узнать ближайшую гавань у своего проводника.

7. Бегство из Иерусалима

Для жителей Иерусалима нет массовых путей отступления при входе крестоносцев в город. Однако, возможны единичные случаи бегства из города:

- 1) Мастерский караван в Каир в субботу: количество мест весьма ограничено, стоимость заоблачная;
- 2) Возможность в субботу одному или нескольким персонажам из Иерусалима уйти вместе с войском из военного лагеря у Дамаска, стоимость не просто заоблачная, а космическая.
- 3) Стихийное бегство из Иерусалима одной группой в субботу. Шансы на выживание стремятся к нулю. Места вокруг негостеприимные: пустыни и пустоши, кругом бушует война. Будет реализовано, если возникнут желающие, в сопровождении игротехника.

Правила по судебной системе

I. Общие принципы судебной системы XI века

В XI веке у всех народов, представленных на игре, основным видом судопроизводства был **обвинительный процесс**, когда дело могло быть инициировано только в результате открытого обвинения: истец должен был доказать вину подсудимого, представив доказательства вины в суде. Целью суда являлось не расследование истории преступления, а вынесение решения в тяжбе между обвинителем и обвиняемым. Если не находился обвинитель, то суда не было даже при наличии состава преступления.

1.1. Общий порядок судебного процесса

1. Инициирование судебного процесса

Обвинитель (**истец**) должен обратиться к судье, изложить суть своих претензий к обвиняемому и просить назначить суд.

2. Время и место суда

Судья назначает время и место суда (не позже, чем через **2 часа** после подачи иска для Иерусалима, на время следующей остановки – для Крестоносцев). Все суды должны проводиться **публично**.

Судья дает поручение любому лицу (в т.ч. это может быть истец) проинформировать обвиняемого (**ответчика**) о времени и месте суда.

Неявкой на суд считается опоздание на **15 минут**. Если для неявки есть уважительная причина, то ответственная сторона должна уведомить об этом суд и оппонента не позже, чем за 15 минут до начала суда. В этом случае судья назначает новое время суда.

Неявка истца в суд без уважительной причины закрывает дело. Неявка ответчика в суд без уважительной причины дает основание к его осуждению в том, в чем его обвиняли.

За неявку в суд истца / ответчика без уважительной причины судья вправе наложить штраф на отсутствующую сторону.

3. Рассмотрение дела

- Истец излагает свою жалобу и подтверждает её клятвой.
- Истец предъявляет доказательства факта совершения преступления, таковыми могут быть:
 - задержание преступника на месте совершения преступления,
 - собственное признание обвиняемого,
 - свидетельские показания – каждый свидетель также приносит присягу.
 - Ответчик либо признает свою вину (тогда следует вынесение приговора), либо отрицает вину. Если отрицает – должен принести присягу о том, что говорит правду.
 - Ответчик предъявляет доказательства для снятия обвинения.

Для вынесения обвинительного приговора у всех христиан и у иудеев достаточно показаний **двух свидетелей**. У мусульман необходимое количество свидетелей зависит от преступления.

4. Вынесение приговора

Судья выносит решение на основании представленных обеими сторонами доказательств и назначает срок приведения решения в исполнение.

У Крестоносцев и внутри общин Иерусалима исполнителей решения суда назначает судья. Для городского суда Иерусалима исполнителей решения суда назначает кади, его распоряжения не оспариваются.

В Приложении [«Преступления и наказания»](#) приведены **примеры** наказаний за то или иное преступление в случае, если вина ответчика считается доказанной. На игре суд, в силу разных обстоятельств, **может смягчить приговор**.

В рамках данного приложения представлены преступления, которые относятся к уголовному праву, праву собственности, церковному и семейному праву. При этом суды также могут рассматривать иные тяжбы, например, связанные с наследственным правом.

Важно! Если персонажу по решению суда отсекали одну руку, то впоследствии нельзя вынести приговор об отсечении второй руки. Наказания в виде отсечения ног на игре нет.

1.2. Система штрафов

Если истец потерпел материальный ущерб, то наказание (в т.ч. штраф) накладывается **после возмещения причиненного ущерба**. Размеры штрафов и тяжесть наказания зависят от тяжести преступления.

Распределение штрафов:

- за преступления против власти и против правосудия штрафы взимаются в пользу **казны** (у Крестоносцев – казна судьи, в Иерусалиме для судов внутри общин – казна общины, для городского суда – казна города).
- за преступления, которые рассматривает церковный суд у Крестоносцев – в пользу **Церкви**;
- за иные преступления - в пользу **истца**.

1.3. Апелляции

Апелляция решения суда возможна только в случае внутреннего суда общин (христианских и иудейской) в Иерусалиме: истец или ответчик, недовольный решением, может апеллировать в городской суд Иерусалима (суд по шариату). В иных случаях апелляций **на игре нет**.

II. Судебная система Крестоносцев

2.1. Католические суды

В католической Европе к XI веку Салическая Правда уже утратила свое значение после распада Франкского государства, но оказала большое влияние на сформировавшееся **кутюмное право** (или «обычное право», основанное на обычаях). Для Европы также характерно разделение светского и **церковного права**. Несмотря на то, что в XI веке границы между каноническим и светским правом далеко не всегда были четко определены и часто пересекались, в рамках игры полномочия светского и церковного суда разделены.

2.1.1. Светский суд

Полномочия

Светский суд рассматривает тяжбы только между светскими лицами.

Светский суд не рассматривает преступления против веры и Церкви, а также преступления, имеющие отношение к семейному праву – это прерогатива церковного суда.

Светская власть опирается на принцип «сеньориальной монархии», т.е. принцип сюзеренитета-вассалитета: сюзерен осуществляет суд над своими вассалами или подчиненными.

Иерархия светского суда:

1. Прямые вассалы короля (тот, кто лично приносил оммаж королю) подсудны только своему королю.
2. Вассалы, которые приносили личный оммаж одному из участников похода, подсудны только своему сюзерену.

3. Остальные миряне, участвующие в походе **в составе армий**, подсудны главе своей армии (кроме отряда византийского Императора, у них – свой отдельный суд).
4. Миряне-католики, участвующие в походе **не в составе армий** и не подпадающие под пп.1-2, подсудны суду главы любой из армий, которую возглавляет католик.

Если вассал / мирянин из одной армии совершит преступление по отношению к члену другой армии, то обвиняемого должен судить его сюзерен / глава его армии, а не глава армии пострадавшей стороны.

Особенности светского суда у католиков:

1. Доказательства ответчика

Для снятия обвинения ответчик может предъявить следующие доказательства:

- соприсяжничество,
- свидетельские показания,
- ордалии (см. ниже).

Соприсяжничество - применяется для подтверждения присяги (клятвы) обвиняемого в том, что он не совершал того, в чем его обвиняют. Соприсяжники - это обычно родственники, друзья или знакомые обвиняемого, которые, в отличие от свидетелей, не являются очевидцами факта, а являются «свидетелями доброй славы» обвиняемого. Соприсяжников должно быть не менее 4 человек.

2. Система наказаний

Тяжесть наказания зависит от сословной принадлежности ответчика.

3. Ордалия (Божий суд)

Судья может вынести решение на основании представленных обеими сторонами доказательств, либо назначить ордалию (Божий суд).

Для знати и рыцарства суд чаще всего выносил решение о проведении ордалии, т.к. благородное сословие считало оскорбительным обсуждение собственных показаний.

Ордалия - судебное доказательство вины или невинности обвиняемого в преступлении посредством физического испытания.

(На игре будет применяться только двусторонняя ордалия в виде **поединка** противоборствующих сторон или их представителей.)

Свидетелями ордалии как «Божьего суда» обязательно должны быть представители Церкви. Если побеждает истец, то ответчика ждет неминуемое наказание, назначенное судьей. В обратной ситуации истец сам становится преступником, и его судят за лжесвидетельство.

4. Судебный процесс против прямых вассалов короля

Возможно предпринять попытку инициировать судебный процесс против прямых вассалов короля, написав королю письмо, но как такового суда в течение игры не будет, хотя подобное письмо может привести к определенным последствиям как для истца, так и для обвиняемого.

Прямые вассалы короля могут быть вызваны на церковный суд. Также любого из них может вызвать на поединок равный по статусу.

2.1.2. Церковный суд

Полномочия и состав суда

Церковный суд рассматривает правонарушения:

- против **церковно-иерархического порядка**,
- против **веры и Церкви**,
- дела, имеющие отношение к **семейному праву**,
- преступления, совершенные **духовными лицами**.

Церковь не судит чуждых ей лиц (иноверцев) – их судит Бог.

У католиков церковный суд возглавляет **папский легат**. Папский легат может поручить рассмотрение дела одному из епископов. Также, по своему усмотрению, папский легат может созвать коллегия судей, но обычно одного судьи достаточно.

Особенности церковного суда у католиков:

1. Инициирование судебного процесса

В церковном суде истцами **не могут быть**:

- иноверцы;
- исключенные из клира и отлученные от Церкви;
- находящиеся или бывшие под церковным судом;
- выступавшие ранее обвинителями, но не доказавшие своего обвинения.

Те же лица **не допускались** и в свидетели.

2. «Божественные» ордалии

Церковь напрямую не выступала против принятых в Европе судебных поединков (ордалий), но учила, что они не принесут спасения, которое приобретается верой и добрыми делами.

В церковном суде применялись так называемые «**божественные**» **ордалии** или ордалии чудом. Считалось, что лишь невинный человек может согласиться на целование креста или иконы в церкви или на посещение могилы святого. И только невинный мог победить при бросании жребия.

3. Система наказаний

- **Основной принцип – помирить с Богом:** церковный суд ставил своей целью не наказать оступившегося, а примирить его с Богом, очистить от греха и дать возможность искупления. Именно поэтому в церковных наказаниях фактически нет смертных приговоров.
- **Неприятие телесных наказаний:** наиболее частым решением было наложение епитимии или публичное покаяние, а при тяжелых прегрешениях - отлучение от Церкви (чаще всего - «**малое отлучение**», т.е. запрет на участие в таинствах на определенное время) **Важно! На игре нельзя запретить участие в таинстве покаяния (исповеди).**
- **Наказание духовных лиц:** если преступление было совершено духовным лицом, то самый суровый приговор, который мог быть вынесен, – **лишение сана или монашества** и передача обвиняемого светским властям.

2.2. Византийский суд

В Византийской империи существовала развитая система государственного права, основанная на традициях римского права, отвергнутого в Европе как «нехристианского». С XI века основным источником права в Византии являлись **Базилики** – «царское право», свод законов из 60 томов, составленный в X веке при императоре Льве IV Философе.

Для Византии характерна «**симфония власти**» светской и церковной - данное понятие закрепилось в VI веке Кодексом Юстиниана. Церковь освятила официальную доктрину божественного происхождения императорской власти и проповедовала единение государства и церкви. Суд епископа признавался **равным государственному**. Если дело решалось при участии епископа или при его арбитраже, то апелляции на это решение не допускалось. С VI века в компетенцию церковных судов были включены **обычные гражданские дела**.

Полномочия и состав суда

Суд Византии обычно представляет собой **коллегию светской и церковной власти**. Светскую власть Византии в крестовом походе представляет глава отряда византийского Императора, церковную – митрополит Филадельфии. В случае светского суда решающее слово – за главой отряда, церковного суда – за митрополитом.

В исключительных ситуациях возможно единоличное принятие решений, при этом глава отряда единолично может судить только светские дела, а митрополит – как церковные, так и светские.

Светский суд рассматривает дела членов отряда византийского Императора и прочих византийских подданных, а также **армян**, которые участвуют в крестовом походе.

Церковный суд рассматривает дела **только православных христиан**, т.е. он не может судить представителей других конфессий (в т.ч. Армянской апостольской церкви).

Особенности суда Византии:

1. Отсутствие ордалий

Византия не признает ордалий, называя их «судом варварских прав».

2. Система наказаний

- **Практикуемая замена уголовного наказания церковным:** система наказаний в византийском праве весьма сурова, но на практике уголовное наказание нередко заменялось публичным церковным покаянием, поскольку византийское право учитывало обстоятельства дела и степень преднамеренности совершенного преступления.
- **Дифференцированная система наказаний:** система наказания зависела от сословной принадлежности обвиняемого - знать была освобождена от телесных наказаний (наказание кнутом, увечья), которые заменялись штрафом.
- **Отсутствие уголовного наказания для духовных лиц:** для духовного лица, виновного в тяжелом уголовном преступлении (кроме измены) считалось достаточным «извержение в толпу мирян», без присуждения какого-либо уголовного наказания.

III. Судебная система Иерусалима

Когда мусульмане в 638 году завоевали Иерусалим, халиф Умар ибн аль-Хаттаб заключил с его жителями договор, который носит название «**Пакт Умара**»:

«Это гарантия безопасности раба Аллаха, Умара, повелителя правоверных, жителям Иерусалима. Гарантия безопасности им самим, их имуществу, их храмам и крестам, больным, исцелившимся и остальным людям... Их храмы не будут заняты и не будут разрушены, и не будет отнято ничего ни из их владений, ни из крестов, ни из имущества (храмов), христиан не станут презирать за их религию, и ни одному из них не будет причинён вред...

Жителям Иерусалима надлежит платить **джизью** (налог) подобно тому, как её выплачивают жители других городов».

С тех пор жители Иерусалима-немусульмане выплачивают джизью и имеют статус **зимми** – так последователи ислама называли немусульманское население (в основном тех, кто исповедовал иудаизм, христианство) на территории мусульманских государств, которое, выплачивая джизью, находилось под защитой законов ислама. Ислам гарантировал подвластным евреям и христианам право юридической автономии, если дела касались **лиц, принадлежащих к одной общине**; свободу религиозного образования и отправления религиозных обрядов, а также признание официального статуса главы каждой общины. Дела с участием сторон **из двух разных религиозных групп** подпадали под юрисдикцию **шариатских судов** и рассматривались в городском суде. Дела всех мусульман рассматривались только в городском суде.

Немусульмане-купцы, временно проживающие на мусульманских землях, имеют другой статус - **мустамина** (или **мустамана**). Они находятся на мусульманской земле на основании **амана** (ама муаккат, в Коране - “дживар”) - гарантии неприкосновенности жизни и имущества, подтвержденной охранной грамотой. Все торговые дома Иерусалима имеют генеральный аман от властей города, выданный на один год. Мустамины платят **джизью** (при этом получают аман на следующий год), не могут делать или говорить ничего, что могло бы быть истолковано как наносящее ущерб интересам ислама, и подчиняются гражданскому и уголовному законодательству на территории страны пребывания, т.е. в случае совершения преступления их судит **городской суд по законам шариата**.

Если житель Иерусалима не уверен, в какой суд ему следует обращаться по конкретному делу, он может уточнить у городского судьи (кади), в чьих полномочиях находится рассмотрение его иска.

3.1. Суды внутри общин

Если истец и обвиняемый принадлежат одной религиозной конфессии, то истец вправе обратиться в суд своей конфессии, т.е. это будет суд внутри общины по законам права, которых придерживается община.

3.1.1. Греческий квартал

Суд православной общины в греческом квартале осуществляется по Византийскому праву. Подробнее – см. **п.2.2. Византийский суд**.

Полномочия и состав суда

Суд Греческого квартала рассматривает только те дела, где истец и ответчик - православные христиане Иерусалима, а также католики-зимми Иерусалима (раскол между католичеством и православием произошел относительно недавно, поэтому в Иерусалиме сохранился такой порядок).

Суд Греческого квартала не может судить единоверцев-мустамин или католиков-мустамин (т.е. представителей торговых домов): согласно договору амана, мустамины подчиняются местным законам, и их может судить только городской суд.

Коллегию суда представляют: светская власть – глава Греческого квартала, церковная власть – патриарх Иерусалима.

3.1.2. Армянский квартал

У армян существует собственное армянское право, в котором ощутимо влияние Византии.

Полномочия и состав суда

Армянский суд рассматривает только те дела, где истец и ответчик - армяне, исповедующие христианство (ААЦ). Суд у армян так же, как и в Византии, **коллегиальный**, куда входят представители светской власти и Церкви.

В основе разграничения юрисдикции светского и церковного суда лежало различие, которое проводилось в армянском праве между понятиями "грех" и "вина".

Грех – это нарушение правил поведения, установок морали, уклонение от божьих заповедей делом, словом и даже мысленно. **Вина** - это нарушение правил поведения, рассматриваемое со стороны права, закона. Поступок, нарушающий правила поведения, но не содержащий вину, подлежал юрисдикции только церковного суда. Поступок, содержащий вину, подлежал юрисдикции светского суда. Однако, каждое преступление – это греховный поступок, поэтому судить его должны представители и светской власти, и церковной.

Коллегию суда представляют: светская власть – глава Армянского квартала, церковная власть – патриарх ААЦ. В светских делах решающее слово – у главы квартала, в церковных – у патриарха.

В крайних ситуациях возможно единоличное рассмотрение дел, при этом патриарх может судить как церковные, так и светские дела, а глава квартала – только светские.

Особенности армянского суда:

1. Требования к свидетелям

Свидетелями могли выступать только христиане (любых конфессий), показания мусульман и иудеев не принимаются.

2. Отсутствие ордалий

3. Система наказаний

- **Духовное наказание вместе с телесным:** поскольку преступление, т.е. нарушение права, было одновременно и греховным поведением, то за него, наряду с телесным наказанием, на правонарушителя налагалось и духовное наказание: одно - для исправления тела, другое - души. Поэтому ко всем видам преступлений, как религиозным, так и государственным, активно применялась епитимья.
- **Ранжирование штрафов:** тяжесть наказания зависела от финансовой состоятельности виновного. За одно и то же преступление бедный человек платил небольшой, а богатый - большой штраф, тогда как штраф богатого человека мог быть больше в несколько раз.
- **«Цена крови»:** штраф размером в 365 монет (по количеству суставов в теле человека и дней в году) – максимальный штраф, который выплачивается за самое тяжелое преступление – убийство. Номинал монет определяется, исходя из финансовой состоятельности виновного.
- **Возможность «выкупить руку»:** если виновный приговаривается к физическому наказанию или увечью, то он имеет право «выкупить свою руку», т.е. физическое наказание заменяется на штраф.

3.1.3. Еврейский квартал

Евреи осуществляют суд в соответствии с иудейским правом – **галахой**.

Полномочия и состав суда

Иудейский религиозный суд (**Бет-Дин**) рассматривает только те дела, где истец и ответчик – иудеи.

Бет-Дин состоит из трех судей. Глава суда – раввин (**аб-Бет-Дин**), двух других судей (**даянов**) выбирают стороны истца и ответчика: одна из сторон тяжбы выбирает одного судью, другая – другого. Избираемые судьи должны быть уважаемыми членами общины и не из семей истца или ответчика. Истец и ответчик избирают судей из тех, кто пришел на суд. Решение суда принимается большинством голосов.

Особенности иудейского суда:

1. **Запрет на обращение в другие суды:** евреям было строго запрещено передавать свои взаимные споры в нееврейские суды.
2. **Отсутствие ордалий**
3. **Система наказаний**
 - **Талион:** концепция наказания, основанная на идее прямого и равного возмещения нанесенного ущерба - жизнь за жизнь, рана за рану и т.п. **Талмуд отменил практику талиона**, заменив его денежной компенсацией, но подтвердил сам принцип естественной справедливости: мера, какой человек мерит, это та мера, которой ему будет отмерено. Караимы по-прежнему придерживаются талиона.
 - **«Отстранение»:** наказание для человека, допускающего незначительные нарушения Талмуда, чтобы он подчинился закону и строго следовал его предписаниям. «Отстраненный» человек не имел права носить кожаную обувь и стричь волосы. К нему запрещалось подходить ближе, чем на четыре локтя. Если после этого наказания человек не менял свое поведение, он мог быть подвергнут еще более суровому наказанию.
 - **Карет:** небесная кара за сознательное нарушение наиболее существенных из религиозных запретов, «отсечение души навеки». Карет накладывается автоматически при совершении греха. Но, если человек искренне раскается, то Всевышний простит его.
 - **Нежелание выносить смертный приговор:** идея убийства кого-либо за совершенное преступление осуждается в еврейской традиции, поэтому стандарты доказательств в делах, караемых смертной казнью, были очень высоки: два свидетеля должны были не просто присутствовать во время преступления и наблюдать за ним, но и предупредить человека о возможной смертной казни, а человек должен был им ответить, что он это знает.

3.1.4. Арабский квартал

Жители арабского квартала за судом обращаются к кади в городской суд.

3.2. Городской суд

Городской суд Иерусалима рассматривает дела в соответствии с **исламским правом**, где нет разделения на светское и церковное право – все решения принимаются, исходя из предписаний шариата, опираясь на Коран и сунны.

Полномочия и состав суда

Городской суд рассматривает дела, в которых:

- истец и ответчик – мусульмане;
- истец и ответчик - мустамины;
- истец и ответчик из разных конфессий, но один из них – мусульманин (в том числе дела между мустаминами и мусульманами);
- истец и ответчик из разных немусульманских конфессий (в том числе дела между зимми и мустаминами);
- истец и ответчик из одной немусульманской конфессии (апелляции по решениям судов внутри общин).

Городской суд возглавляет **кади** (судья) - мусульманский судья-чиновник, назначаемый правителем и вершащий правосудие на основе шариата.

Исламский суд является судом строго с участием **одного судьи**, и окончательное решение лежит на плечах одного кади. При этом кади может советоваться с уважаемыми в исламской умме (общине) людьми, а при рассмотрении межконфессиональных дел – с лидерами неисламских общин, но никто из них не имеет права голоса при принятии окончательного решения.

Решения кади не подлежат пересмотру.

Особенности суда по шариату

1. **Справедливость:** любое умышленное деяние, которое не соответствует правомерному поведению и противоречит справедливости, считается насилием, которое подлежит наказанию. Так, задержка выплаты долга состоятельным человеком – насилие, а если человек не может оплатить долг в силу вынужденных обстоятельств, то это насилием не является.
2. **Возможность прощения:** прощение уместно, если оно способно восстановить мир и пойдет на благо самому преступнику, поскольку главная цель суда – не наказание, а, в первую очередь, исправление оступившегося.
3. **Отношение к зимми:**
 - Слово зимми против слова правоверного имеет меньший вес (показания двух зимми равнозначны показаниям одного мусульманина);
 - Если зимми проявляет неуважение к исламу, а также умышленно не платит джизью, то такой человек нарушает «Пакт Умара», тогда его приговаривают к лишению статуса зимми. Т.е. он выходит из-под действия договора и больше не находится под защитой законов ислама, а это значит, что каждый правоверный может отнять имущество или убить такого человека.

IV. Модели наказаний

Данные модели используются на игре только для исполнения судебного приговора.

Если персонаж отказывается подчиниться исполнителям приговора, то он может быть оглушен или связан для приведения приговора в исполнение.

В моделях прописан минимальный антураж. Приветствуется дополнительный антураж для обозначения увечий или самой казни.

Не описанных видов наказаний на игре **нет** (например, отсечения ноги, четвертования и т.п.)

4.1. Казнь

Отсечение головы – жертва встает на колени, палач прикасается клинком холодного оружия к шее. Замахиваться можно, наносить удар – нет.

Повешение – на ветку / перекладину перекидывается веревка, к ней привязывается верхняя часть одежды жертвы (плащ, рубашка).

Удушение – на плечи жертве накидывается шарф.

Залитие расплавленного свинца в горло – жертва выпивает кружку подогретой жидкости (вода, чай).

Побиение камнями

Камни моделируются небольшими мешками, набитыми травой или кусками строительной пены, покрашенной в серый цвет (диаметр до 20 см). Нельзя кидать камни в голову, только в корпус. Один «камень» снимает 1 хит. Каждое попадание жертва обозначает криком или стоном. После снятия всех хитов жертва должна сесть на землю. Последующий «камень» убивает персонажа.

4.2. Увечья и другие наказания

Отрезание ушей – на часть лица перед ухом наклеивается белый пластырь. Легкая рана.

Отрезание языка – на подбородок наклеивается белый пластырь. Персонаж может только мычать. Легкая рана.

Отсечение носа – на нос наклеивается белый пластырь. Легкая рана.

Отсечение руки – на внешнюю сторону ладони наклеивается белый пластырь на всю величину ладони (можно на перчатку, но тогда её надо носить постоянно). Данной рукой нельзя совершать действия по игре (держат оружие, игровые предметы), рука носится на повязке. Тяжелая рана. Важно! Если персонажу по вынесенному приговору уже была отсечена одна рука, **нельзя приговорить персонажа к отсечению второй руки**.

Наказание кнутом или плетью

Жертва стоит у столба (дерева). Тот, кто приводит наказание в исполнение, наносит удары гибкой веткой (верёвкой) по земле или любой твердой поверхности на расстоянии не менее 1 метра от жертвы. После каждого удара жертва кричит или глухо стонет.

Менее 20 ударов – легкая рана, 20 и более – тяжелая.

Позорный камень – камень из строительной пены, покрашенной в серый цвет, или мешок с травой, завернутый в серую ткань (диаметр 20-30 см), к нему привязывается петля из веревки длиной на менее 60 см. Носится как медальон на груди.

V. Приложение – Таблица «Преступления и наказания»

Преступления и наказания									
Преступление		Католики		Ромей (Византия)		Армяне	Иудеи	Шариат	
		знать	простолюдины	знать	простолюдины			мусульман ин	зимми
Против власти	измена	казнь мечом	казнь через повешение	казнь мечом	казнь мечом	казнь через повешение	смертная казнь через побиение камями	хадд (казнь)	
	мятеж, бунт против властей								
	оскорбление верховной власти								
	ограбление казны								
	фальшивомонетничество								
	подлог документов	штраф	штраф / наказание кнутом	штраф	штраф, повторно - отсечение руки	штраф	наказание кнутом	тазир (назидательное наказание)	
неуплата налогов									
Против правосудия	неявка в суд	штраф	штраф / наказание кнутом	штраф	наказание кнутом	штраф и заключение	наказание кнутом	тазир (назидательное наказание)	
	неисполнение решения суда, неуважение к суду								
	лжесвидетельство								
Против личности	убийство по злому умыслу	казнь мечом	казнь через повешение	казнь мечом	казнь мечом	епитимия и штраф в "цену крови" (365 монет) / казнь через повешение	смертная казнь мечом	дийа (компенсация) / кисас (казнь через обезглавливание)	
	случайное убийство								
	нанесение увечий, вреда здоровью	штраф	штраф / позорный камень / наказание кнутом	штраф	отсечение руки	штраф	наказание кнутом	дийа (компенсация) / кисас (нанесение увечий)	
	похищение							тазир (назидательное наказание)	
	клевета (ложная информация о другом человеке)							штраф / хадд (наказание кнутом)	
	обман (поступки, вводящие в заблуждение)							тазир (назидательное наказание)	
	оскорбление								
Против собственнос ти	кража (тайное хищение)	штраф	штраф / отрезание ушей / наказание кнутом / казнь через повешение	штраф	штраф, повторно - отсечение руки	казнь через повешение	штраф	штраф / хадд (отсечение руки)	
	грабеж (хищение в присутствии сторонних лиц)								

	разбой (хищение с применением насилия)	штраф / казнь мечом	казнь через повешение	штраф / казнь мечом	казнь мечом			хадд (казнь)	
	мошенничество (хищение путем обмана)	штраф	штраф / отрезание ушей / наказание кнутом / казнь через повешение	штраф	штраф, повторно - отсечение руки	штраф	штраф	тазир (назидательное наказание)	
	мародерство				отсечение руки				
	невозвращение долгов				штраф, повторно - отсечение руки				
	поджог				штраф, умышленный поджог - казнь мечом				
	причинение вреда имуществу				штраф, повторно - отсечение руки				
	ростовщичество	-	-	-	-	-	-	раджм - казнь через побиение камнями	
Церковное право (преступление рассматривается только церковным судом)									
Против семьи	кровосмешение	штраф и епитимья / отлучение		казнь мечом	казнь мечом	штраф и епитимья	карет (отсечение души) / заключение в карцер / смертная казнь через сожжение (залитие расплавленного свинца в горло)	хадд (раджм - казнь через побиение камнями)	
	супружеская измена, прелюбодеяние	штраф и епитимья	штраф, позорный камень и епитимья	штраф	отсечение носа		карет (отсечение души) / заключение в карцер / смертная казнь через удушение		
	многобрачие						-	-	-
	мужеложство	штраф и епитимья / отлучение		казнь мечом	казнь мечом		карет (отсечение души) / заключение в карцер / смертная казнь через побиение камнями	хадд (раджм - казнь через побиение камнями)	
Против веры	вероотступничество	отлучение и передача светскому суду для казни		казнь мечом	казнь мечом	казнь через повешение	карет (отсечение души) / заключение в карцер / смертная казнь через побиение камнями	хадд (казнь)	-
	святотатство (порушение церковных святыней, осквернение храмов, оскорбление церковных обрядов)	штраф и епитимья / отлучение	штраф, позорный камень и епитимья / отлучение	изгнание	наказание кнутом и изгнание	штраф и епитимья / отлучение		хадд (наказание кнутом)	за оскорбление ислама - лишение статуса зимми, при межконфессиональных спорах
	богохульство (оскорбление Бога)			штраф	отрезание языка			каффара (искупительное действие) /	

							хадд (казнь)	- рассматривается причиненный ущерб
неисполнение религиозных догматов и обрядов	штраф и епитимья			наказание кнутом	штраф и епитимья	отстранение / изгнание	каффара (искупительное действие)	-
лжеприсяга, клятвопреступление				отрезание языка		наказание кнутом	каффара (искупительное действие)	
колдовство	штраф и епитимья / отлучение		казнь мечом	казнь мечом	штраф и епитимья	карет (отсечены души) / заключение в карцер / смертная казнь через побивание камнями	тазир (смерть мечом)	
преступление против тайнств			казнь мечом	казнь мечом		карет (отсечены души) / заключение в карцер / смертная казнь через побивание камнями	-	при межконфессиональных спорах - рассматривается причиненный ущерб
употребление алкоголя, азартные игры	-			-	-	-	штраф / хадд (наказание кнутом)	
нарушение обязанностей духовного лица	епитимья / отлучение / лишение сана		епитимья / отлучение / лишение сана	епитимья / отлучение / лишение сана	отстранение / изгнание	каффара (искупительное действие)	-	

Правила по посмертию

Мертвятник работает с 10 утра до 1 часа ночи.

Мы делим игроков условно на две группы: крестоносцы - те, кто так или иначе является частью армии крестоносцев или сопровождает её; жители Иерусалима - жители города или люди, в настоящий момент находящиеся в нём.

Вы умерли: после того, как все действия с телом совершены (обыск, похороны и т. п.), или через 10 минут после вашей смерти вы отправляетесь в мертвятник. Игровые предметы (деньги и т. д.), которые у вас не забрали, вы оставляете на месте или, если эти предметы имеют большую игровую ценность, вы можете принести их в мертвятник и отдать мастерам на входе, они запустят их обратно в игру. Попасть в мертвятник могут только умершие. Что делать дальше, вам объяснят на входе.

Выход из мертвятника возможен для жителей Иерусалима примерно через 4 часа; для крестоносцев он привязан к стоянкам в лагере между маршами, но не менее чем через 2 часа. Часть ночного времени отсидки можно провести у себя в палатке в пожизнёвом лагере, но ПОСЛЕ посещения мертвятника. Если вы умерли после закрытия мертвятника приходите к его открытию. До этого времени вы должны находиться в пожизнёвом лагере (пожалуйста, минимизируйте общение с другими игроками даже там!).

Отсчёт времени в любом случае начинается после прихода в мертвятник.

Варианты посмертия:

1. Крестоносцы - выходят из мертвятника в конкретный момент времени, который будет известен в мертвятнике. В один из трех периодов дня: когда в лагере подъём, дневная или вечерняя стоянка. Выход осуществляется не в сам лагерь, а в игротехническую гавань (точка в лесу), куда прибывают подкрепления и пополнение из Европы. Путь от гавани до лагеря является игровым и сопряжён с опасностями.
2. Жители Иерусалима - отсидка в мертвятнике 4 часа, выход обратно в город. Возможен выход в качестве паломников, прибывающих в Иерусалим. При этом паломник может остаться в Иерусалиме.
3. Финальный штурм

Правила по финальному штурму начинают действовать в последний игровой день с момента подхода армии крестоносцев к Иерусалиму.

Вы умерли в городе (или рядом с его стенами) - вы НЕ уходите в мертвятник.

Если вы **житель Иерусалима**, то, если через 10 минут после того, как боевые действия в локации, в которой вас убили, заканчиваются (перемещаются в другую локацию), и с вашим телом ничего не делают (в этом случае - после окончания действий) или по специальному сигналу*, вы надеваете белый хайратник и идёте в храм своего квартала, где и остаетесь до конца игры.

Если вы **крестоносец** - то, если через 10 минут после того, как боевые действия в локации, в которой вас убили, заканчиваются (перемещаются в другую локацию), и с вашим телом ничего не делают (в этом случае - после окончания действий) или по специальному сигналу*, вы надеваете белый хайратник и идёте к центральной площади Иерусалима, где и остаетесь до конца игры, не вмешиваясь в происходящее. После смерти до конца игры вы не можете взаимодействовать с миром игры. Находитесь где-то сбоку событий, присядьте у дальней стены в дальнем углу. Постарайтесь максимально не мешать игре.

*Специальный сигнал - в определенный момент после начала штурма по Иерусалиму будет подан звуковой сигнал (мы озвучим его на открывающем параде) также об этом моменте вам будут сообщать игротехники.

После этого ВСЕ игроки и живые и мертвые должны пройти:

а) **жители Иерусалима** (если по игре с крестоносцами они не оговорили иное) - в храмы своего квартала,

б) **крестоносцы** (и те жители Иерусалима, которых они возьмут с собой) - на центральную площадь. В процессе перемещения постарайтесь минимизировать общения с представителями не вашей игровой фракции. Боевые взаимодействия после сигнала невозможны.

Если вы умерли за пределами города (например, вы погибли в караване, который пытался покинуть город), отправляетесь в мертвятник. Вы НЕ ИМЕЕТЕ права после такой смерти возвращаться в город до конца игры, включая финал. Сопровождающий караван мастер сообщит вам об окончании игры. Мы будем ждать вас на неигровой части закрывающего парада.

О греховном

В XI веке интимные отношения между мужчиной и женщиной у всех религиозных конфессий считались допустимыми только в состоянии брака (мусульмане по шариату могли иметь несколько жен и наложниц). Иные отношения – вне брака, между мужчинами, оргии – осуждались и карались.

На игре вводится минимальный маркер для обозначения процесса исполнения супружеского долга (или блуда). Партнеры должны снять верхнюю одежду (головной убор, плащ, накидку и т.п.) и 30 секунд держаться за руки с переплетенными пальцами.

Помимо минимального маркера допускается любой дополнительный отыгрыш процесса на усмотрение игроков.

Исключение: если любой персонаж без официальной санкции от властей или духовенства, подтвержденной письменно, переступает порог дома терпимости, то считается, что у него точно всё было даже без отыгрыша минимального маркера.

Исключение имеет силу до момента входа крестоносцев в город.

Алхимия

Общие положения

Алхимия - искусство превращать любой металл в золото. На нашей игре мы пытаемся получить тот самый заветный Великий Эликсир (термин “философский камень” придумают несколько позже).

Мы предлагаем два способа получения эликсира:

- 1) Приготовить самому (это долго и может не получиться)
- 2) Отыскать готовый эликсир, сохранившийся от древних мудрецов (возможно, кому-то повезёт).

Можно, разумеется, разрабатывать оба метода сразу.

ВНИМАНИЕ! У нас не фэнтези-игра, так что, как бы вы ни старались, действительно волшебный Магистериум вы не получите! Вместо него в результате ваших действий случится какое-то научное открытие, которое приблизит появление современной науки в будущем. Но в реалиях игры это будет звучать несколько романтичнее.

Тем, кто будет играть в алхимию, не пригодится знание современной химии, не нужно будет везти на полигон тигли, колбы и пять литров серной кислоты. Эта игра - игра в философию, ритуалистику, символы и наследие. Для тех, кто хочет странного.

Считается, что многие библейские персонажи занимались алхимическими опытами, и отдельные места в писании можно толковать в пользу алхимии. Так что алхимия - не ересь, не колдовство, а боговдохновенное искусство.

Пока ещё она не запрещена нигде, и алхимики держат свои занятия в тайне, скорее, из пафоса и таинственности, а не из страха за свою жизнь. Однако отдельные религиозные деятели всё равно могут быть против и даже категорически против.

Персонажу уместно иметь хотя бы какую-то образованность, чтобы этим заниматься.

Мы используем для игровой модели идею ртутно-серной теории происхождения металлов, созданную в конце VIII века арабским алхимиком Джабиром ибн Хайяном. Согласно данной теории, в основе всех металлов лежат два «принципа» — философская ртуть и философская сера. Ртуть является «принципом металличности», сера — «принципом горючести». Алхимические принципы, в свою очередь, образованы элементами-стихиями: ртуть содержит воду и воздух, а сера — землю и огонь. Философская ртуть и философская сера не тождественны ртути и сере как конкретным веществам. Обычные ртуть и сера представляют собой своего рода свидетельства существования философских ртути и серы как принципов, причём принципов скорее духовных, нежели материальных.

Согласно учению Джабира, сухие испарения, конденсируясь в земле, дают серу, мокрые — ртуть. Сера и ртуть, соединяясь затем в различных отношениях, и образуют семь металлов: железо, олово, свинец, медь, ртуть, серебро и золото. В земле, согласно Джабиру, образование золота и других металлов происходит постепенно и медленно. «Созревание» золота можно ускорить с помощью некоего «медикамента» или «эликсира», который приводит к изменению соотношения ртути и серы в металлах и к превращению последних в золото и серебро. Поскольку процесс превращения несовершенных металлов в совершенный может быть отождествлен с «излечением» металлов, эликсир должен обладать ещё многими магическими свойствами — исцелять все болезни, и, возможно, давать бессмертие.

Поскольку свойства таких веществ, как соли металлов, довольно сложно объяснить с использованием двух принципов, Ар-Рази в конце IX века усовершенствовал теорию, добавив в неё третий принцип, «принцип твёрдости» — философскую соль. Ртуть и сера образуют твёрдые вещества лишь в присутствии этого третьего принципа.

Модель

Суть опыта - в дозревании несовершенных металлов до золота и духовном самосовершенствовании в целях обретения бессмертия.

Чтобы заниматься алхимией вам нужно:

- 1) Некое (возможно, даже укромное) место для “лаборатории”, где никто вас не побеспокоит.
- 2) В “лаборатории” должен быть “котёл”, в который вы будете в процессе игры добавлять ингредиенты. В качестве котла может выступать какой-то антуражный глиняный горшок или небольшой металлический котелок, или красивый стеклянный сосуд... На литр или даже меньше - вполне подойдёт. Так как реально ставить его на огонь мы не будем, он может быть даже пластиковым.
- 3) Ингредиенты. Их вы добываете и активируете по ходу игры, выполняя задания. По сути активаторами ингредиентов будут являться симулякры, которые вы сами назначаете, как олицетворение пройденного испытания, и добавляете в некий “универсальный состав” (соль, цветная соль, цветной песок и т.п.), чтобы его “разбудить”. Для антуражности неплохо бы запастись небольшими красивыми фиалами/флакончиками/склянками, которые у настоящего алхимика всегда с собой.
- 4) Инструкция. Моделирует некий рецепт от Ар-Рази. Выдаётся каждому на старте. Выглядит как табличка с заклеенными “окошками”. Окошки открываем строго по порядку и только после выполнения предыдущего задания.
- 5) Время. Ваш эликсир будет потихоньку “вариться”, возможно, всю игру, хоть и с перерывами. Если кто-то помешал вам, ворвался во время эксперимента и перевернул “котёл”, всё начинать нужно будет заново.
- 6) Письменные принадлежности. Ваш труд должен быть поэтапно с большой долей художественности записан, зашифрован, зарисован в символах и т.д. В конце игры у вас получится трактат, который останется на веки вечные, то есть в реалиях нашей игры становится Великим Творением (правила по созданию Творений). Трактат ценнее даже содержимого “котла”, его можно увезти из города, спрятать, передать кому-то... Даже не окончанный он очень ценен!
- 7) В процессе изысканий на некоторых этапах вы можете получить какой-то случайный ценный (в т.ч. модельно и/или сюжетно) результат.

Стартуют все с двумя одинаковыми ингредиентами. Это “философская сера” и “философская ртуть”. Они выдаются мастером (антуражные склянки). Считаем, что вы их раздобыли или приготовили ранее.

Чтобы начать Великое Делание, ставим “котёл” на “огонь”. Настоящий огонь тут не обязателен, украшательства и антураж - на усмотрение алхимка. В котёл погружаем два наших базовых элемента (можно прямо в склянках, “ртуть” вылить в любом случае не получится) и оставляем “вариться”. Тем временем открываем первое задание. В нём нужно будет добыть “философскую соль”. Её можно получить, например, из слёз (плакать о потере или о радости, смотря какое задание) или из пота (пойти поработать на стройке Чуда Света) и тому подобное. Добавив

олицетворение “истинной соли” в котёл, вы получите “железо”. Для продолжения трансформации, добавляем другие ингредиенты по инструкции: открываем “окошки” по порядку и выполняем задания.

Фиксируем в трактат все свои действия, чувства и мысли, философствования и всё, что покажется уместным. Верифицируем трактат по правилам для Творений:

1) Алхимики Иерусалима периодически собираются на разного рода “научные” диспуты, где в том числе в свободной форме проходят представления трактатов (отдалённо напоминает защиту диссертации). Мы считаем, что иерусалимские алхимики превосходят в знаниях и навыках европейских, поэтому “защита” у европейцев будет проходить дистанционно через письма к иерусалимским алхимикам.

2) Пишем о своих Творениях за пределы Святой Земли: Багдадскому Халифу, своему королю в Европе или любому другому светскому либо духовному лидеру, который, по вашему мнению, поможет прославить ваш труд. Это письмо подписывают самые уважаемые люди из п.1)

Правила по захвату власти в Иерусалиме

(модель действительна до прихода крестоносцев в город)

Чтобы захватить власть, необходимо на центральной площади города (покажем место на полигоне) во всеуслышание манифестировать о своем праве.

Сделать это может только тот, кто имеет на это право и возможность. Например, это может быть член знатной семьи из Египта или Алеппо, поддержанный соответствующей армией и полномочиями от халифа или султана. Будет специальный игротехнический символ такого права, который не побираем и не является игровой ценностью, но моделирует право на власть. Такой человек должен носить его на видном месте во время манифестации (в остальное время игры символ может быть спрятан).



Символ права на власть

Реальный символ на игре может немного отличаться, но мы покажем его всем на параде.

Текст манифестации обязательно должен включать в себя [шахаду](#), и в свободной форме представление себя с заявлением о праве властвовать в городе Иерусалиме.

Шахада суннитов:

«Свидетельствую, что нет иного божества, кроме Аллаха и ещё свидетельствую, что Мухаммад — посланник Аллаха».

Шахада шиитов:

«Свидетельствую, что нет бога, кроме Аллаха, и ещё свидетельствую, что Мухаммад — посланник Аллаха и Али — наместник Аллаха».

Пример манифестации:

«Я, Саид ибн Какуйид, атабек истинного султана Сирии Ридвана ибн Тутуша, который мудро правит Сирией из Алеппо, заявляю свое право на власть над Иерусалимом и Палестиной, согласно приказу Ридвана, по праву сильного и смиренно уповаю на Аллаха. Предатели же, которые служат изменнику Дукаку из Дамаска, лишаются прав на эти земли и будут наказаны по закону. Свидетельствую, что нет иного божества, кроме Аллаха и ещё свидетельствую, что Мухаммад — посланник Аллаха».

После смены власти (обозначается сменой флага на центральной площади) прежняя городская стража (гулямы) должны передать свое снаряжение новому правителю или ближайшему мастеру. Если при этом они находятся в бою, то передают снаряжение после завершения боевого момента.

Так же будет набор дополнительных условий, который будет известен тем, кто занимается такими вопросами. По сути они будут про то, как собрать армию, обеспечить её снабжение и поддержку. Подход такой армии всегда будет заранее заметен для текущих властей города.

Гулямы. Личная охрана правителей Иерусалима

«Слава Аллаху... в землях арабов, персов, византийцев и русов слово принадлежит тюркам, страх перед мечами которых прочно живёт в сердцах».

Персидский историк Раванди 1192 г.

В Иерусалиме для нас важно сделать игру в город. Внутригородские социальные взаимоотношения тут очень важны, особенно пласт игры в управление городом. В этом тексте мы постараемся раскрыть, какие силы поддерживают порядок в городе и как это моделируется.

Управление городом осуществляется через взаимодействие следующих групп:

- амир и его люди (сельджуки) в Башне Давида;
- главы древнейших семей общин в кварталах и другие авторитеты - это и кади, и священники разных конфессий, и другие лидеры;
- народ, жители кварталов.

Жизнь в городе в ожидании радикальных перемен (приход крестоносцев) может как следовать установленным порядкам, так и скатиться в хаос. Есть персонажи и группы персонажей, которым в разных ситуациях может быть выгоден как порядок, так и его изменение или даже беспорядок. Мы сознательно сводим к минимуму отдельное моделирование сил правопорядка, стражи или модель администрации города, оставляя эти процессы в большинстве игровым моментом.

До игры готовится свод игровых (не модельных) правил, законов, устоев (огромное спасибо тем игрокам, которые нам в этом помогают) - их соблюдение, изменение на игре и следование им - игровой момент.

Однако власть в конечном итоге невозможна без инструмента насилия. Моделирование такого инструмента сводится к исключительной возможности вооружать гвардию (отряд гулямов, постоянно пребывающий внутри города) и гарнизон войска за пределами Иерусалима. Эта возможность (содержание гвардии и войска) требует траты ресурсов (детали будут известны правителю).

Текущая властвующая партия (Сельджуки или Фатимиды) и только она может:

- Использовать в городе луки, щиты, шлемы, копья, доспехи в ограниченном количестве (количество известно правителю). Текущий правитель города распоряжается комплектами доспехов и вооружения по своей воле. Он может их использовать сам, может снаряжать гулямов, других приближенных или вообще любого жителя города на свое усмотрение. Однако вооруженный таким образом персонаж остается тем же персонажем и действует согласно представлению о своем персонаже. Преимущества одоспешенного и вооруженного персонажа ровно такие, какие они дают согласно общим правилам по боевке. Подобрать и использовать эти предметы снаряжения без согласия правителя - нельзя. Если по каким-то причинам гулям ослушался правителя, и отказывается добровольно возвращать ему снаряжение, то его (гуляма) предварительно необходимо довести до состояния "тяжело раненый". Взять не надетое снаряжение или снять его у тяжелораненого может только правитель города (изымание снаряжения у тяжелораненого происходит "по игре", по жизни игрок снимает снаряжение сам).
- Вызвать в город отряд вооруженной армии (у Сельджуков это в первую очередь игроки, у Фатимидов - игротехи) для устранения беспорядков. Вызвать такой отряд можно, отправив за ним гонца из города. Гонца можно попытаться перехватить, но преследовать его можно, пока он не пересек условную линию за пределами города (покажем и обозначим на полигоне).

Допускается и приветствуются создание на игре дополнительных мер обеспечения порядка. Например, община квартала может договориться о наделении особыми полномочиями специальных "дружинников" и неким специальным образом их обозначить. Но это не будет добавлять никаких модельных преимуществ.

Про ордена и котты

В начале игры, во время открывающего парада и начала похода, крестоносцы не носят котты, и среди них нет рыцарских орденов. Крестоносцы представляют из себя группу паломников, объединенную общей идеей, но не общим внешним видом. Уместно будетшить на одежду крест как символ, но не более. Подробнее о внешнем виде крестоносцев будет описано в правилах по костюму и правилах по допуску доспехов и оружия.

Здесь мы ссылаемся на исторические реалии, ведь во время первого крестового похода еще не было никаких котт, как не было и орденов крестоносцев.

Но дальше, в течение игры, мы допускаем, что за несколько игровых дней персонажи переживут то, на что средневековым людям потребовалось несколько лет. На игре влияние внешних и внутренних факторов, аналогичных историческим, приведет к созданию рыцарских орденов. А культурные заимствования в части материальной культуры приведут к появлению котт. Ниже немного подробнее:

Рыцарские ордена

В процессе игры и происходящих на игре событий могут появиться первые ордена крестоносцев. Это часть фокуса игры о преображении.

Они будут малочисленны, не более чем 2-3 ордена по 3-5 рыцарей и несколько полубратьев. Появление их завязано на сюжеты во время привалов и во встречных поселениях по пути в Город. **Котты для образовавшихся орденов МГ завозит сама.**

Иными способами, кроме как описанным выше, создать орден на игре нельзя. Но можно будет примкнуть к орденским рыцарям в качестве полубратьев (каким образом - будет понятно на самой игре). Полубратья - сподвижники ордена на пути становления, разделяющие догмы и цели ордена. **Для них мастерская группа завезет шевроны в виде тау-крестов.**



Котты

Мастерская группа разрешает привезти на игру любую котту (соответствующую правилам по костюму). Она может быть любой историчной расцветки, отличной от известных орденских (красный крест на белом фоне; белый крест на черном поле; черный крест на белом поле; зеленый крест на черном поле; зеленый крест на белом фоне). Ну и без личных гербов - для них пока рано.

На начало игры эти котты надевать нельзя. В процессе похода, как элемент заимствования у мусульман и греков и неизбежного культурного обмена, появится возможность надеть эти котты. Сделать это можно будет в любой момент после сюжетного события, в рамках которого появится первая котта или просто начиная с третьего дня игры.

Этот пункт носит рекомендательный характер. Можно не везти котту на игру и не надевать вовсе.

Ежедневный быт крестоносцев

Лагерь КВ (крестоносного войска) будет состоять из двух частей: пожизневой и игровой.

Пожизневая часть будет расположена стационарно. Игроки оборудуют ее как кому удобно, располагая в ней палатки, газебо с обогревателем для сушки вещей, биотуалеты и прочее, что покажется необходимым. Данный лагерь не перемещается и доступен игрокам в течение всего периода “стройки”, а также во время игры, кроме периода “перехода”. Период перехода - это время с момента выхода КВ из лагеря утром и до момента развертывания игрового лагеря на ночь.

Игровой лагерь ставится и сворачивается ежедневно! Исключение будет сделано для костровых чаш (короб заполненный песком/грунтом). Армия состоит из семи крупных частей. Мы бы хотели, чтобы на каждую часть были минимум один шатер и одна телега. Если желающих жить в шатрах будет больше, мы только “за”, главное - учесть при этом место в телегах.

МГ не регламентирует место для сна: кто хочет - спит в палатке в пожизневой части, кто хочет - в шатре в игровом лагере. Разница лишь в том, что в игровом лагере возможны различные игровые события, которые находящиеся в палатках могут пропустить. Также игроки, ночующие в шатрах, спальные принадлежности на день убирают в

пожизневый лагерь и не возят их с собой. Те, кто спит в шатрах, делают это НЕ в современных спальниках. Историчный лагерь историчен во всем! Однако, конечно же, можно под красивые и историчные одеяла положить комфортные и теплые пенки. Это касается всех современных вещей в игровом лагере. Питаются крестonosцы, где им удобнее, с поправкой на историчность предметов.

Что берет с собой КВ в дневной переход:

- шатры - минимум по одному на войско +лекарский шатер (личные шатры игроков, если таковых окажется много, можно сворачивать и оставлять в пожизневом лагере)
- котлы и прочее костровое для готовки
- каркасы для засыпки грунта под кострище! (важно для реальных правил пожарной безопасности на полигоне)
- запас провизии на дневной прием пищи и перекусы по дороге
- запас воды для питья и приготовления горячей пищи (резерв воды обязательно будет в баклажках на мастерке и в точках интереса по пути)
- дрова
- все необходимое снаряжение для войны, лечения и прочего взаимодействия с миром (пожизневый лагерь будет недоступен в течение дня, за исключением форс-мажора и реальных проблем)
- тенты из антуражной ткани (ими же укрыты телеги в дороге) для обеденного лагеря и остановок в непогоду
- длинную джутовую или прочую антуражную веревку для огораживания лагеря на длительных остановках
- в жаркую погоду рекомендуем брать с собой вещи для купания, маршруты будут проходить в том числе вдоль реки, и у войска будет возможность искупаться (например, на обеденной стоянке)

Все современные вещи, перевозимые на телегах и находящиеся у игроков, всегда должны быть заантуражены! Исключение - нахождение на мастерке или в пожизневом лагере.

Организационная информация

Взносы

Прежде чем оплачивать взнос, дождитесь, чтобы вашу заявку мастера перевели в статус “Принята”.

Размер и сроки сдачи взносов

Для игроков старше 18 лет:

- До 31 января 2024 года - 4000 рублей.
- С 1 февраля 2024 года - 4500 рублей.
- С 11 апреля 2024 года - 5000 рублей.
- С 11 июня 2024 года - 6000 рублей.
- С 10 июля оплата возможна только на полигоне - 7000 рублей.

Для игроков младше 18 лет:

- Дети до 10 лет включительно не оплачивают взнос вне зависимости от отсутствия или наличия у них роли;
- Дети, не достигшие 14 лет, оплачивают взнос в размере 50% от минимального тарифа вне зависимости от отсутствия или наличия у них роли - 2000 рублей;
- Дети в возрасте от 14 до 18 лет - оплачивают взнос полностью на общих условиях.

Реквизиты

Взнос можно перевести:

На карту Сбербанка: 4276380165456109

На карту Тинькофф: 4377723772423889

Получатель: Александра Владимировна Н.

Если ваш банк позволяет, в **комментарии к платежу в банковском приложении** обязательно укажите ваш ник на joinrpg.

После того как оплатили

После оплаты вам нужно зайти в свою заявку в [Иерусалиме](#) или в [Крестonosцах](#) и отметить там факт сдачи взноса:

Прочитать подробную инструкцию о том как отметить взнос в заявке на joinrpg можно [здесь](#).

После того как вы отметите взнос, ответственный мастер увидит это и через некоторое время подтвердит, что получил ваш взнос - вы увидите это в заявке и получите письмо о подтверждении.

Если в течение трех дней с момента отметки взноса в вашей заявке в joinrpg мастер не подтвердил получение взноса, вы можете написать [Шекс](#).

Возврат и передача взносов

Взносы не возвращаются, но вы их можете передать другому игроку вплоть до 09.07.2024 г.

Для передачи взноса передающему игроку необходимо написать @Шекс личное сообщение в ВК и прислать ссылку на заявку или профиль в joinrpg.ru человека, которому необходимо передать взнос.

МГ не несет ответственности и никак не участвует в компенсации стоимости взноса игроку, передавшему взнос, со стороны игрока, которому был передан взнос.

Специальные категории

1. Для команд кабаков:

Члены команды кабака подают заявки и оплачивают игровой взнос на общих основаниях, как и все игроки. Однако на них не распространяется повышение взносов, то есть всегда действует минимальный тариф 4000 рублей.

2. Для владельцев торговых точек:

Мастерская группа не вводит взносов на торговую точку. Но человек, приехавший для торговли перед игрой, к началу игры должен либо покинуть полигон, либо участвовать в игре и оплатить взнос на общих условиях.

3. Для фотографов:

Фотографам и видеоператорам, не прошедшим аккредитацию на бесплатное участие, необходимо оплатить взнос в размере 3000 рублей при регистрации на полигоне и получить бейдж “фотограф”.

Состав мастерской группы

1. Общие задачи		
• Владимир Молодых	Нуси	Главный мастер
• Вадим Николаев	Птиц	Главный за АХЧ
• Ульяна Князева	Додо	АХЧ, поддержка модели игровой медицины
• Екатерина Коняхина	Котя	АХЧ (стройматериалы + автобусы)
• Алла Коваленко	В'Алчонок	Координация
• Анна Конева		Арт, дизайн
• Дмитрий Муравьев	Митяй	Технические решения
• Светлана Холмова	Сильм	Волонтеры
2. Регионы и сюжет		
2.1 Иерусалим		
• Сергей Якушев	Ерл	Иерусалим: сюжет, сложные вопросы
• Ксения Верховцева	Шекс	Иерусалим: координация, заявки
• Наталья Малченко		Иерусалим: координация, продвижение
• Наталья Лапина	Ени	Иерусалим: сюжет, еврейский квартал
• Маргарита Славко	Марго	Иерусалим: сюжет, еврейский квартал

• Роман Зуев		Иерусалим: сюжет, арабский квартал
• Анастасия Козарь		Иерусалим: сюжет, арабский квартал
• Анастасия Гайдаш	Сказка	Иерусалим: сюжет
• Антипов Дмитрий	Невилл	Иерусалим: сюжет, греческий квартал
• Сергей Шарафудинов	Кьюти	Иерусалим: греческий квартал База и аналитика
• Ирина Федченко	Этайн	Иерусалим: сюжет, армянский квартал
2.2 Крестоносцы		
• Мария Уколова	Эанор	Крестоносцы: сюжет
• Станислав Гнездилов	Миткарх	Крестоносцы: сюжет
• Ирина Землякова	Алькви	Крестоносцы: сюжет
• Иван Кузьмин		Крестоносцы: модели
• Екатерина Дубицкая	#Дубицкая	Крестоносцы: сюжет
• Илья Халиль		Крестоносцы: модели
2.3 Межрегиональные задачи		
• Рязанова Екатерина	Келпи	Кроссюжет, продвижение
• Арыкина Алена	Клэр	Сюжет
3. Правила и модели		
• Ольга Зубарева		Координация моделей, религия
• Дмитрий Случанко	Торгрим	Экономика, макрокарта
• Сергей Уколов		Боевые взаимодействия, поход, медицина
• Денис Гаврилин	Стэфан	Город, градостроительство, творения
• Мария Чугунова	Вил	Костюмы, арт
• Наталья Ходыкина	Рада	Медицина
• Наталья Гергель		Смерть, страна мертвых
• Алексей Гергель	Орлик	Смерть, страна мертвых
• Николай Князев	Румата	Творения, другие модели, онлайн сыгровки
4. Игротехника		
• Валентина Толстова	Фло	Игротехника
• Егор Ионов	Рэндом	Игротехника

Кросспол

Кросспола на игре нет, но по игре персонаж может пытаться притворяться человеком другого пола. Насколько убедительно вы это сделаете - зависит только от вас, модель для этого не предусмотрена. Так что, при возникновении сомнений относительно пола встреченного вами персонажа, следует руководствоваться правилом “вы видите то что вы видите”.

Гости

На нашей игре не предусмотрены зрители.

МГ категорически не рада тем, кто собирается приехать и не играть, а просто сидеть в локации. Если вы не планируете принимать участие в ролевой игре, пожалуйста, не приезжайте на полигон, или, если вы приехали помочь друзьям на этапе подготовки/разбора локации - покиньте полигон на время ролевой игры.

Присутствие на полигоне людей, не включенных в игровой процесс или его обслуживание вредит ролевой игре. Поэтому, любого человека, не зарегистрированного в качестве игрока, а также не являющегося мастером, игротехом или фотографом, мы попросим немедленно удалиться с полигона.

Если игрок по каким-то причинам принял решение пригласить с собой кого-то в качестве подмоги по хозяйству или для сопровождения несовершеннолетних, эти люди также должны подать заявку в соответствующей базе на

joinrpg.ru, сдать полноценный взнос и зарегистрироваться на полигоне: они так или иначе будут вовлечены в ролевую игру.

Несовершеннолетние игроки

Наша МГ однозначно приветствует участие в игре детей и юных игроков, и мы будем рады включить их игру. Однако, игра в лесу для детей - зона повышенного риска, поэтому, если с вами едет ребенок или несовершеннолетний игрок, мы просим вас внимательно изучить приведенные ниже правила и строго им следовать. Если что-то в правилах вам непонятно или вызывает сомнения - обращайтесь к своему региональщику или пишите в сообщения группы игры.

Несовершеннолетние игроки в зависимости от возраста делятся на две категории:

«Дети» - игрок не достигший возраста 14 лет,

«Несовершеннолетний» - игрок в возрасте от 14 до 18 лет.

«Дети»

Дети - лица, не достигшие возраста 14 лет.

Дети, не достигшие возраста 14 лет, не могут ни в каком качестве присутствовать в составе отряда Крестоносцев, но могут поехать в Иерусалим.

По умолчанию дети в игровых взаимодействиях не участвуют, но могут находиться на территории игры. Они могут ходить по полигону в костюме, иметь игровое имя, однако не могут быть - убиты, похищены и подвергнуты любому аналогичному игровому взаимодействию. При этом дети обязаны иметь костюм, соответствующий общим рекомендациям по антуражу и адекватный роли родителей.

В индивидуальном порядке, по согласованию с региональным мастером, ребенок, не достигший возраста 14 лет, может получить роль и разрешение на полноценное участие в игре. В таком случае мастер попросит подать от лица ребенка отдельную заявку.

Единственным ограничением для детей до 14 лет, получившим полноценную роль является боевка - дети не могут брать в руки оружие, если это не согласовано мастером индивидуально.

Дети допускаются на территорию игры только на следующих условиях:

- О наличии ребенка на полигоне необходимо сообщить региональному мастеру и предоставить всю необходимую информацию до 1 июля 2024 года.
- Ребенка сопровождает как минимум один из родителей или ближайших родственников, опекунов, которые несут за него полную персональную ответственность.
- Детей не оставляют без присмотра как минимум одного из родителей в течение всей игры, а также мероприятий на полигоне, предшествующих игре и последующих за ней.
- Дети, не достигшие возраста 6 лет, но умеющие самостоятельно передвигаться, должны все время нахождения на полигоне носить на себе бейдж (стикер, браслет) с указанием имени ребенка, локации, а также ФИО и номера телефона ответственного взрослого, присутствующего на полигоне. Бейдж родителям нужно подготовить самостоятельно.
- Мастера оставляют за собой право в любой момент удалить с полигона взрослых игроков, поставивших жизнь и здоровье своего малолетнего ребенка под угрозу или оставивших его без присмотра. Угрозой для жизни и здоровья считается самостоятельное купание детей в водоемах, присутствие в непосредственной близости от зоны боевых действий даже при наличии сопровождающих взрослых и другие схожие ситуации на усмотрение МГ и медиков.
- Мастера в любой момент могут отказать игроку с ребенком в присутствии на полигоне без объяснения причин.
- Мастера в любой момент могут попросить ребенка в сопровождении родителя покинуть определенную игровую территорию или переместиться в неигровой лагерь на время какого-то события.
- Ответственность за действия ребенка и его здоровье ложится на сопровождающего родителя или опекуна.
- Дети до 10 лет включительно не оплачивают взнос вне зависимости от отсутствия или наличия у них роли.
- Дети не достигшие 14 лет оплачивают взнос в размере 50% от минимального тарифа вне зависимости от отсутствия или наличия у них роли.

«Несовершеннолетние»

Несовершеннолетние - лица в возрасте от 14 до 18 лет.

Принимают полноценное участие в игре в локации Иерусалим, или, по индивидуальному согласованию с региональным мастером, могут заявиться в Крестоносцы.

Несовершеннолетние, не достигшие 16 лет, не могут принимать участия в боевых взаимодействиях.

Несовершеннолетние в возрасте от 16 лет могут принимать участие в боевых взаимодействиях, если мастерами не принято иное решение. Если у вас есть сомнения, разрешено ли вам, если вы несовершеннолетний, или вашему

подопечному, если вы сопровождающий, полноценное участие в боевке - согласуйте этот момент с вашим региональщиком заранее.

Несовершеннолетние игроки принимают участие в игре на следующих условиях:

- От лица несовершеннолетнего игрока подана заявка на роль в базу заявок соответствующей локации, он планирует принимать полноценное участие в игре.
- Игрок указал, что он является несовершеннолетним в соответствующем поле в своей заявке и указал, кто является его сопровождающим (приложил ссылку на заявку сопровождающего и указал его ФИО).
- У несовершеннолетнего игрока есть взрослый сопровождающий не младше 21 года, чья заявка на роль подана и согласована в той же локации, что и несовершеннолетний игрок.
- Несовершеннолетний игрок предоставил письменное разрешение от родителей (можно заранее отправить в сообщения группы игры или региональному мастеру).
- Несовершеннолетнему игроку мастера в любой момент могут отказать в участии в боевых столкновениях без объяснения причин.
- Несовершеннолетний игрок оплатил взнос полностью на общих условиях.
- Разрешение составляется в свободной форме с указанием: ФИО, номеров паспорта и контактных телефонов родителей, ребенка и сопровождающего лица и пересылается МГ не позднее, чем 1 июля 2024 года в электронной форме (скан с подписями) в сообщения группы игры или региональному мастеру.

Лица, не достигшие возраста 18 лет, появившиеся на игре без выполнения вышеизложенных условий, на полигон допускаться не будут.

Сопровождающие лица

Если с вами на игру едет ребенок или вы являетесь сопровождающим несовершеннолетнего игрока, нужно поставить в своей заявке соответствующую отметку и заполнить поле с информацией про ребенка (ФИО ребенка, возраст, кем вы приходиться ребенку - родителем, другим родственником или сопровождающим, ссылку на заявку в joinprg, если она есть).

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

Информацию можно направить в сообщения группы игры, оставить в комментариях к заявке или отправить лично региональному мастеру.

На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении (для лиц от 14 лет — паспорт) и полис ОМС ребенка или несовершеннолетнего. Лекарства, которые по мнению родителей могут понадобиться ребенку в случае наличия хронических заболеваний или возможного недомогания, сопровождающему следует иметь при себе.

Помните: при отсутствии документов в чрезвычайной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднительна.

В случае, если заболевшему ребенку или несовершеннолетнему, по мнению полигонного врача, требуется эвакуация домой или в лечебное учреждение, ребенок в сопровождении родителя или ответственного лица должен покинуть полигон (эвакуация в лечебное учреждение производится мастерским транспортом). При отказе родителей или опекунов от эвакуации они и ребёнок не могут больше принимать участие в игре и обязаны покинуть полигон самостоятельно.

Домашние животные

Присутствие домашних животных на полигоне нежелательно, особенно, в лагере Крестonosцев. Но если вы все же хотите его привезти, то необходимо выполнить следующие требования:

- Присутствие домашнего животного нужно индивидуально согласовать с региональным мастером вашей локации. Мастер вправе в любой момент до или во время игры отказать в присутствии животного в регионе или на полигоне без объяснения причин.
- Также, владелец должен самостоятельно согласовать присутствие животного в лагере со своей командой.
- Полная ответственность за домашнее животное - как за его состояние и здоровье, так и за любые последствия его поведения на полигоне до, во время и после окончания игры лежат на его владельце. Ущерб, нанесенный животным имуществу и здоровью игроков или мастерской группы компенсируются владельцем.
- На полигоне животное должно всегда находиться рядом с владельцем или другим сопровождающим, несущим за него полную ответственность.
- На животном должен быть закреплен адресник с ФИО и номером телефона владельца.
- Человек, выгуливающий (строго на поводке!) собаку, находится вне игры. Он должен носить белый хайратник и не может вступать в игровые взаимодействия. Любая информация полученная во время нахождения вне игры не может быть использована по игре.

- Отходы жизнедеятельности животного на всей территории полигона должны сразу убираться владельцем, герметично упаковываться в одноразовые пакеты и утилизироваться вместе с остальным мусором.
- Все собаки, относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам, могут находиться на полигоне только в намордниках будучи привязанными в лагере владельца, за исключением момента выгула их на поводке.
- При себе владельцу в течение всего времени пребывания на полигоне обязательно иметь ветеринарный паспорт животного.
- Животное, присутствующее на полигоне, обязательно должно иметь действующую прививку от бешенства.
- Если собака мешает игровому процессу – громко и часто лает, бросается на людей во время боевых взаимодействий или ведет себя неадекватно любым другим образом – мастера вправе потребовать удалить собаку с полигона. При необходимости – вместе с игроком.
- Лошадей на полигон привозить нельзя. Мастерская группа также завозить лошадей на полигон не планирует.

Фотографы и видеооператоры

Фотографами и видеооператорами считаются гости, которые едут на игру для того чтобы заниматься на ней фото и видеосъемкой игрового процесса.

Все фотографы и видеооператоры могут присутствовать и снимать на полигоне только по согласованию с МГ и при соблюдении следующих условий:

- фотограф и/или видеооператор должен заблаговременно согласовать свое присутствие на полигоне с МГ.
- проживание возможно в одном из пожизневых лагерей, если вы едете с командой, или в месте, которое укажут вам мастера.
- снаряжение для проживания в лесу и питание МГ не предоставляет, стоимость дороги до полигона не компенсирует.
- во время игры фотограф и/или видеооператор может появляться на игровой территории только в костюме, соответствующем общим рекомендациям по антуражу.
- фотограф и/или видеооператор не должен привлекать к себе внимание, мешать игровому процессу и работе мастерской группы, а также должен соблюдать правила техники безопасности при съемке боевых столкновений.
- фотограф и/или видеооператор обязаны строго выполнять все требования МГ.
- фотограф и/или видеооператор будет выдан специальный отличительный знак (бейдж), который нужно носить на видном месте при появлении на игровой территории.

В случае несоблюдения перечисленных условий организаторы мероприятия оставляют за собой право удалить фотографа/видеооператора с игровой территории.

Мы ожидаем, что все фотографы и видеооператоры приехавшие на игру готовы безвозмездно предоставить отснятые материалы творческой группе «Лестница в небо» и игрокам.

Без взноса МГ допустит на игру ограниченное количество фотографов и видеооператоров.

Список фотографов и видеооператоров допущенных на игру без взноса мы сообщим не позднее 1 июля 2024 года. До этого времени для подачи заявки на бесплатное участие нужно написать ФИО и прислать 10 своих лучших фотографий (для фотографов) или 3 видеоролика (для видеографов) в сообщения в группе игры.

Фотографам и видеооператорам, не прошедшим отбор на бесплатное участие, необходимо соблюдать те же правила нахождения на территории игры, а также оплатить взнос в размере 3000 рублей при регистрации на полигоне (наличными).

Кабаки и повара

МГ рассчитывает, что все кабаки на игре будут полноценными игровыми точками.

Мы ждем на нашей игре в команды кабаков, которым в первую очередь интересно поиграть в ролевую игру, быт и атмосферу города Иерусалима, стоящего на грани переломных событий, а не максимально эффективно накормить как можно большее количество игроков.

МГ с благодарностью и уважением относится ко всем командам, вывозящим точки питания на ролевые игры, и понимает, что это тяжелый и зачастую неблагодарный труд, независимо от формата заведения. Однако, мы очень хотим создать на этой нашей игре живую атмосферу, где присутствует как можно меньше факторов, выбивающих из игры и вводим некоторое количество рекомендаций и ограничений.

Мы строго ограничиваем количество кабаков на нашей игре. Все возможные точки питания описаны в сетке ролей, а факт вывоза кабака и его формат и концепция требуют обязательного согласования с региональщиком соответствующей локации.

Также, мы просим всех желающих вывезти кабака оценить свои возможности и желание:

- Общаться с посетителями кабака не выходя из роли.
- Проработать перед игрой персонажей и на игре уделять внимание не только работе в кабаке, но и игровым событиям.

- Заморочиться на соответствие антуража и атмосферы в заведении его предыстории, месту, в котором оно находится, культуре и религии, к которой принадлежат ваши персонажи.
- Соответствующим образом отражать и обыгрывать религиозные ограничения ваших персонажей в меню и подаче блюд.
- Попробовать привести меню в соответствие с традиционной для ваших персонажей кухней.
- Максимально изолировать от игровой зоны кабака все неантуражные предметы - кухню с горелками, не использовать пластиковую одноразовую посуду, замаскировать электрическое освещение и пр.

По умолчанию, кабаки обеспечиваются организационной поддержкой МГ (стройка, вода и т.п.) на тех же условиях, что и все остальные игроки.

Компенсация затрат

Каждый кабак на игре во время игры должен предоставлять некоторый ассортимент за игровые деньги. Расходы на ассортимент кабака, который будет распространяться в игровое время на игровых условиях компенсируются мастерской группой. Размер компенсации будет зависеть от количества и характера продаваемых за игровые деньги блюд и напитков, и оговаривается с каждым кабаком отдельно.

Взносы команды кабака

Члены команды кабака подают заявки и оплачивают игровой взнос на общих основаниях, как и все игроки. Однако, на них не распространяется повышение взносов, то есть, всегда действует минимальный тариф.

Игровое и не игровое взаимодействие с кабаком во время игры

Помещение кабака делится на две части: зал и кухня. Зал является полноценной игровой территорией, в которой разрешена боевка, а все присутствующие, включая работников кабака, являются игровыми персонажами. Кухня является неигровой территорией, вход в которую возможен только с разрешения работников кабака. Как и любую другую неигровую территорию, кухню запрещается использовать в игровых целях, например, хранить там игровые предметы.

Абонементы и питание за рубли

До игры и после неё продажа еды и напитков в кабаке за рубли никак не ограничивается и не регламентируется. Во время игры продавать еду и напитки за рубли можно, но при выполнении жестких условий антуражности этого процесса.

Кабак, продающий на игре еду и напитки за рубли, должен получать их и обсуждать цены в отдельном целиком изолированном от пространства игры помещении при кухне, после чего осуществлять выдачу оплаченного блюда в общем зале антуражным образом. Например, оплачивает игровыми деньгами или соответствующей по стоимости игровой услугой.

В случае явного несоответствия приобретаемых за рубли блюд имущественному статусу покупателя не надо идти с ним в общий зал или иное игровое пространство, но можно получить и пойти есть в пожизняк.

Сообщать о том, что какое-то блюдо доступно только для приобретения за рубли мы также просим строго в антуражной форме, например, кабатчик может сказать, что это блюдо повар может приготовить только под заказ и пригласить игрока для обсуждения пожизневых вопросов стоимости и количества порций в отдельный "кабинет".

Это необходимое условие для продажи питания или напитков за рубли на нашей игре. Пожалуйста, продумайте этот процесс так, чтобы он отбил ваши расходы и не испортил игру окружающим.

Продажа абонементов на питание на игре возможна, но со следующими ограничениями:

- Не надо выдавать питание по абонементам в общем зале, если нахождение в нем персонажа противоречит текущей игровой ситуации. Например, сажать за стол в армянском кабаке араба, когда происходит активная вражда между этими кварталами и кормить его там блюдами из свинины.
- Пожалуйста, организуйте во время игры для таких случаев возможность выдачи еды по абонементам на вынос с кухни вне общего зала. Командные абонементы в этом случае удобнее обеспечивать не порционно, а в большой таре, игроки разложат это сами по тарелкам и антуражно поедят у себя дома.

Крестonosцы ни на каких условиях (за игровые или за рубли) не могут пользоваться кабаками Иерусалима до момента их непосредственного вхождения в город.

Торговля за рубли

На нашей игре торговля любыми видами товаров за реальные деньги запрещена с момента начала и до окончания игры (финального парада) - кроме случаев, прямо регламентированных в [правилах по кабакам](#)

Торговля до игры

Торговля до игры (до открывающего парада) разрешена на следующих условиях:

- Продаваемые товары не нарушают законов РФ;
- Торговля разрешена только в указанных МГ местах, о которых будет сообщено заранее;
- Необходимо до 1 июля 2024 года написать в сообщения группы игры о том, что вы планируете организовать торговую точку с уточнением ассортимента. Торговля без согласования с мастерами запрещена;
- МГ оставляет за собой право отказать в организации торговой точки без объяснения причин;
- Если вы не являетесь участником игры, то до ее начала вам необходимо покинуть полигон.
- МГ не вводит взносов на торговую точку.

Полигон

Игра будет проходить на полигоне Тория <https://vk.com/toriaworld>.

Расположение полигона:

[Тверская область, Ржевский район, деревни Ведомково, Рублёво](#)

Координаты 56.289481, 34.803841

Иерусалим предварительно будет расположен недалеко от реки, на месте Риверрана и Харренхолла игры "Границы дозволенного" сезона 2023.

Базовый лагерь крестоносцев предварительно будет расположен недалеко от места, где на игре "Границы Дозволенного" сезона 2023 была расположена игротехническая локация Стена.

Внимательный читатель может задать вопрос: каким образом будет происходить заезд на полигон, если на выходные перед нашей игрой на этом полигоне заявлена еще одна игра?

Отвечаем: полигон большой, позволяет сделать так, чтобы ваш заезд на полигон не смутил играющих, а они не смутили вас. Локации и дороги на полигоне разнесены.

Дорога

Дорога проложена к сезону 2023, ремонтируется по мере износа.

На момент осмотра полигона осенью 2023 года в распутицу (!) проезд до локации Иерусалима и лагеря крестоносцев приемлемый. Внедорожникам не пришлось подключать полный привод. На обычной машине проехать было можно, но с трудом.

С точки зрения проходимости по габаритам грузовые автомобили до трехтонок включительно до локаций Иерусалима и лагеря крестоносцев проедут. Место под разгрузку есть. Проблемы могут возникнуть у длиннобазных грузовиков. Этот момент МГ совместно с владельцами Тории дополнительно проверит весной.

Вероятно, к сезону 2024 появится еще одна дорога, без крутого спуска. Более точно знать об этом мы будем к началу сезона.

Парковки и перемещение на машинах во время игры

Общая большая парковка предусмотрена на въезде на полигон.

Возможно, будет оборудована дополнительная парковка непосредственно около локации Иерусалим, однако автомобиль там будет припаркован на всю игру. Эта парковка будет скрыта от глаз в лесу. Если вы планируете отлучиться по делам во время игры, припаркуйте авто на большой парковке.

Важно! Перемещение на автомобилях по полигону во время игры без крайней необходимости запрещено. Такие необходимости, как "у меня кончилось пиво", "любимая женщина застряла в Ржеве и плачет", "ой, всё" и т.д., - крайними не являются. Если по какой-то причине вам очень нужно в Ржев в 2 часа ночи, обратитесь на мастерку - мы постараемся вам помочь и/или успокоить.

Исключения составляют поездки за едой кабацких команд. График их поездок согласуется с МГ, дабы не смущать крестоносное воинство и богобоязненное население Иерусалима дьявольскими колесницами. Также исключениями могут быть иные форсмажорные ситуации по согласованию с МГ.

Электричество

Тория и МГ обеспечат подвод электричества к локации Иерусалим. Внутренняя разводка по локации - силами игроков. Предварительная заявленная входная мощность - 15 КВт. Подключение согласуется с МГ, отдельные правила "по электричеству" будут выложены позднее.

Подвод электричества в лагерь крестоносцев не предусмотрен, ибо они превозмогают.

Вода

На полигоне есть скважина. Вода из скважины прошла лабораторную проверку и признана пригодной для использования. Тем не менее, МГ настоятельно рекомендует кипятить ее перед употреблением.

В Иерусалиме и лагере крестоносцев будут установлены “кубы” с технической водой. Кубы будут пополняться по мере опустошения.

Использовать в пищевых целях воду из реки категорически не рекомендуется.

При регистрации на полигоне каждый игрок получит пятилитровую бутылку питьевой воды. Дополнительные бутылки с питьевой водой можно будет приобрести на мастерке.

Мобильная связь и интернет

По состоянию на осень мобильная связь на полигоне работает не везде, мобильный интернет не работает практически нигде. Все попытки решить этот вопрос к настоящему времени окончились провалом, шансов на успех в 2024 году мало. Так что запостить свежих фоточек, поадминить и покодить на строяке “на удаленке” скорее всего не получится.

АХЧ и правила полигона

Правила поведения на полигоне являются обязательными к исполнению. МГ оставляет за собой право удалить игрока с мероприятия за их нарушение.

1. Заезд и парковка.

При въезде на полигон МГ будет организована логистика по распределению транспортных средств .

- Обязательно нужно зарегистрироваться на въезде на полигон.
- Иерусалимская парковка около Иерусалима. С этой парковки игрокам выезд вовремя игры запрещен. Выезжать и въезжать во время игры можно только кабакам и в строго отведенное для этого время. В случае необходимости экстренной эвакуации обратитесь к региональному мастеру.

** Исключение на игру:*

Данная парковка является исключением в нашем случае, так как стоянка транспортных средств на полигоне производится строго в определенном месте - на внешней общей полигонной парковке. В дальнейшем просим воздержаться от применения данных правил по парковке в качестве примера.

- Машины Крестоносцев паркуются на внешней общей полигонной парковке. Для разгрузки на месте локации после регистрации машины вам будет выдан талон с временем въезда. Время стоянки машины на локации под разгрузку не более часа.
- Кабацкие машины могут выезжать и въезжать только по договоренности с региональным мастером в строго отведенные промежутки времени, когда не происходит игровых взаимодействий крестоносцев. Если вы не успели в определенное время въехать обратно, то вас могут не пустить на полигон до следующего окна. В данной ситуации найдите ближайшего мастера, вам скажут следующее время возможного заезда.

2. Вода

Кубы с технической водой из скважины будут стоять около пожизнёвой зоны Иерусалима и лагеря крестоносцев. Вода условно чистая, однако сертификата питьевой воды не имеет. За употребление этой воды в качестве питьевой мастерская группа ответственности не несет. Питьевую воду в баклажках по 5 л. можно заказать через общую форму закупок : <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScBNwXari9t-FBriT0kYTuKQ4cMozsnFS1mbaBuaL4iWrtTDw/viewform>

3. Электричество

В Иерусалиме планируется централизованное электричество. Точки подключения будут находится в каждом из четырех кварталов. Подключение к точке осуществляется силами игроков.

Правила подключения к точке:

- для обычных игроков - возможны только освещение и зарядка/подключение гаджетов. ЗАПРЕЩЕНО использование мощных электроприборов: электрочайников, микроволновок, холодильников, электроплит и т.д.
- для кабаков - будет выделена отдельная линия по согласованию с региональным мастером.

Генераторы.

Если вы критически зависимы от электричества, можно привезти генератор.

Генератор должен устанавливаться за пределами города так, чтобы максимально снизить уровень шума в игровой зоне. Место согласует региональный мастер. ВАЖНО! До игры можно пользоваться генераторами. Запрещено во время игры заводить генераторы при работающем централизованном электричестве . На игре генераторы ТОЛЬКО на случай форс мажора!

4. Интернет

На полигоне практически нет сотовой связи и СОВСЕМ НЕТ интернета. По всем экстренным случаям обращайтесь к мастерам.

5. Медицина

Рядом с мастерской с понедельника 8 июля будет дежурить медик. По всем вопросам здоровья обращайтесь к нему. Паспорт и полис ОМС обязательно следует иметь с собой на полигоне.

Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется. МГ настоятельно рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, озаботиться необходимыми медикаментами.

Игроку настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу. Если травма легкая (царапина, небольшой порез, синяк), можно использовать командную/личную аптечку.

При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком. В случае невыполнения требований медика возможно удаление с полигона.

6. Туалет

В Иерусалиме туалет будет организован за пожизнёвой зоной в районе иерусалимской парковки. Около туалетов будет сделана выгребная яма для пищевых отходов и слива биотуалетов. ВАЖНО! выкидывать остальной мусор туда ЗАПРЕЩЕНО!

В Иерусалиме игроки могут делать туалеты-ямы исключительно в зоне пожизнёвого лагеря за пределами города, биотуалеты можно размещать недалеко от своей палатки и внутри города недалеко от своего строения, но так, чтоб не мешать остальным и не выбиваться из антуража города.

Лагерю крестоносцев необходимо обустроить себе туалетную зону самостоятельно.

7. Мусор

Мастерская группа обеспечит мусорками Иерусалим и Лагерь крестоносцев, которые во время игры будут выноситься силами мастеров. При выезде с полигона ваше место проверяется мастерами на наличие оставленного мусора. Весь мусор (в том числе и строительный) после игры необходимо собрать и вынести в контейнер, находящийся рядом с локацией.

8. Купание в реке

Река Волга достаточно быстрая и в области полигона имеет много зон с омутами. Будьте предельно внимательны, если захотите купаться!

9. Открытый огонь

В первую очередь! Огонь должен находиться далеко от крон деревьев. Костры не должны разводиться без специально оборудованного места: минимум для костра - окопать, обложить камнями или песком, рядом с костром должны быть огнетушитель/ ведро с водой/ ведро с песком. Обязательно показать вашу костровую зону региональному мастеру перед игрой. Очаги внутри зданий ОБЯЗАТЕЛЬНО согласовать с региональным мастером. Также в Иерусалиме есть участок земель лесного фонда! На нем ЗАПРЕЩЕН любой открытый огонь. Здания, попадающие в границы этого участка, указаны в группе (в посте по итогам разметки полигона https://vk.com/wall-219015996_538)

Разрешены электрические свечи. Использование настоящих свечей возможно на подносе с песком или иной негорючей площадке в присутствии человека. Без присмотра настоящие свечи оставлять нельзя.

10. Курение

Запрещено курение в зоне большого скопления сухой травы, сена и сухой коры/иголок.

Запрещено выкидывать окурки на землю. Это принципиальное требование, так как после отъезда с полигона мы должны оставить чистое место. Пожалуйста, оборудуйте себе место под окурки (можно баклажку с водой) которое потом можно очистить или выбросить в контейнер с мусором.

Это обязательное правило как с точки зрения чистоты, так и с точки зрения пожаробезопасности. Тушить окурки о дерева ЗАПРЕЩЕНО!

11. Насекомые

На полигоне много клещей и комаров. Озаботьтесь средствами личной безопасности.

12. Дрова.

В окрестностях можно собирать валежник и перевозить, а можно заказать дрова с доставкой и не перевозить! По установке и обустройству любых мест с огнем см. пункт №9 “Открытый огонь”.

!Запрещено!

- Запрещается бросать на землю горящие спички и непотушенные окурки (и окурки вообще), стряхивать горящую золу из курительных трубок.
- Запрещается привоз на полигон и тем более использование на нем травматического или огнестрельного оружия.
- Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в неадекватном пьяном состоянии.
- Запрещены: перевозка, хранение, употребление, распространение любых наркотических средств.
- Запрещены любые нарушения законодательства Российской Федерации.
- При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям и зданиям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.
- Запрещается затевать драки и выяснения отношений, не связанные с игровым взаимодействием.

При выявлении данных нарушений МГ придется удалить игрока с полигона.

По всем вопросам АХЧ мастер для связи- Котя <https://vk.com/katyainthebank>