ПРАВИЛА

ЖЕЛЕЗНАЯ КОРОНА: *CREDO INFINITY*

Екатеринбург

4-7 июля 2019

*МГ "Лунная Призма"*Оглавление

[**БЛОК ПЕРВЫЙ 3**](#_Toc2897117)

[1. Организация игрового проекта 3](#_Toc2897118)

[2. Игровое поле для игрока 4](#_Toc2897119)

[3. Историческая ситуация (концепция) 6](#_Toc2897120)

[**БЛОК ВТОРОЙ 7**](#_Toc2897121)

[1. Структура мира 7](#_Toc2897122)

[ПАВИЯ 7](#_Toc2897123)

[ТУРИН 7](#_Toc2897124)

[ВЕРОНА 8](#_Toc2897125)

[2. Сетка ролей 8](#_Toc2897126)

[Статус персонажа 8](#_Toc2897127)

[Имя персонажа 8](#_Toc2897128)

[Требования к внешнему вижу персонажа 10](#_Toc2897129)

[3. Взаимодействия персонажа с окружающим миром 11](#_Toc2897130)

[3.1. Творение 11](#_Toc2897131)

[Искусство 11](#_Toc2897132)

[Мужчина и женщина 11](#_Toc2897133)

[Медицина 11](#_Toc2897134)

[3.2. Вызов 12](#_Toc2897135)

[Конфликт уложений и традиций 12](#_Toc2897136)

[Жестокость бытия 12](#_Toc2897137)

[Вооруженное противостояние 13](#_Toc2897138)

[3.3. Познание 19](#_Toc2897139)

[Поиск 19](#_Toc2897140)

[Вера 19](#_Toc2897141)

[Смерть 19](#_Toc2897142)

[**БЛОК ТРЕТИЙ 20**](#_Toc2897143)

[1. Состояние Фатума 20](#_Toc2897144)

[2. Фатальные локации 20](#_Toc2897145)

[Арена 20](#_Toc2897146)

[Кладбище 20](#_Toc2897147)

[Каменоломня 21](#_Toc2897148)

[3. Фатальные события 21](#_Toc2897149)

[Фатальный поединок 21](#_Toc2897150)

[Изменение мира 21](#_Toc2897151)

[Факел Судьбы 22](#_Toc2897152)

[**ПРИЛОЖЕНИЯ 23**](#_Toc2897153)

[Приложение 1. Историческая ситуация 23](#_Toc2897154)

[Приложение 2. Обязательные сооружения в городах на игре 26](#_Toc2897155)

[Приложение 3. Традиционные имена на игре 26](#_Toc2897156)

[Приложение 4. Отличия имён разных уровней 27](#_Toc2897157)

[Приложение 5. Способ обретения дополнительного имени 27](#_Toc2897158)

[Приложение 6. Идеологические и культурные отличия городов 28](#_Toc2897159)

# БЛОК ПЕРВЫЙ

***Посвящается Игроку***

Основной ценностью игры является игра. Правила лишь рисуют ее границы.

**1. Организация игрового проекта**

**Игра проходит в три этапа**

1. Игра до полигона призвана собрать сообщество единомышленников. Для достижения используются технологии коммуникации: бумажные письма (можно пересылать почтой России, можно передавать лично); личные встречи; переговоры по стационарным телефонам. Вся игровая документация может быть размножена на бумажных носителях с целью распространения среди заинтересованных участников. В распространении может принять участие любой участник проекта.
2. Игра на полигоне имеет целью обеспечение насыщенного игрового поля, в котором каждое игровое действие становится событием, имеющим свойство сингулярности.
3. Игра после игры подразумевает творческую рефлексию, в том числе в интернете.

**Сроки игрового проекта**

* до 02 июля 2019 года – события до игры;
* 02-04 июля 2019 года – заезд на полигон;
* 04-07 июля 2019 года – полигонная игра;
* с 08 июля 2019 года – послеигровой этап.

**Взносы** делятся на три составляющих:

* организационный (составляет 50 рублей, сдается при регистрации на полигоне);
* экологический (составляет 500 рублей, сдается при регистрации на полигоне, возвращается в случае полной уборки с утилизацией мусора и следов стоянки при сдаче локации);
* творческий (необходим для формирования ответственности за игру, регулируется участниками, возможно участие в творческих заданиях мастеров).

**Участие в проекте**

1. **Участник** – тот, кто считает себя сопричастным к заявленному проекту, кто готов аккумулировать информацию о проекте с последующей трансляцией (чем больше участников, тем насыщеннее игровое поле); для заявки себя как участника достаточно написать на контактный адрес мастерской группы (МГ) или заявить собственный адрес для почтовых отправлений; участник проекта становится игроком после утверждения поданной заявки на роль.
2. **Игрок** – участник, чью заявку на роль утвердила МГ; в заявке необходимо указать свои данные (ФИО, возраст, доводы на соответствие заявляемой роли, история персонажа и его рода, любые другие данные, которые участник сочтет необходимыми); заявка высылается почтой или передается на бумажном носителе МГ.

**Проект проводится только для тех, кто старше 18 лет.**

1. **Мастер** – человек, принимающий непосредственное участие в создании и проведении проекта. Мастерский произвол на игре есть!

**Полигон**

1. **Место**: для проведения полигонной части проекта используется полигон «Готика» под Екатеринбургом (река Чусовая, Сторожевой Камень ниже по течению от поселка Слобода);
2. **Транспортная доступность**:
* электропоезда от Екатеринбурга до ж/д станции Коуровка (направление Кузино-Шаля), от ж/д стации Коуровка до полигона - 8 км с переходом подвесного моста у Георгиевской церкви (или в обход Коуровки, по автомобильному мосту, через кладбище и турбазу – 10 км);
* автобусное сообщение от Первоуральска через Билимбай в направлении Кузино-Шаля до поворота на поселок Слобода;
* личный автотранспорт до Георгиевской церкви в поселке Слобода (стоянка не предусмотрена, автомобили, оставленные на улице, не охраняются), от Георгиевской церкви до полигона – 5 км с переходом подвесного моста;
* личный автотранспорт до Коуровской обсерватории (автостоянка МГ не согласуется), от обсерватории – 3 км пешком с переходом подвесного моста;
* личным автотранспортом с очень высокой проходимостью до турбазы поселка Слобода (автостоянка на турбазе МГ не согласуется); от турбазы по тропе до полигона - 4 км.

По реке Чусовой от Георгиевской церкви (от брода) возможен сплав вниз по течению (действуют Правила безопасности поведения на воде и использования плавсредств); использование моторов не рекомендуется в связи с большим количеством водорослей.

1. **Размещение на полигоне**: по прибытии на полигон следует пройти регистрацию, сдать взносы, пройти инструктаж (локация полигонной команды), после чего проследовать в ту игровую локацию, где согласно заявке предполагается начало игры персонажа. Размещение на полигоне проходит организованно, МГ оставляет за собой право изменять дислокацию уже установленных палаточных лагерей.
2. **Оборудование локации**:
* место костра должно быть оборудовано согласно правил пожарной безопасности; возможно натягивание укрывных тентов над «пожизненным» лагерем и игровой зоной (тенты МГ не предоставляются);
* на каждый лагерь силами игроков оборудуется туалет (не ближе чем в 10 м от воды);
* лагерь и игровая локация обносятся периметром, имитирующим игровые стены (периметр возводится веревками, имеет вид «конверта»);
* вырубание живых деревьев запрещено, вбивание гвоздей в живые деревья запрещено; подбор валежника – согласно действующего законодательства РФ и Свердловской области;
* строительство крепости (штурмовой зоны игровой локации) проводится силами игроков.
1. **Сдача локации** **после игры**: перед выездом игрокам следует ликвидировать признаки стоянки (разбор построек, возвращение снятого на костровищах дерна, закопка туалетной ямы, сбор мусора и его утилизация). **Экологический взнос возвращается игроку из локации только в случае уборки всей локации** (приемка лагеря и возврат взноса проводится полигонной командой).
2. Выход с полигона до транспорта (в том числе – до остановок автобусов на трассе) проводится без помощи МГ.

**Требования к экипировке**

Транспортная доступность полигона определяет требования к экипировке: все должно переноситься в рюкзаках или ручной клади; запрещено бензо- и электорооборудование (возможно использование звуковоспроиводящих устройств с батарейками или аккумуляторами); покрытия операторами сотовой связи на самом полигоне нет (ИНТЕРНЕТА ТОЖЕ НЕТ).

**Рекомендуемое оборудование**: палатка, спальный мешок, туристический коврик, теплые вещи, дождевик, сменная обувь, газовая конфорка (или плитка туристическая на газовых баллонах), емкость для кипячения воды; лопата, топор, гвозди 100 или 120 мм, скобы строительные 2-3 штуки (не путать со скобами для строительного степлера!), молоток; пила (цепная или иная ручная); веревка; гигиенические средства, кружка, миска, ложка, нож туристический, питание; емкость для хранения воды в лагере (из расчета 2-3 литра на человека в день; спички в герметичной упаковке.

**Здоровье и безопасность**:

* трудность эвакуации с полигона предполагает обязательное наличие индивидуальной аптечки у каждого (лекарственные препараты личного пользования, анальгетики, противовоспалительные, перевязочные);
* полигон находится у реки (имеются комары, «оводы», «мошка») – стоит позаботиться о защите от насекомых; настоятельно рекомендуется прививка от клещевого энцефалита (это Урал);
* воду можно набирать в ручье и в реке, перед употреблением обязательно кипячение или обеззараживание специальными средствами;
* использование моющих средств (в т.ч. – мыла и шампуня) разрешено только на берегу реки (место для забора воды должно находиться выше по течению);
* пребывание в лесу в связи с наличием скальных выступов и реки должно осуществляться по принципам безопасности жизнедеятельности;
* имеется возможность организации пункта общественного питания (расчет в рублях) по предварительной договоренности и предоплате (электронный адрес руководителя можно узнать у членов МГ с использованием сетевых ресурсов).

**В случае нарушения правил, МГ оставляет за собой право удалить с полигона нарушителя (если имеются признаки нарушения законов РФ, в т.ч. - пребывание в состоянии опьянения, с последующей передачей правоохранительным органам).**

**«Зачем» и «Почему так»?!**

Нет большей ценности в игре, чем сама игра. Это проект для тех, кто не прячется за антуражем и популярным сеттингом. Кто не боится трудностей. Кто готов играть. Это проект для взрослых, которые не забыли, что такое ИГРА.

**2. Игровое поле для игрока**

**Изменение статуса игрок - персонаж - фатум**

Игровое поле образуется, когда игрок переходит в статус персонажа либо находится в состоянии фатума (см. Состояние Фатума). Игровое поле непрерывно. Игровое время - круглосуточно.

1. **Символы перехода от игрока к персонажу:**
* игровой костюм,
* персональный хайратник (см. Требования к внешнему виду персонажа),
* имя персонажа.

**Требования к игровому костюму:**

* примерное соответствие эпохе «Раннее Средневековье» и/или сеттингу «Средневековое фэнтези» (для тех, кому необходимо точное историческое соответствие - это Византийский костюм);
* стоимость нового костюма не должна превышать 500 рублей либо это должен быть старый игровой костюм, желательно десятилетней давности (ВАЖНО: доспехи, модели игрового оружия, пояса и обувь костюмом не являются);
* основной цвет костюма должен соответствовать цвету города (см. Требования к внешнему виду персонажа).

Под историческим костюмом разрешено ношение «цивильной» одежды; обувь рекомендуется использовать удобную для перемещения по лесу с пересеченным ландшафтом.

1. Символы состояния Фатума:
* игровой костюм,
* оранжевый хайратник,
* именование Фатума не требуется.
1. Символы перехода от персонажа к игроку (выход из игры):
* переодевание в «цивильную» одежду,
* снятие персонального хайратника (либо хайратника Фатума),
* отказ от игрового имени.

**Неигровая зона:**

* палатки,
* места для гигиенических процедур.

Белый хайратник (белая лента на голове) используется только в ситуации экстренного оповещения организаторов. В иных случаях белый хайратник не используется.

**Кто не является участниками игровых событий**

* человек с камерой (фото- и видео), репортерам рекомендуется ношение цивильной одежды;
* человек без хайратника либо в белом хайратнике;
* человек с гитарой: при любых обстоятельствах (в пределах полигона игры), если гитара (а не любой иной инструмент) в руках или на теле (закреплена на спине или иным способом), человек сам не принимает участия в игровых действиях и в отношении него игровые действия совершены быть не могут. Как только человек откладывает гитару, он становится доступен любым игровым действиям и может сам совершать любые игровые действия (если находится в историческом костюме и в хайратнике).

**Менестрели**

Менестрели (авторы и/или исполнители стихотворно-музыкальных произведений, популярных в игровом сообществе) имеют на игре особый статус..

МЕНЕСТРЕЛЬ – это предназначение и служение. Это игроки, которые имеют призвание созидания особой атмосферы. Каждый менестрель отмечен особым знаком (будет продемонстрирован на параде). Заявиться на ношение такого знака можно у МГ до игры, если игрок знает 9 песен («Орел шестого легиона», «Косари», «Ave Mater Dei» (Лора), «На круто посоленной хрупкой крупой» (Эжен), «В ночи глухо шепчутся ели», «Ронсеваль» (Йовин), «Пепел Нью-Касла» (Крыс), «Мория», «Файтер, клирик, маг и вор»). МГ оставляет за собой право проведения испытания либо дать знак менестреля без испытания. Менестрели, которые обладают знаком на начало игры, получают право принять в свое сообщество других авторов и исполнителей после испытания (проводится не менее чем тремя носителями знака).

Ношение знака менестреля – демонстрация готовности исполнять песни по просьбе других игроков. Менестрель имеет право скрыть знак, если по каким-либо причинам в настоящее время он не готов к этому.

Игрок со знаком менестреля без гитары, в игровом костюме является обычным персонажем, может совершать любые игровые действия, в отношении него так же могут совершаться любые игровые действия.

Кроме менестрелей, в пространстве игры могут быть барды, труверы и миннезингеры (часто имели благородное происхождение). Это персонажи. Они могут исполнять произведения без «неигровухи», стилизованные под игровую эпоху или отражающие какие-либо игровые события. Если у такого персонажа гитара – смотри выше.

Исполнение произведений, содержащих описание предметов и явлений, не относящихся к игровой эпохе разрешается только в особой локации – Бард-поинт (смотри «Фатальные локации»).

**3. Историческая ситуация (концепция)**

Стартовый год игровых событий – 774 от Рождества Христова.

Средневековье и Античность известны довольно хорошо. Но века между ними скрыты в тени античных империй и рыцарских подвигов. Одно точно: не было бы этих веков, не сложилась бы та Европа, историей которой можно восхищаться бесконечно. Выбор эпохи Раннего Средневековья неслучаен. Тогда жили, отчаянно сражались, не желали покоряться никому и ничему сильные, гордые, великие люди. Да, их след в истории едва различим. Но как же они сияли, если даже такой след заставил рыцарей служить Прекрасной Даме, уходить в неизведанные дали, совершать тысячи подвигов во имя веры! Пусть история пишется победителями. Неужели они, победители, выбирали себе противников не под стать самим себе? Раннее Средневековье достойно того, чтобы прожить один из его ярких моментов – Лангобардский поход Карла.

Исторических источников очень мало: «Летопись лангобардов» Павла Дьякона, ссылки на «Салическую правду» франков и «Эдикт» лангобардов – старейшие «законники» германских народов. Пара легенд о событиях более позднего времени. Кирпичные башни по всей Ломбардии, гробница Карла в Аахене и скромные крипты в Туринском соборе. Всё. Но разве ограниченный список первоисточников может помешать созданию игрового поля?

Пусть рождаются на свет летописи семей и родословные, предания о славных деяниях героев и баллады о тех, ради кого они шли на битву. Пусть имена наполнятся смыслом, прозвучат неповторимо, обретут жизнь.

Подробный хронологический перечень событий, имеющих отношение к формированию стартовой ситуации, изложен в Приложении «Историческая ситуация».

Игровое поле разделено между тремя городами: Павией, Вероной и Турином.

В Павии находятся лангобарды – те, кто ради собственного королевства вырезал римские поселения на севере Италии. Кто создал собственные сокровища архитектуры, кто создал уникальное государство, на устойчивость и политику которого мало влияла возможность избирать короля из герцогов. Они были победителями и остаются ими. Военные неудачи случаются с каждым. Король лангобардов Дезидерий и его союзники понимают, что если проиграют франкам эту войну, королевство лангобардов исчезнет. Вопреки всему лангобарды Павии еще и ариане. Риму не удалось подчинить себе народ воинов. Даже великая королева Теодолинда не стала насаждать ортодоксальное христианство, хотя и приняла из руки прелата Рима два Гвоздя Распятия Христова. Один из Гвоздей ныне в короне королей лангобардского королевства – Железной короне.

В Вероне живут потомки тех римлян, которым удалось избежать уничтожения лангобардами (так недавно – всего 200 лет назад!). Они все помнят, в том числе наследие собственной империи – знание о том, как рождался Pax Romanum. И что его погубило. Верона никогда не имела блеска столицы, хотя император Траян, например, считал ее своей резиденцией. Даже Арену возвел, похожую на Колизей, недалеко от стен города. У Вероны издавна особый статус – это ворота Италии. Все переходы через Альпы для торговых караванов и армий лежат через Верону. Дезидерий в самом начале войны блокировал эти переходы. Армия Карла прошла малыми отрядами до Бреши, где одержала победу на поле битвы. Именно в Вероне сын Дезидерия Адельхиз укрыл свою сестру и ее сыновей – тех самых, кому Дезидерий прочил корону франкского королевства. Сам король отступил к Павии. Видимо, рассчитывал, что Карл последует за ним. Но династическая неразбериха нужна Карлу меньше всего, поэтому он штурмом берет именно Верону. Запирает в Лангобардии всех своих врагов: Дезидерия и герцога Баварии Тассилона. Адельхиз ускользает в последний момент, зато вдова старшего брата Карломана с сыновьями оказывается в руках короля франков. Для римлян зарождается надежда возрождения. К тому же, все потомки римлян, разумеется, назло лангобардам остаются ортодоксальными христианами, которыми являются и франки. Вместе с армией короля Карла, в которой выделяются особо приближенные воины – паладины, в Верону прибывает двор во главе со вдовствующей королевой Бертрадой. Мать Карла воспитала не только собственных сыновей, но и многих паладинов – дальних родственников короля франков.

Епископ Турина – лангобард. Как и жители города. Но он не просто пастырь, он – герцог Турина, имеющий всю полноту власти над жителями Турина. Епископ – судья церковный и светский. Ему подчиняется армия, ему повинуется весь город. Нобили Турина знают об устройстве мира все. Никто более не достоин этого знания. Когда-то оно принадлежало этрускам, по праву сильного досталось римлянам, им на смену пришли лангобарды. Епископы менялись чаще. Епископы в Турине призываются Советом нобилей от имени всех жителей Турина (есть такое право – призыв церковного Предстоятеля). В сан епископа может быть посвящен только уже рукоположенный священник (в редких случаях – монах, принявший постриг). Посвящение в епископы означает коронацию еще и герцогской короной Турина.

# БЛОК ВТОРОЙ

***Посвящается Персонажу***

Любое событие игры должно нести в себе продолжение игры.

# 1. Структура мира

Привязка персонажа к игровому миру осуществляется через один из трех городов. Каждый город имеет свое цветовое обозначение: Павия - это золото, оттенки желтого; Верона носит синий и его оттенки; Турин одет в красное. Данные цвета должны присутствовать в костюме персонажей, имеющих отношение к тому или иному городу.

Города отличаются не только цветом, но и историей, архитектурой, системой власти, городскими традициями, легендами, территориями, вошедшими в сферу правления отдельного города.

Историческая ситуация изложена в Приложении 1.

Сооружения, которые необходимо территориально выделить и символически обозначить в каждом городе, указаны в Приложении 2.

## ПАВИЯ

Название городу дали лангобарды. Оно означает «Говорить», «Изрекать», «Произносить». То есть, именно за собственной столицей лангобарды оставили право Слова. Для строительства своих сооружений, в том числе Собора Святого Архангела Михаила, новые жители использовали блоки от разрушенных ими римских построек. Уже через несколько десятилетий в Павии ничего не напоминало о римской культуре. Все здания возводились из травертина и мрамора, добываемого в каменоломнях неподалеку от города. Все, кроме исполинских кроваво-багровых башен из обожженного кирпича. Они росли медленно, и было их число по числу герцогских корон королевства. Через сотню лет башни обзавелись каждая своей историей и именем. Какие-то гиганты росли медленно, какие-то чуть быстрее. Время от времени они даже осыпались, но кладку снова и снова возобновляли. Ни одна из башен не является оборонительной. Никто, кроме самих герцогов, не ведает, зачем идет это вековечное строительство. Хотя и существуют предания, известные за пределами Павии.

В Павии герцоги правят всем. Они даже короля выбирают из равных себе. На плечах герцогских семей лежит сама жизнь города и всего королевства. Любой герцог, имеющий башню в Павии, может объявить о собрании герцогов в случае, если власть в королевстве под угрозой. Павия - суровый город с суровыми жителями. Традиции города и его праздники созданы народом воинов. Это не означает, что в Павии не слагаются баллады, не звучит музыка. Просто баллады воспевают доблесть, мужество и победы лангобардов. Но гораздо более важной для королевства является Схолия при Соборе Святого Архангела Михаила. Там записывается история народа, там хранится «Эдикт» - свод законов королевства. Именно в Схолии трудятся самые талантливые летописцы и законники. Они собирают «Летопись лангобардов». Страницы этой летописи создают сами лангобарды. История каждого рода от исхода с острова Скадан до нынешних дней пишется самими родами, затем передается и хранится в Схолии. Слово для Павии является таким же оружием, как и клинок.

## ТУРИН

Символом Турина является Атакующий Бык. Статус города издревле, со времен легендарного народа этрусков, определялся тем, что скрывается в недрах Альп. Владетельные семьи Турина – нобили. Совет нобилей определяет, кого призвать на кафедру епископа. Высший суд в городе принадлежит епископу как герцогу города. Епископу же вручается жезл командования армией города. Он может его передать одному из нобилей или тому, кого утвердит совет в качестве командующего. Все в Турине существует вокруг Кафедрального собора. Когда-то на его месте стоял языческий храм. При императоре Константине храм перестроили. Королева Теодолинда переселила в Турин всех лангобардов, кто принял ортодоксальное христианство. Но еще со времен короля Альбоина левый боковой неф собора принял под свои своды зал Совета Нобилей. В правом нефе расположены именные крипты епископов Турина и в специальном саркофаге – главная святыня Турина: Посмертная Плащаница Христа. Крипторий и Зал Нобилей имеют собственные входы и давным-давно отгорожены от центрального нефа собора. К собору же примыкает резиденция самого епископа. Лишь Железная Когорта Турина не смущает бряцанием оружия величественность главного храма города.

У каждой семьи Турина имеется собственное изображение Быка в зале Совета. На собраниях голосуют только представители семей – нобили. За ними всегда наблюдает Черный Ангел из металла, добытого в недрах шахт под Альпами. В Турине особо почитаются Дни Поминовения. Именно в эти дни на площади можно увидеть Пляску Смерти. Она начинается от ворот города. Там располагается кладбище со своей часовней. От кладбищенской часовни Пляска Смерти проходит по Турину и заканчивается у Кафедрального собора. Говорят, где-то здесь, у подножия гор, находится древний Мундус – вход в Подземный мир. Быть может, именно это наложило свою печать на жителей Турина: они столь беззаветно живут заповедями, потому что каждую минуту помнят о смерти.

## ВЕРОНА

Расположенный в петле реки Адидже, это город трех дорог, построенных еще Римской Республикой: Виа Галлика, Виа Постумия и Виа Веронезия. Дороги и сама Верона пережили все: Республику, Империю, лангобардское завоевание. Кто-то все это время должен был следить за дорогами, беречь их. Возможно, поэтому ромейские семьи в Вероне уцелели и не оказались в рабстве. Да, в Вероне правили герцоги Тревизо. Но жили они даже не в самом городе, а на другом берегу Адидже, на холме Святого Петра. В самой Вероне ромеи по привычке занимались обустройством города, на общих собраниях решали важные вопросы, выслушивали указы герцога. Бережно хранили наследие Рима: памятные арки-врата, Арену и Пирамиду. Каждая арка (Порта) была построена в честь важного события, вошедшего в историю Римского государства. Арену приказал возвести император Траян после завершения похода в Дакию. Пирамида, говорят, является могилой самого Понтия Пилата, прокуратора Иудеи. За каждой аркой присматривает одна из семей. На Арене позволено жить Проклятому хору – артистам, мимам и прочему бродяжьему сброду (все равно Арена стоит за пределами городских стен, а потому не может быть использована при обороне). В Пирамиде живет безобидный отшельник. Разумеется, есть в Вероне своя базилика, так как, назло завоевателям, ромеи придерживались ортодоксального христианства. За их спиной – полтора тысячелетия культуры империи. Они помнят все. И готовы служить ее возрождению. Надежда возлагается на короля франков Карла. Он уже дважды одержал победу над лангобардами. Он уже здесь, в Вероне, со своей армией и двором. Рядом с королем франков – воины нового типа – паладины. За паладинами стоят их наставники, Горностаи Короны - герои прошлых лет, которые помогли отцу Карла, Пиппину Короткому, стать королем. Впереди у Карла – вера в создание нового государства Европы. Не только силой оружия, сколько построением нового для всех народов образа жизни, общего мироздания.

Таким образом, Павия олицетворяет «Логос» и национализм; Турин несет «Этику» и теократию; Верона воплощает «Эстетику» и империю. Каждый род имеет свою миссию (сообщается МГ при утверждении заявки на роль). Каждый род пишет собственную историю (указывается в заявке на роль главы рода или иного персонажа, уполномоченного игроками своей семьи). МГ оставляет за собой право корректировать данные документы для включения в общую картину мира (обо всех изменениях сообщается игрокам соответствующей семьи). Все истории и легенды семей являются игровыми документами (могут быть использованы в создании игровых ситуаций).

# 2. Сетка ролей

## Статус персонажа

**Свободный человек**

Статус свободного человека в структуре мира имеют дееспособные мужчины и женщины. Дееспособность – возможность и готовность совершать все возможные игровые события (в том числе, принимать участие в боевых действиях). Персонаж может по каким-то причинам избегать непосредственного участия в войне. Но в случае необходимости, он/она должны быть готовы сражаться. Соответственно, и в остальном права персонажей зависят **не от гендерной принадлежности**, а от активности позиции, готовности нести за свою позицию ответственность. Это время такое: когда происходит изменение мира, когда судьбы народов повисают на волоске Божьего Промысла, перед Небесным Престолом все люди получают одинаковое право голоса.

**Раб**

Рабы не являются людьми в полном смысле этого слова. Просто потому, что не располагают тем самым правом – свободой волеизъявления. Раб не отвечает ни за один свой поступок. Ответственность несет глава рода, которому принадлежит раб. Рабство является неотъемлемой частью мира. Домашний раб может стать самым доверенным посланцем (глазами, руками, голосом) господина. Все зависит от господина, так как приказать быть верным невозможно. В том случае, если в рабство персонаж обращается в результате игровых событий, с ним обязан активно играть тот, кто изменил его статус. При невыполнении данного условия, игроку, персонаж которого стал рабом, через час пребывания в рабстве разрешается объявить о смерти своего персонажа (если побег или иные активные игровые действия невозможны – см. Жестокость бытия). В рабство не могут быть обращены те, кто прошел обряд Миропомазания: епископ Турина и короли.

## Имя персонажа

Распределение по игровым локациям проводится с учетом ответов на вопросы анкеты, предложенной в информационной рассылке по проекту.

Существует разделение по традициям именования в каждой локации и в зависимости от принадлежности к одной из национальностей. Обозначается вторым корнем в имени (см. Приложение 3). Все народы строго придерживаются традиций именования, и по имени можно понять, откуда персонаж родом. Незнакомые имена принадлежат чужакам. У каждого персонажа есть традиционное имя и фамилия семьи. Традиционные имена, допустимые на игре, указаны в Приложении 3.

**На игре возможно обретение иного имени.**

**Инкогнито**

Если персонаж желает сохранить инкогнито, он может представляться именем, которое не входит в список традиционных имен. Дополнительные имена и прозвища с именем инкогнито не используются. Новое имя не является инкогнито.

**Правила именования**

Помимо традиционного имени, персонаж на игре может обрести иное имя, исходя из тех поступков, которые он совершил, либо событий, которые с ним произошли.

Обретение иного имени возможно только вследствие поступков, которые совершил персонаж. То есть действие **первично**, а имя - это **следствие**, а не наоборот.

**Уровни имён:**

* дополнительное имя
* прозвище
* новое имя

Отличия имён разного уровня указаны в Приложении 4.

В качестве имени любого уровня не могут быть выбраны следующие прилагательные / существительные:

* нецензурные, производные от ругательств, оскорбительные с т.зр. русского языка;
* сравнение с Богом или с дьяволом;
* не соответствующие духу эпохи.

При обновлении имени у персонажа меняется монограмма.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ИМЯ**

Это прилагательное или существительное, которое добавляется к традиционному имени персонажа. Персонаж не может сам себе дать дополнительное имя.

**Кто может давать дополнительное имя персонажу**

Глава локации может дать дополнительное имя любому персонажу своей локации. Совет герцогов в Павии и Совет Нобилей в Турине могут именовать любого персонажа своей локации, в том числе главу своего города.

Горностаи Короны в Вероне могут именовать любого персонажа, кто принес клятву верности королю франков, а также самого короля франков. Совет ромеев в Вероне может именовать любого ромея, независимо от локации, а также давать дополнительное имя королю франков.

Лекари, а также ряд уполномоченных МГ лиц игровых и фатальных локаций могут именовать любого персонажа в рамках своих полномочий.

Способы обретения дополнительного имени указаны в Приложении 5.

**Дополнительные имена-исключения**

Дополнительные имена: Святой, Великий, Главный (в т.ч. их производные) могут быть присвоены персонажу только в случае принятия такого решения советами всех трех городов (для Вероны - объединенный совет Горностаев Короны и ромеев) либо главами всех трёх городов.

**Как именуется персонаж**

Тот, у кого есть право именовать персонажа, произносит в присутствии именуемого персонажа: "Отныне твое имя - [традиционное имя персонажа] + [дополнительное имя]".

Именующий передает именуемому ленту определенного цвета, которую именуемый повязывает на свой персональный хайратник.

Персонаж **не может отказаться от дополнительного имени**.

После получения дополнительного имени персонаж обязан:

1. Представиться своим обновленным именем персонажам, которые знали его под прежним именем, при первом контакте с ними после обновления имени.

2. Использовать только обновленное имя при знакомстве с новыми персонажами, а также в случаях, когда говорит от своего имени / имени семьи / имени своего города (начинать свою речь со слов: "Я, [традиционное имя персонажа] + [дополнительное имя]").

3. Совершать действия/поступки, отражающие суть его дополнительного имени.

*Примеры: Теодепранд Смелый, Хильдигис Увечный, Теодрада Верная и т.п.*

Если персонаж уже имеет дополнительное имя и обретает еще одно, то он может на свое усмотрение заменить первое дополнительное имя вторым либо принять оба имени. То есть второе дополнительное имя обязательно к принятию, и, в то же время, это возможность отказаться от первого дополнительного имени. Такой же принцип действует при обретении третьего и последующих дополнительных имён.

*Пример: Хидигис Увечный получает второе дополнительное имя - Бесстрашный. Хильдис может именовать себя Хильдигис Увечный и Бесстрашный либо только Хильдигис Бесстрашный. Во втором случае он перестает быть Увечным.*

**ПРОЗВИЩЕ**

Прозвище - это иное имя, которым персонажа начинает называть другой(-ие) персонаж(-и), не имеющий(-ие) права давать ему дополнительное имя. Персонаж не может сам себе дать прозвище.

Персонаж, которому дали прозвище, **имеет право не принимать прозвище** как свое имя. Если персонаж принимает прозвище и начинает себя им именовать, то прозвище становится дополнительным именем. В этом случае персонаж сам обозначает дополнительное имя, повязав на персональный хайратник ленту цвета, который не указан в таблице дополнительных имён. Также персонаж начинает совершать действия/поступки, отражающие суть его дополнительного имени.

**НОВОЕ ИМЯ**

У персонажа есть возможность обрести полностью новое имя, которое заменяет его традиционное имя, фамилию семьи и приобретенные дополнительные имена.

Способы обретения нового имени:

1. Рукоположение в священничество или принесение монашеского обета.

2. Помазание на царство (тронное имя).

3. Особый путь (см. Факел Судьбы).

**ФАТАЛЬНОЕ ИМЯ**

Фатальное имя на игре только одно - Прокажённый. Это имя персонажу может дать только МГ в случае злостного игнорирования законов Мироздания. Отказаться от данного имени и изменить его в дальнейшем нельзя.

## Требования к внешнему вижу персонажа

Обязательные требования по внешнему виду персонажа:

* видимое ношение оружия всеми лангобардами вне зависимости от пола (возможен нож на поясе);
* у всех мужчин-лангобардов должна быть борода (настоящая или накладная);
* все мужчины-ромеи должны быть гладко выбриты;
* женщины из ромеев не носят оружия (или носят скрытно).

Основной цвет одежды персонажа должен соответствовать цвету города:

* Павия - желтый, охра, коричневый, золотой;
* Турин - красный и его оттенки;
* Верона - синий и его оттенки.

У каждого персонажа должен быть персональный хайратник. Ограничений по цвету и способам реализации нет. Персональный хайратник отражает индивидуальность персонажа. Ношение персонального хайратника в роли обязательно! Его отсутствие означает, что перед вами не персонаж.

Женские персонажи носят один из трёх платов, обозначающие их статус:

1. Незамужняя девушка носит плат цвета своего города. Этот плат девушка отдает своему нареченному в любой момент на свое усмотрение. Если плат отдан до замужества, девушка ходит с непокрытой головой.
2. После обряда венчания муж покрывает голову жены белым платом, который носят замужние женщины. Белый плат жены используется в качестве погребального плата в случае смерти мужа.
3. Вдова носит черный плат.

# 3. Взаимодействия персонажа с окружающим миром

## 3.1. Творение

### Искусство

Несмотря на то, что на дворе - VIII век, т.е. "глухое средневековье", люди того времени - это не варвары, ограниченные только вопросами выживания. Ромеи хранят наследие великой Римской империи. Лангобарды и франки строят создают новую европейскую культуру. Через искусство каждый выражает свое отношение к миру, индивидуально либо на общегородском уровне. В каждой локации искусство обязательно, при этом оно должно отражать вектор локации.

В Павии искусство максимально функциональное. Названия улиц, номера домов, городская скульптура, фрески на стенах домов - всё, что может структурировать и упорядочить Мироздание.

Турин, который знает о смерти всё, проповедует это знание и вопросы морали через кладбищенскую культуру, церковные шествия (в том числе обязательный Данс Макабр), мини-алтари усопшим у входа в дом, хоралы, церковные песнопения.

Верона через искусство славит красоту и гармонию Бытия: массовые светские праздники, уличные увеселения, театральные действия, ристалища

Во всех городах, на любом игровом документе должна быть виньетка - схематическое миниатюрное изображение любого германского узора (миниатюра). Возможно также сюжетно миниатюризированное изображение событий. У каждого, кто подписывается, должна быть своя монограмма.

Геральдическая культура находится в зачаточном состоянии. Т.е. принадлежность к роду может быть обозначена геометрическими фигурами или условно-стилизованным изображением тотемного животного.

Через Искусство возможно обретение иного имени, от прозвища до нового имени.

### Мужчина и женщина

Корона и венец являются важными символами на игре.

Сексуальные взаимоотношения между мужчиной и женщиной отыгрываются одновременным плетением венков в присутствии друг друга и последующим обменом венков ("венчание" друг друга). После обмена венками мужчина и женщина дают друг другу прозвище. Это имя может остаться прозвищем либо стать дополнительным именем персонажа.

Венок из цветов имеет сакральное значение, поэтому появление в публичных местах в венке не рекомендуется. Цветок на одежде или в волосах - это поцелуй, общественностью не осуждается.

### Медицина

Способы излечения в VIII веке убоги и примитивны: Античная школа уже утрачена, Авиценна еще не родился. Поэтому лечение продлевает жизнь, но калечит.

Целитель (лекарь) не может излечить. Он может лишь отодвинуть час смерти. Даже избавить от страданий не в состоянии. Страдания же многообразны и представлены болезнями:

1. Болезни как последствия тяжелого ранения (примеры: горбатость, хромота, гундосость и т.д.),
2. Болезни как последствия отравления (примеры: шепелявость, заикание, безумие и т.д.),
3. Болезни, полученные фатальной волей: в результате жребия на Кладбище (сообщаются при выходе игрока новым персонажем) или вследствие злостного игнорирования законов Мироздания - проказа (см.Фатальное имя).

Если в случае ранения или отравления ядом персонаж в течение 30 минут обращается к целителю, и тот берется за процесс лечения, персонаж выживает. Но по окончании лечения получает от целителя черную ленточку на персональный хайратник и вытягивает заболевание из соответствующей группы по жребию. Эта болезнь становится его дополнительным игровым именем, ее отыгрыш обязателен до того момента, пока действует полученное имя. Процесс лечения не может быть менее 1 часа и дольше одного цикла. Во время лечения персонаж небоеспособен.

Проказа: черная ленточка выдается представителем Фатальной локации Каменоломня. От этого имени избавиться невозможно до конца жизни персонажа.

Лекарь начинает лечить только в случае волеизъявления на лечение (высказывает сам пациент). Методы целительства – любые (на усмотрение целителя).

Лекарем можно заявиться на начало игры, обучиться в процессе игры (сроки и методы обучения – на усмотрение учителя), заявить навык целительства для нового персонажа (при выходе из Фатальной локации).

Целители-шарлатаны: самозванцы, не прошедшие обучение. Не имеют черных ленточек, не владеют списками болезней, их действия не предотвращают умирание.

В случае отказа от помощи лекаря при тяжелом ранении или отравлении ядом через 30 минут после наступления случая тяжелого ранения или отравления наступает смерть персонажа. В течение этих 30 минут персонаж не может совершать активных игровых действий. Лежит, стонет, нечленораздельно бредит.

Само- и взаимопомощь при легком ранении (ранение в конечность не в зоне макробоевки): наложение повязки на раненую конечность не на доспех. Носится в течение 1 часа, в это время конечность не действует. По истечении 1 часа наступает выздоровление.

Яды умеет готовить любой целитель. Кроме целителей яды никто не готовит. Я ды отыгрываются добавлением в напиток или еду приправ до состояния, когда они явственно чувствуются на вкус (тимьян - цикута, розмарин - мышьяк, мята – цианид, 1 порция яда на 1 персонажа). Начинают действовать (персонаж считается отравленным) после того, как Фатум (любой) сообщает об отравлении.

Жить страшно. Это Темные Века.

## 3.2. Вызов

### Конфликт уложений и традиций

У каждого конфликта есть носитель, поведенческие проявления, символ. Основные идеологические и культурные противоречия между городами указаны в Приложении 6.

Вектор каждого города складывается из векторов семей, которые в нем проживают. У каждого вектора семьи есть три принципа, отражающие суть данного вектора. Эти принципы составляют Уложения Города, которые должны соблюдать все жители города. Семья выступает хранителем своего вектора и его принципов. Уложения Города могут меняться на игре.

**Способы изменения Уложений Города**

1. Глава семьи может инициировать изменение уложения одного из векторов своей семьи. Предложение выносится на Совет города, решение выносится большинством голосов. Если количество голосов равное, то решающий голос принадлежит главе города. Решение обязательно к исполнению для всех жителей города.

2. Один из членов Совета города может инициировать изменение уложения вектора семьи, к которой он не принадлежит. Предложение рассматривает Совет города, решение также принимается большинством голосов, но, в случае равного количества голосов, решающий голос принадлежит главе семьи, чей принцип обсуждается.

3. В случае победы в Сражении (см. Вооруженное противостояние) победившая сторона меняет одно уложение проигравшей стороны. Побежденная сторона должна принять это уложение и следовать ему. Изменить данное уложение возможно только в случае победы в Сражении в последующих циклах макробоевки.

### Жестокость бытия

На территории города в период, когда город не осаждается армией противника, убить персонажа невозможно, максимум - тяжелое ранение. Исключение: публичная казнь, смерть от болезни, смерть от самоубийства.

В случае осады города или битвы за город, на всей территории города смерть персонажа становится возможной.

Насильственные действия:

1. Поединок

* + Поединок (в том числе в рамках турнира) – боевое взаимодействие по заранее оговоренным правилам. ( с присутствием маршалов поединка.
	+ Вызванный на поединок имеет право выбора оружия.
	+ После вызова следует назначение маршалов поединка с обеих сторон (правила согласовываются маршалами, маршалы назначают время и место проведения, обязательно присутствуют и судят сам поединок).

2. Поножовщина

* + Поножовщина – вид непреднамеренного боевого взаимодействия в пределах города.
	+ При любом количестве попаданий любым видом клинкового оружия в конечность – легкая рана, в корпус – тяжелая рана. Раны не суммируются, не приводят к смерти, их можно лечить. При тяжелом ранении нельзя активно передвигаться, можно ползти и стонать.

3.Кражи (украсть возможно только игровые документы).

4.Плен:

* + При любом боевом взаимодействии именной персонаж может быть объявлен пленным взамен возможного добивания. Взять в плен может только победившая сторона. Пленный связывается (по игре) или дает слово чести (по игре), что не будет бежать.
	+ Для связывания человека необходима веревка длиной минимум метр. Связывание моделируется имитацией пут или оков, не оказывающих реального давления на конечности. Саморазвязывание запрещено. При этом связанный может быть освобожден путем «перерезания» веревки игровым ножом или иным игровым клинковым оружием. Связанный по рукам не может совершать ими никаких манипуляций. Связанный по ногам не может самостоятельно передвигаться.

5. Оглушение:

* + Оглушение моделируется обозначением удара (не ударом!) не боевой частью любого оружия по плечу и комментарием «Оглушен!».
	+ Оглушение проводится только в том случае, если жертва не может оказать активного сопротивления (безоружна или с оружием, но обращена спиной, не в шлеме).
	+ После оглушения жертва должна молча и не очень громко упасть (при невозможности - сесть). После этого жертва считает до ста («Тысяча один, тысяча два, ..., тысяча сто»). По окончании счета жертва приходит в себя, но в течение пятнадцати минут не имеет право пользоваться оружием и бегать. Отыгрыш на усмотрение игрока.

6. Обыск

* + Для обозначения начала процедуры обыскивающий произносит: «Обыск!».
	+ После этого обыскиваемый обязан отдать обыскивающему все игровые предметы.
	+ Обыскивать трупы и бессознательные тела можно, при этом игрок, персонаж которого недееспособен, также обязан отдать все игровые предметы обыскивающему.
	+ При обыске игровое оружие не изымается, т.е. остается у пожизненного владельца.

7. Тюремное заключение

* В каждом городе должна быть тюрьма. Пребывание в тюрьме - игровой момент. Сажая персонажа в тюрьму, вы берете на себя обязательства обеспечить персонажу незабываемые впечатления (периодические допросы, беседы по душам, переговоры о выкупе и т.д.). Максимальный срок пребывания игрока в тюрьме - 2 часа. Если за этот период вы не совершили в отношении персонажа действий, приводящих его к выходу из камеры (прекращение тюремного заключения или казнь), то игрок имеет право покинуть тюрьму самостоятельно. Считается, что его персонаж нашел способ для побега. Если решение Фатума персонажа – оставить своего персонажа в качестве заключенного дальше - имеет на это полное право. В этом случае он сообщает тюремщикам дополнительное время своего пребывания.
* Камера должна быть оборудована следующим образом: 1) Полностью огороженное веревкой помещение минимальной площадью 2х2 метра. 2) Тент или пленка соответствующей площади. 3) Пенка.

8. Казнь:

* + Палача может отыграть любой игрок в качестве безымянного персонажа. У палача должно быть полностью скрыто лицо колпаком либо маской с прорезью для глаз.
	+ Казнь моделируется зрелищно и безопасно для всех участников. Всегда является ярким, публичным событием.
	+ Завершенная казнь приводит к смерти персонажа.

9. Кулуарка:

* Осуществляется специальным видом клинкового оружия (проходит допуск перед игрой).
* Проводится со спины, по шее жертвы. Если шея защищена доспехом – не действует.

**Пыток, поджогов, изнасилований нет.**

### Вооруженное противостояние

**(Правила боевого взаимодействия)**

**Общая часть**

В боевом взаимодействии может принять участие любой игрок. Попадания каждый считает в себя сам. За соблюдением правил будут следить маршалы по боевке.

**Боевое взаимодействие на игре осуществляется по системе «чемодан» (кроме Макробоевки).**

Тело делится на 2 части: «корпус» и «конечности» (руки и ноги). Попадание в «конечность» ведет к легкой ране, в «корпус» - к тяжелой, ранения не суммируются.

Ранение должно быть отыграно! При легком ранении персонаж не может пользоваться конечностью, в которую попали, бережет ее, при тяжёлом ранении персонаж падает, не может сражаться, передвигаться, говорит только шепотом.

Если персонажу не оказана помощь («перевязка»), легкая рана через 30 минут переходит в тяжелую. Перевязку может сделать любой персонаж (возможна самопомощь) – для этого нужно обмотать поврежденный участок полоской ткани. Можно накладывать повязку на одежду, на доспех – нельзя. В случае перевязки, легкая рана не переходит в тяжелую, но персонаж по-прежнему не может пользоваться конечностью в течение 1 часа, затем наступает исцеление.

Тяжелая рана через 30 минут приводит к смерти персонажа, если персонаж находится за пределами города. В городе тяжелая рана остается тяжелой до прихода лекаря.

Убить тяжелораненого персонажа можно – для этого надо вывести его из города, обозначить удар в любое место поражаемой зоны и произнести: «Фаталити!».

В городе убить персонажа оружием нельзя (исключение – публичная казнь, смерть от тяжелого ранения / яда, смерть от самоубийства и штурм города)!

**Поражаемая зона**

Полная, за исключением головы, шеи, кистей рук, паха и стоп. Для «камней» и снарядов осадных орудий зона поражения полная. Исключений нет.

**Разрешенные действия в боевой обстановке**

* рубящие удары допущенным оружием и уколы копьями в поражаемую зону;
* стрельба из допущенного оружия в поражаемую зону;
* толчки и удары плоскостью щита в корпус противника;
* захваты (не заломы!) рук или щита противника и оружия за небоевую часть.

**Запрещенные действия в боевой обстановке**

* удары ребром щита, гардой или навершием оружия;
* удары и выстрелы в непоражаемую зону.
* борцовские приемы и рукопашный бой (за исключением перехвата вооруженной руки и захвата/парирования небоевой части оружия. Прикосновение к боевой части холодного оружия = ранение).

**Дневное и ночное время**

Дневное время - с 6 до 22 часов. Можно пользоваться любым допущенным оружием, щитами.

Ночное время - с 22 до 6 часов утра следующего дня. Разрешено использовать только ночное оружие (оружие, допущенное до ночной боевки).

**Оружие**

Все оружие перед игрой проходит обязательную чиповку у маршалов по боевке!

На игру допускается:

*1. Клинковое оружие*

Материал - текстолит, пластик, дерево

Требование по безопасности и внешнему виду:

* лезвие клинка без зазубрин, острых и опасных элементов
* конец и ребра клинка скруглены
* длина одноручного клинка не более 1,1 м; вес не более 1,2 кг, не менее 800 гр
* длина полуторного меча не более 1,500 м; вес не более 1,6 кг; не менее 1 кг.
* клинок должен соответствовать времени и месту. Никаких шпаг, катан, клинков с корзинами и развитыми гардами использовать нельзя.
* **ларпа нет!**

*2. Копья*

Материал - резина, аналогичные пористые материалы.

Требование по безопасности:

* наконечник плотно сидит на древке
* отсутствие выступающих опасных деталей
* древко прямое, сделанное из гладких материалов или ошкуренного дерева
* общая длина до 2,5 м.

*3. Топоры*

Материал – резина, аналогичные пористые материалы.

Требование по безопасности:

* поражающий элемент плотно сидит на древке
* отсутствие выступающих опасных деталей
* древко выполнено из гладких материалов или ошкуренного дерева
* длина одноручного топора не более 90 см, вес не более 800 г.
* длина двуручного топора не более 1,5 м, вес не более 1,5 кг.

*4. Луки, арбалеты*

Материал изготовления - дерево, пластик.

Требования по безопасности:

* натяжение: лук – не более 12 кг, арбалет – не более 15 кг
* стрелы с гуманизатором, диаметр гуманизатора не менее 3 см.

**Внимание**! Каждая стрела будет проверяться отдельно.

*5. Щиты*

Требования по безопасности:

* не должны иметь железной кромки
* должны быть обклеены тканью по всей поверхности, включая кромку, чтобы исключить образование заусенцев
* край рекомендуется обивать кожей

Размеры щитов:

Щит-баклер, диаметром не более 40 см

Щит треугольной, круглой или иной формы – должен вписываться в прямоугольник 65х75 см.

Ростовых щитов нет!

**Внимание!** Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя.

**Ночное оружие**

Ночным оружием разрешено пользоваться в любое время суток.

Ночным оружием являются:

* Ножи, общей длиной до 40 см, без выступающих опасных деталей. Могут быть выполнены из твердых материалов (текстолит, пластик, резина, дерево).
* Тямбары до 1 метра.

**Доспех и шлем**

На доспех и шлем не распространяется правило «Не более 500 рублей за костюм», поскольку доспех и шлем относится к защитному снаряжению. Они обязательны для ношения во время маркобоевки.

Доспех и шлем не добавляют хиты персонажу, но могут сохранить жизнь и здоровье игроку.

**Осадные орудия**

*1. Камни*

Камень представляет из себя плотный мусорный пакет или кулек из иного плотного материала, который не слишком легко порвать, набитый травой, листьями или иным мягким и легким материалом. Вес камня не более 0,5 кг. Размер не более 30 см и не менее 20 см. Камень должен быть мягким. Все камни проходят тщательную проверку на полигоне.

Есть два способа использовать камни:

* Ими можно стрелять из осадного орудия, предназначенного для этого (см. ниже).
* Их можно ронять со стен. Действие выполняется строго двумя руками, можно ронять только вертикально вниз. Считается, что камень попал, если он задел человека куда угодно (даже в голову, щит и оружие), не срикошетив при этом от стен или дерева. Т.е. щит и меч не защищает от камней.

Камень, упавший со стены и попавший без рикошетов, приводит к тяжелому ранению.

Кидать камни руками, кроме как стоя на парапете стены или на башне, нельзя.

*2. Требушеты, катапульты, балисты.*

Согласовываются с МГ **заранее** и проходят тщательную проверку на полигоне. Изготовить осадное орудие на игре нельзя!

Любой снаряд осадного оружия, попавший в человека, даже рикошетом, наносит тяжелое ранение.

*Уничтожение и похищение осадного орудия*

Любое осадное орудие может быть уничтожено во время боевой ситуации (штурм города) только другим осадным орудием (попаданием в него камнем, снарядом от требушета, катапульты или баллистой 3 и более раз).

Осадные орудия не могут быть похищены!

*3. Тараны, осадные башни, лестницы и пандусы.*

* *Таран.* Им ломают ворота. Таран представляет из себя прямое бревно или брус, без явно выступающих элементов, диаметром не менее 25 см, длиной не менее 3 метров. «Работать» тараном должны минимум 4 человека. Переносить таран могут двое.
* *Осадные башни, лестницы и пандусы.* Это должна быть безопасная прочная конструкция, из которой не торчат ветки и гвозди. Лестницу и пандус нельзя использовать в качестве тарана.
* *Лестницы* и приравненные к ним предметы неуничтожимы, но могут быть украдены в боевой и небоевой ситуации.

**Города, их фортификация, штурм**

Жители города обязаны обозначить границы города (периметр), главный вход в город и тайные ходы. Периметр может быть огорожен конвертами, тканевой стеной или веревкой по всей протяженности. Там, где есть ограждение - неприступная и не разрушаемая стена.

**Важно!** Попасть в город и выйти из него можно только с помощью жителя города! Исключение – штурм города.

Жители могут укрепить город, построив **фортификационные сооружения**: ворота, штурмовую стену, ров. Все сооружения будут проверяться маршалами по боевке на предмет безопасности и адекватности.

* *Ворота.* Должны представлять из себя надежную конструкцию размером минимум 2х2 метра, через которую могут одновременно пройти двое человек среднего размера.
* *Штурмовая стена.* Длина не менее 3 метров с возможностью поставить на нее хотя бы одну штурмовую лестницу или пандус.
* *Ров.* Обязателен, если есть ворота и штурмовая стена. Это яркая заметная черта на расстоянии 2 метров от стены и ворот. Настоящий ров рыть не надо!

Если город укреплен фортификационными сооружениями, он готов к штурму.

***Правила штурма города***

Штурмовать можно любой город. Неукрепленный город штурмуется по правилам макробоевки (см. ниже). Город, который имеет фортификационные сооружения, штурмуется атакой на ворота и стену.

При штурме разрешено использовать осадные орудия.

Защитники города не могут использовать осадное, стрелковое и метательное оружие против тех атакующих, которые достигли яркой черты (рва). Только камни!

Атакующие не могут использовать стрелковое, метательное и осадное оружие, если они достигли рва.

Если атакующие приставили к штурмовой стене лестницу или пандус, ее сталкивать нельзя!

Запрещено поражение противника на стене клинковым и колющим оружием!

**Макробоевка**

*К стенам, где кладку седых камней плавит тепло лучей*

*Мы направляем своих коней и острия мечей*

**Сражения армий**

Все сражения армий происходят 2 раза в день - в специально отведенное время (с 12 до 14 часов дневная фаза и с 19 до 21 часов вечерняя фаза) и в специально отведенном месте (поле), заранее подготовленном игроками до игры (кроме штурма города).

В одном цикле (сражении) может быть несколько битв.

*Ставка битвы*

Перед сражением лидеры армий собираются в штабе и объявляют ставку – та территория, за которую в данный момент армия будет вести битвы.

*Состав армии. Безликие бойцы.*

Минимальное число реальных бойцов, необходимое для создания армии, равно пяти.

В состав армии может входить любой человек, имеющий минимальный комплект защитного снаряжения, а именно: шлем, стеганка, защита кистей.

Человек в составе армии перестает быть персонажем. Он становится безликим бойцом (кроме Героя войны), надевает котту цвета города без каких-либо обозначений.

**У безликого бойца в составе армии 3 хита.**

Игрок может физически участвовать в любом количестве эпизодов битв в течение одной фазы макробоёвки.

Исключением из данного правила становится защита столицы. Свой дом защищает не безликий житель города, а персонаж, со всеми вытекающими последствиями.

*Состав армии. Герой сражения.*

Армию в сражение ведет Герой сражения - именной персонаж, одетый в котту цвета города с именным обозначением. Он обязан участвовать в одной из битв (на свой выбор). Во время сражения его можно взять в плен или убить. Игрок, чей персонаж выступил Героем сражения, может не вернуться в исторический пласт!

Героем сражения может выступить любой персонаж, чье имя было прославлено. Герои должны иметь группу поддержки из граждан своего города (минимум 3 персонажа). Выход Героя на поле сражения должен быть запоминающимся!

Когда Герой сражения выходит в битву, то судьбу группы поддержки решает победитель этой битвы.

**У Героя сражения 9 хитов**.

*Состав армии. Ленты резерва*

На игре можно усилить свою армию лентами резерва, моделирующими бойцов, находящихся в запасе. У каждой армии ленты своего цвета. Ленты закрепляются на знамени армии, отвязываются либо отрываются оттуда лично бойцом, которому это необходимо.

Знаменем армии служит укрепленное на древке полотнище с надписями, эмблемами, украшениями, служащее официальным символом армии. Высота древка – не менее 2м, полотнище размерами не менее 1х0,75м.

Ленты и знамя украсть нельзя.

Если у армии есть знамя с лентами, то в ней есть резерв бойцов. Любой боец в составе армии, который потерял все хиты, падает на землю, затем встает, поднимает вооруженную руку и максимально быстро следует к знамени (не опуская руку), где, оторвав или отвязав ленту, он становится новым безликим бойцом.

Бойцы, которым не хватило лент резерва, лежат на земле до конца битвы и считаются погибшими.

Все безликие бойцы, которые погибли в битвах и сражениях, считаются дальними родственниками основного персонажа игрока. То есть, если Вася играет рыцаря Оливье, но участвует в макробоевке безликим бойцом, и безликий боец погибает, то рыцарь Оливье автоматически получает весть о том, что «в битве за Ламбро погиб его дядя/младший племянник/кузен».

*Как получить Ленты резерва*

* **Девичий плат.** Лентами резерва становится изрезанный на 10 частей девичий плат, который носит каждая **незамужняя** девушка. Цвет плата = цвет города. Получить плат может любой персонаж, которого девушка назовет своим мужем или нареченным. Девушка-боец может изрезать свой собственный плат и превратить его в ленты резерва.
* Ресурсы Макроэкономики. Информация о макроэкономике будет предоставлена игрокам, чьи персонажи имеют данные ресурсы и могут принимать участие в макроэкономике.

*Зрители*

На Макробоевке могут присутствовать зрители – игроки и персонажи.

Персонажи следуют за армией и наблюдают ход сражения, не участвуя в боевых взаимодействиях. Они становятся доступны для действий врага в тот момент, когда с их стороны в битву выходит Герой сражения. Если их армия во главе с Героем проиграла битву, судьбу персонажей решает победитель этой конкретной битвы. Если победил их Герой – считается, что все они спокойно вернулись в свои города.

Игроки, желающие обезопасить своих персонажей от опасностей, могут смотреть издалека в состоянии Фатума.

**Стратегия и тактика**

*Взаимодействия на карте*

Вся военно-тактическая деятельность происходит через взаимодействие с Макрокартой.

Макрокарта – это карта Лангобардского королевства, на которой будет отражена текущая военно-политическая ситуация, а именно границы территорий, положение армий и их передвижение.

*Территории*

Лангобардское королевство на нашей игре поделено на территории и города. Для начала штурма города необходимо занять (завоевать) хотя бы одну из прилегающих к ней территорий.

*Создание армий*

Кто может создавать армию:

* Король Лангобарского королевства или его полководец
* Епископ Турина или его полководец
* Король франков или его полководец

Может быть создано сколько угодно армий, при соблюдении всех ниже и вышеперечисленных условий.

*Условия, при которых создается армия*

В период с 10:00 до 11:00 в дневную фазу и с 17:00 по 18:00 в вечернюю фазу в специально отведенное место (Штаб), должен подойти ОДИН представитель (полководец) от каждой потенциальной армии.

При себе он должен иметь:

* Знамя армии и ленты резерва
* Имена Героев сражения, которые ведут армию в битву
* План военных действий (четкое понимание и представление о том, что он хочет и будет делать)

*Передвижение армий и их взаимодействие*

Перед началом боевой фазы полководцы собираются в Штабе перед макрокартой, где формируется армия, совершаются ходы и предпринимаются еще какие-либо действия.

После того, как в определенной точке была создана армия, ее можно двигать на соседнюю территорию.

Если на территории, куда была направлена армия, отсутствует сопротивление (вражеская армия), то территория считается автоматически захваченной и переходит в собственность захватившей ее стороны.

Если на вражеской территории присутствует армия, то происходит сражение в специально отведенном для этого месте (см. «Сражение армий»). Ставкой в битве считается спорная территория.

В случае победы атакующей стороны территория переходит под ее контроль. В случае победы защитников территория остается под их контролем. Если по истечении отведенного времени ни одна из армий не добилась успеха, то эпизод сражения считается незавершенным и переносится на следующую боевую фазу с возможностью пополнения резерва в виде лент. В этом случае территория остается под контролем защитников.

Если из двух смежных территорий армии выдвигаются навстречу друг другу, то происходит битва на границе, без чьего-либо преимущества в выборе точки старта. Победившая сторона забирает территорию, проигравшая теряет. Если по истечении времени ни одна из армий не добилась успеха, то обе армии возвращаются в точку, откуда начинался их ход. Эпизод сражения считается завершенным.

Также сражения могут проходить между более чем двумя враждебными друг к другу армиями. В этом случае принципы, описанные выше, не меняются.

Для примера разберем случай сложного взаимодействия трех враждебных друг другу армий. Если армия 1 (Лангобардов) и армия 2 (Франков) идут навстречу друг другу, и происходит сражение «на границе», а армия 3 (Епископа) при этом атакует армию 1 (Лангобардов) в спину. В таком случае возможны три варианта развития событий:

* Армия 1 (Лангобардов) побеждает армию 2 (Франков). В таком случае армия 1 (Лангобардов) занимает территорию 2 (на которой до этого были Франки), а армия 3 (Епископа) занимает территорию 1 (на которой до этого были Лангобарды).
* Армия 1 (Лангобардов) проигрывает армии 2 (Франков). В таком случае армия 2 (Франков) бьется с армией 3 (Епископа) за территорию 1 (на которой до этого были Лангобарды) с теми же лентами резерва, либо имеет возможность отступить на свою территорию, сохранив бойцов.
* Обе армии не успевают уложиться в отведенное для сражения время и отступают на свои территории. В таком случае армии 1 (Лангобардов) придется сразиться с ударившей в спину армией 3 (Епископа) всеми оставшимися силами, сколько бы их ни было (либо отказаться от сражения, дезертировав и потеряв оставшихся бойцов).

**Битва за город**

На территории города также можно создавать армию, однако находиться в стенах города и оборонять его она не может. В случае, если враг подошел к стенам и предпринял враждебные действия, то сначала происходит битва за стенами города в специально отведенном для этого месте. В случае победы противника армия защитников считается уничтоженной и на защиту стен города выходят персонажи со всеми вытекающими из этого последствиями. Эпизод сражения продолжается.

Если город имеет штурмовую стену и боевой коридор, то сражение переносится к стене. Осаждающие должны прорваться внутрь города и «перебить» тех, кто оказывает активное сопротивление. Город считается захваченным, если защитники больше не в силах оказывать значимое сопротивление.

Если город не имеет защитных сооружений, битва за него происходит в специально отведенном месте (поле). Если по истечении времени ни одна из армий не добилась успеха, то эпизод сражения считается незавершенным и переносится на следующую боевую фазу с возможностью пополнения армий лентами резерва.

В связи с тем, что данное событие по своей значимости и накалу страстей гораздо важнее, нежели битва за территории, МГ оставляет за собой право расширить временной лимит, заложенный на эпизод сражения.

**Важно!** Персонажи не могут просто так покинуть осажденный город!

*Расформирование армии и ее содержание*

Можно добровольно расформировать свою армию и сдаться на милость победителя.

*Союзные армии и их взаимодействия*

Если вместе с вами территорию защищает союзная армия, то стоит знать следующее:

* В эпизоде сражения принимают участие все армии, вторгшиеся или обороняющие территорию. Это правило неизменно и для битвы на границе.
* Каждая армия пользуется только своими лентами резерва!
* В случае победы союзных армий территория отходит одному из союзников, согласно пунктам договора между сторонами. Если данный пункт не был предусмотрен в договоре и однозначного решения не принято, то провинция официально не принадлежит ни одному из союзников.

**После битвы**

Участие в сражении изменяет судьбу персонажей.

Герой сражения получает дополнительное имя «Победитель» каждой битвы, в которой его армия одержала победу. То есть, если в сражении было 6 битв, и в 2 их них армия Героя победила, то Герой получает 2 дополнительных имени. (Например, Лиутпранд - победитель битвы при Козьем броде, победитель битвы при Бреши.)

Если Герой был убит, он получает дополнительные имена посмертно.

Победитель всего сражения определяется подсчетом количества побед или качеством продвижения по карте. Победитель сражения получает право изменить одно уложение проигравшего города / по одному уложению проигравших городов.

## 3.3. Познание

### Поиск

Каждый персонаж - это тайна, порою даже для самого персонажа. Понять и раскрыть себя возможно только через действия. Путь, на который встает персонаж в этом поиске, отражается через обновление имен. Есть те, кто может помочь встать на этот путь. Встреча с такими людьми - не всегда праздник. Каждый волен выбирать - слушать их или пройти мимо. Но общение с этими людьми может помочь персонажу понять своё предназначение и обрести свою судьбу.

### Вера

Атеистов и язычников в мире игры нет. Все персонажи на игре - христиане. Христиане делятся на ортодоксальных христиан (веруют в триединство Бога Отца, Бога Сына и Святого Духа) и ариане (разделяют Бога Отца и Бога Сына).

Высшим духовным лицом города является епископ. Священники при рукоположении и монахи при постриге принимают новое - духовное имя. Тем самым они выводят своих персонажей из-под власти имяположения земных правителей. Любому священнику и монаху в пространстве игры епископ Турина может давать дополнительное имя (и более никто другой). В том случае, если кто-то обретает имя-исключение "Святой", тот также имеет право именовать дополнительным именем священников и лиц, принявших монашеский обет.

Независимо от принадлежности к ортодоксальному христианству или арианству все чтут христианские святыни:

* гвоздь из распятия Христа (Железная корона),
* Туринская плащаница,
* Перо Архангела Михаила.

Папы Римского на игре нет.

### Смерть

Смерть является точкой бытия. В этой точке заканчивается существование, но продолжается пребывание. Каким оно будет, зависит от каждого.

Точку смерти персонажа фиксирует игрок.

Отношение к смерти персонажа других персонажей отражается менталитетом людей VIII века – это успение человека (он не исчез, он остался – в рассказах, поминовениях, памяти; только больше не активен).

Для игрового поля смерть персонажа – это состояние перехода в Фатум; возможность предстать лицом к лицу перед определением собственной судьбы и имени.

В VIII веке отношение к смерти особенное. Живые не говорят о смерти. Никто из людей не считается «мертвым». Вместо мертвецов есть лишь «усопшие». «Танец Смерти» - напоминание о Конце Света. Каждый живет, чтобы утверждать будущую вечную жизнь. Те, кто не получил имени, не могут претендовать на обретение Вечности. Гибель персонажа фатальна. Она призывает игрока в состояние Фатума.

Жизнь персонажа может быть прервана:

- болезнью (3 причины болезней, см. Медицину: заболевание, отравление, болезнь в результате ранения);

- в случае насильственной смерти (3 вида: казнь, добивание, смерть от нелеченного тяжелого ранения);

- самоубийство (решение игрока прервать жизнь собственного персонажа); в этом случае обязательно обозначить уход из жизни для других персонажей (принять яд, нанести своему персонажу тяжелое ранение, от которого он усопнет в связи с отказом от медицинской помощи в установленное время). Поскольку такое событие происходит не просто так, а всегда имеет причины, в локации Кладбище рекомендуется об этих причинах сообщить. Вероятность получения отягощенной легенды для следующего персонажа весьма велика.

Усопшего следует похоронить. С полным ритуалом отпевания или в полевых условиях. Если персонажа убили без свидетелей (в поле), то усопшего должны прикопать, прочитать что-то из известных молитв, помянуть усопшего какими-нибудь словами. В случае отсутствия ритуала погребения Фатум усопшего получает право мести (введения информации о смерти своего персонажа – СЛУЧАЙНЫЙ СВИДЕТЕЛЬ). На посмертие окажет сильное влияние наличие культуры поминовения усопшего (записи в церковных книгах, заупокойные поминовения во время мессы и прочие ритуалы, призванные облегчить пребывание в мире усопшего).

 Если больной или раненый умер в поле без свидетелей, об этом необходимо сообщить в локации Кладбище сразу после прибытия туда.

Как только персонаж усоп, игрок обязан надеть оранжевый хайратник (обозначить себя в состоянии фатума). Или окружающие могут сделать это за него (считается, что закрыли глаза). Лишь фатумом можно присутствовать на похоронах своего персонажа, после чего фатум совершает перемещение в локацию Кладбище. Если ритуала не предвидится, тогда фатум сразу может отправляться на Кладбище.

В некоторых случаях игрок может больше не выйти персонажем, поэтому каждый миг бытия надо проживать как последний.

# БЛОК ТРЕТИЙ

***Посвящается Фатуму***

Искра Творца есть в каждом.

## 1. Состояние Фатума

Ролевик триедин в трех сущностях:

1. Игрок - это человек начала XXI века, приехавший на полигон.
2. Персонаж - это человек VIII века, которого игрок воплощает в пространстве игры.
3. Фатум - это состояние, в котором игрок пребывает в течение игры.

Состояние фатума - это творческий процесс, когда мысли и действия игрока направлены на реализацию игры. Фатум - это горение, которое требует выхода в ткань игры. В состоянии фатума игрок предельно открыт и искренен перед собой и другими игроками.

Если игрок находится в статусе персонажа, но к нему обращается фатум, то персонаж не может это проигнорировать (он слышит и видит знамение).

Фатум не должен своим обращением разрушать игровую ситуацию. Фатум не имеет права использовать полученную в состоянии фатума игровую информацию, кроме оглашения результатов фатального события. Злоупотребление состоянием фатума может привести к полному выходу игрока в Фатальную локацию.

Обозначение состояний:

* Персональный хайратник - перед вами персонаж.
* Оранжевый хайратник - перед вами фатум.
* Отсутствие хайратника - перед вами игрок, который либо только заехал на полигон, либо собирается съезжать.

## 2. Фатальные локации

На игре есть три Фатальные локации. Их цель – сохранять целостность пространства игры. Неигровых событий не существует. Либо событие относится к ипостаси Игрока и касается вопросов безопасности. Либо событие относится к Персонажу. Либо событие является фатальным. В последнем случае – добро пожаловать в Фатальные локации.

### Арена

Арена находится рядом с Вероной.

Назначение Арены как фатальной локации - помочь игроку изменить эмоциональное состояние (пережить и присвоить напряженную ситуацию, получить вдохновение). В этом функция Арены как психоотствойника. Арена - это также бард-point, где фатумы могут петь любые песни, в том числе не соответствующие эпохе или духу игры.

Если игрок на Арене остается в персональном хайратнике, с ним взаимодействуют, как с персонажем. Персонажи Арены - это Проклятый хор (артисты). Каждый – персонаж со своим именем, амплуа и всем, что положено творческим людям.

Если игрок, зайдя на Арену, снимает персональный хайратник, с ним взаимодействуют как с фатумом. Персональный хайратник как символ персонажа в этом случае сдается гардеробщику. Взамен игрок надевает оранжевый хайратник, обозначая состояние фатума.

### Кладбище

Кладбище находится рядом с Турином.

В случае смерти своего персонажа игрок в оранжевом хайратнике идет на кладбище. Назначение данной фатальной локации - после смерти персонажа помочь игроку обрести нового персонажа. Возможны несколько вариантов посмертия, с которыми фатум будет ознакомлен по прибытии. В том числе – отсидка в мертвятнике.

На кладбище также могут приходить персонажи, с ними будут взаимодействовать как с персонажами. Персонажи кладбища - капеллан и его семья. У них можно найти духовное утешение в случае смерти персонажа-родственника.

### Каменоломня

Каменоломня находится рядом с Павией.

Если в каменоломню придет персонаж, то обнаружит там только рабов. Богатого игрового взаимодействия в этом случае не будет.

Каменоломня НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНА для решения споров между игроками (см. Фатальный поединок).

Назначение каменоломни - помочь игроку, если у персонажа разорвана ткань мира. В этом случае фатум может обратиться в каменоломню. Кроме того, в каменоломне (или рядом) проживают маршалы боевого взаимодействия; те, кто отвечает за вопросы безопасности (Полигонная команда) и, собственно МГ.

Маршалы по боевому взаимодействию решают вопросы сопровождения боевых действий. Они также обеспечивают при необходимости поддержку для удаления с полигона нарушителей.

Полигонная команда решает вопросы безопасности игрового процесса.

МГ выполняет функцию сохранения ткани мироздания, в том числе с использованием МАСТЕРСКОГО ПРОИЗВОЛА.

Остальные обитатели каменоломни имеют право вмешиваться в любой игровой процесс (на уровне фатума или под видом персонажей).

Любое решение каменоломни не может быть оспорено.

## 3. Фатальные события

### Фатальный поединок

Каждый участник игры является фатумом. Все фатумы обязаны сохранять пространство игры. В случае, если в чьих-то действиях усмотрено злонамеренное нарушение правил, несоблюдение игровой этики, злостное читерство, ЛЮБОЙ фатум имеет право на вызов нарушителя на Фатальный поединок. В том числе, если считает наступление игрового события необоснованным (достигнутым нечестным путем).

Для вызова на фатальный поединок необходимо обозначить свой переход в состояние фатума (сменить персональный хайратник на оранжевый), дойти до вызываемого, обратиться непосредственно к нему. При этом не разрушить ткань игры для остальных.

ФАТУМ не место для пожизневых разборок и истерик! Использование фатума для сведения личных счетов, демонстраций собственного богатого внутреннего мира будет расценено МГ как самое злостное нарушение правил (вплоть до удаления с полигона).

Игнорировать обращение фатума персонаж не имеет права. Если переход в равнозначное состояние фатума немедленно невозможен, необходимо обозначить КОРОТКОЕ (не более 30 минут) время ожидания. За это время при желании можно завершить любой «Белый Совет» и любую битву.

Зачинщик бросает вызов с обвинением. Оспаривать, оправдываться, вступать в переговоры - поздно. Возможность решить вопрос переговорным путем после наступления итогов игрового события рассматривается как эфемерная.

Вызванный имеет право на выбор вида поединка, времени (не может быть позже чем через 1 час после вызова) и места (только в пределах полигона, вне непосредственной близости от локаций). Обе стороны обязаны явиться на поединок с секундантами. Обе стороны имеют право выставить на поединок вместо себя защитника. Секунданты в присутствие зачинщика и вызванного (и их защитников – при наличии) объявляют правила поединка. Поединок не может длиться более 30 минут. ВСЕ участники Фатального поединка присутствуют в качестве фатумов (поэтому следует приложить усилия, чтобы данное событие не разрушало ткань игры для остальных).

Победитель имеет право отменить совершившееся в результате нарушения правил и/или этики игровое событие. В том случае, если это событие касается не только его персонажа и персонажа противника, победитель вправе объявить персонажа проигравшего мертвым (душа погибла). В случае такого выхода из игры персонажа фатум погибшего обязан сообщить об обстоятельствах поединка на Кладбище.

Божий Суд есть.

### Изменение мира

Касается изменений действующих Правил игры.

**Ограничения:**

* изменения могут быть внесены только во 2-й блок, посвященный персонажу.
* перед началом процесса внесения изменений инициаторы обязаны внести предлагаемое изменение (не более одного в цикл) на цензуру МГ (обращается один представитель в качестве фатума в каменоломню непосредственно к представителю МГ, так как вносимые изменения НЕ МОГУТ МЕНЯТЬ КОНЦЕПЦИЮ: сеттинг, Миропорядок и т.д.). К внесению принимаются только те, которые подтверждены цензорской отметкой МГ (будет продемонстрирована на параде).
* изменения вносят персонажи (люди меняют бытие, как бы к этому не относились Небеса).

Для обозначения участия в процессах изменения локация должна иметь на каждый цикл:

- 2 оранжевых флажка,

- четыре цветовых маркера собственных цветов (маркер – кусок ткани цвета города 20х20 см).

В каждой локации устанавливается хронометраж векторов (некий предмет с обозначением всех векторов локации, где последовательно будет отмечаться, какой из векторов в настоящее время является ответственным за внесение изменений в Мироздание). Это означает, что у данного вектора имеется преимущественное право на выдвижение собственного изменения (соответствующего собственному вектору). Вступать в переговоры с ответственными о передаче права внесения можно. Но решение остается за ними. В том числе – об отсутствии изменений на период их полномочий.

Если принято иное решение и предложение прошло цензуру МГ, остальные локации уведомляются о наличии процесса внесения изменений через установку оранжевого флажка с цветовым маркером города-претендента перед каждым входом в две другие локации (в темное время суток необходимо привлечь к знаку внимание безопасными, но эффективными способами; например, голосовым и/или световым сопровождением). Посол убеждается, что вызов принят (флажок-вызов внесен в локацию и фиксирует время получения вызова; лучше проговорить с вызванной локацией, чтобы не возникало досадных недоразумений). Посол с оранжевым флагом идет в качестве фатума, при этом не выполняет никаких иных миссий (даже если на глазах гибнут близкие персонажи, посол не имеет права на вмешательство, как и на использование полученной неигровым способом информации).

Для внесения изменений требуется одобрение двух остальных локаций. ВНИМАНИЕ! Представитель (один фатум) локации-судьи назначается ответственным вектором его локации. Он обязан прибыть в локацию-соискатель с цветовым маркером собственной локации и с флажком-вызовом локации-соискателя не позже чем через 2 часа после вызова (временем вызова считается то, когда локация достоверно приняла флажок-вызов; напоминаем, что это время лучше согласовывать). Опоздание (отсутствие в течение 15 минут после времени наступления часа прибытия) или неявка считаются молчаливым одобрением вносимого изменения.

Локация-соискатель обязана ко времени явки судей подготовить массовое мероприятие с участием большинства проживающих в локации, в котором должна доказать судьям, что уважает вектор их локации. Начало мероприятия – через 15 минут от последнего срока явки судьи. Для каждого изменения готовится новое мероприятие, не похожее на уже проведенные.

Мероприятий на одно изменение может быть два – каждое для демонстрации соответствующего вектора других локаций. Тогда синхронность явки судей необязательна.

Судьи отсматривают мероприятие и выносят решение: одобрение или отрицание. В случае одобрения каждый судья отдает маркер своей локации локации-соискателю. Судья не имеет право уйти с мероприятия без вынесенного решения. Необоснованное отрицательное решение судьи может быть оспорено Фатальным поединком. В случае проигрыша, решение считается положительным или нет (какая сторона победит). Только после того, как соискателями получены оба маркера, они объявляют судьям, КАКОЕ ИМЕННО вносится изменение с демонстрацией знака цензуры МГ. Судьи обязаны без промедления сообщить данную информацию в своих локациях, так как изменения вступают в силу с момента оглашения их локацией-соискателем.

Соискатели изменений в первом цикле (с 22 часов 4-го июля до 06 утра 5-го июля) обязаны пройти цензуру своих предложений до парада и бросить вызов на параде. В таком случае явка судей – через 2 часа после завершения парада.

Если персонаж получает на игре имя-исключение (Святой, Великий, Главный), у него появляется право раз в цикл вносить изменения в правила игры без проведения мероприятия и решения судей.

### Факел Судьбы

Каждая жизнь – это поиск своей судьбы, своего имени, своей миссии. Можно принять то, что дано изначально, остаться в чреде изменений, уготованных жизнью смертного человека. Не слышать зов сердца, не стремиться к недостижимому, смириться с исполнением обязательств.

И погасить в себе ту искру, что вложил в каждого Творец.

Или же начать поиск самого себя, собственной миссии, которая лежит как путь под ногами. Не прямая эта дорога, и идти по ней вовсе не просто. Но путь осилит идущий.

Лишь в конце, быть может, вспыхнет неугасаемый огонь, и открыто будет то имя, ради которого человек решается на поиск.

Все, кто пожелает пройти этот путь, пусть не будут слепы и глухи к знакам. Пусть знают они, что лишь единственное решение приведет к верному входу, от которого придется спуститься в Каменоломню. После – сотворить невозможное. И если не погибнуть по дороге и в свершениях, то зажжен будет для такого факел судьбы.

Тот, для кого факел судьбы вспыхнул, получает особый знак (будет показан на параде). Знак говорит о том, что до свершения своей судьбы, жизнь этого человека – в его собственных руках. Он сам знает, когда наступит его смертный час. Его судьба более не принадлежит окружающим, но остается в плетении нитей ткани бытия.

# ПРИЛОЖЕНИЯ

## *Приложение 1.* Историческая ситуация

**Краткое изложение давних событий**

|  |  |
| --- | --- |
| год от Р.Х. | Историческое событие |
| 325 | Никейский собор: разделил христианство на ортодоксальное (признающее Никейский Символ веры с единосущием Бога-Отца и Бога-Сына) и арианство (христианство, разделяющее несотворенного Бога-Отца и сотворенного Бога-Сына). |
| 332 | Император Константин одержал очередную победу над германскими племенами (на этот раз – готов). Больше Рим никогда не побеждал германцев. |
| 350 | Началось Великое переселение народов (передвижение германцев на территории Римской империи). В первой волне шли вандалы и готы. Вандалы разграбили Рим, захватили Иберию, расселились на севере Африки. |
| 410 | Вождь готов Аларих взял Рим штурмом. Императоры Западной Римской империи укрылись в Равенне. |
| 451 | Последний римский полководец Флавий Аэций одержал победу во главе с союзными германцами (готами и бургундами) над вождем гуннов Аттилой на Камлаунских полях. В последний момент на помощь союзной армии подошел отряд франков во главе с легендарным вождем Меровеем. Франки основывают свое королевство на севере Галлии. |
| 476 | Вождь готов Одоакр изгнал последнего императора Западной Римской империи. «Ромеями» (римлянами) остались только жители Византийской империи. |
| 480-496 | Вождь салических франков Хлодвиг объединил под своей властью салических и рипуарских франков. Женился на Клотильде Бургундской (которая приняла ортодоксальное крещение под влиянием Женевьевы Парижской). Принял ортодоксальное христианство (до этого являлся язычником) в качестве благодарности за военные победы. Издал свод законов «Салическая правда». Короновался королем франков. Стал первым королем династии Меровингов. |
| ок. 500 | От Скандинавии, вниз по течению Эльбы в район Среднего Дуная пришло многочисленное племя лангобардов. Местные им объяснили, что в этих землях правят не скандинавские боги, а Бог-Отец и Бог-Сын. Так лангобарды стали арианами и федератами (союзниками) Византийской империи. |
| ок. 500 | Саксы начали завоевание побережий Северного моря. Саксонские племена расселились от низовьев Эльбы до низовьев Рейна. Первые столкновения с франками. Совместно с англами саксы вторглись на остров бриттов. |
| 527-565 | Император Византии Юстиниан вернул владения Византии в Африке и в Италии, разделил земли «ромеев» на провинции (экзорхаты). Суровее всего Юстиниан обошелся с арианами-вандалами (наверное, за то, что именно вандалы разграбили Рим): их государство в Северной Африке разгромили. Этот смелый шаг возымел последствия век спустя: некому оказалось остановить нашествие арабов-мусульман, а сама Византия не справилась. |
| 508-567 | Лангобарды выступили союзниками с аварами против Византии; уничтожили несколько германских государств на берегах Дуная; заняли район Венето. |
| 540 | Герцоги Баварии Агилульфинги принесли вассальную клятву Австразийскому королевству франков. |
| 550 | Готы основали Аквитанское королевство. |
| 572 | Король лангобардов Альбоин захватил земли в долине реки По на севере Италии; город Тицинум переименовал в Павию; основал королевство Лангобардия. Потомков римлян на захваченных территориях лангобарды уничтожали. Немногочисленные беженцы укрылись на побережье и островах Венето. Равеннский экзорхат оказался не в силах противостоять лангобардам. |
| 574 | Вожди лангобардов атаковали южные границы Австразии. Остановлены франками. Началось продвижение лангобардов по территории Италии. |
| 589 | Толедский собор для примирения ортодоксальных христиан и ариан принимает *филиокве*: «Святой Дух нисходит от Бога-Отца и Бога-Сына». Не все христиане примирились с признанием «двух Богов». Те, кто настаивал на единстве Святой Троицы, в дальнейшей истории избрали название «Православие». Те же, кто принял филиокве – «Католичество». Ариан и ортодоксов филиокве не примирило. |
| 590 | Епископом Рима становится Григорий I (Великий). Византии власть римского епископа становилась в тягость, поэтому Равеннский экзорхат не пришел на помощь городу во время его противостояния лангобардам. Практически вся светская власть, в том числе – организация обороны, снабжения населения продуктами и прочее, оказалась сосредоточена в руках епископа. Папа Римский Григорий первым назвал себя «рабом рабов Божьих»; отправил крестить Британию Августина – первого епископа Кентерберийского; остановил крестным ходом эпидемию чумы (именно во время этого хода был «крещен слезами» римский император-язычник Троян, явился Архангел Михаил с пылающим мечом на крыше мавзолея императора Адриана - впоследствии – Замок Святого Ангела). А еще Папа Григорий создал григорианский хорал и написал множество теологических трудов. |
| 590 | Через женитьбу на Теодолинде (принцесса из Баварского Дома, вдова короля лангобардов Аутари) Агилульф стал королем Лангобардии. Для коронации Теодолинда (ортодоксальная христианка, как и все баварцы) договорилась с Папой Григорием о великом даре – двух Гвоздях Распятия Христова. Один Гвоздь королева приказала расковать и поместить в корону лангобардских королей. Так корона стала Железной. Агилульф согласился на ортодоксальное крещение ради свадьбы и коронации. Приостановил на 30 лет набеги на Рим. Разделил Лангобардию на три части по преимущественному проживанию ариан, ортодоксальных христиан и язычников. |
| VII век | Появился ислам. С 611 по 634 год мусульмане полностью подчинили себе Аравийский полуостров. Персидская империя в войнах с Византией окончательно ослабла, что позволило арабам быстро завоевать Персию, Сирию, подойти к Константинополю. Византию с севера опустошали набегами славяне; южные провинции на севере Африки оказались захвачены арабами; империи пришлось уступить лангобардам почти всю территорию в Италии, острова Корсику и Сардинию. Меровинги вели постоянную войну с саксами (граница проходила по равнине, поэтому саксонские набеги происходили постоянно), Аквитанским королевством, аварами. Всех противников франков (а Баварию – особенно) поддерживали лангобарды. |
| 644 | Кодификация на латинском языке «Эдикта» - свода законов королевства Лангобардии. Создание Схолии при королевском дворе в Павии, в которой обучали грамоте и применению законов. |

**События, произошедшие не более века назад**

|  |  |
| --- | --- |
| год от Р.Х. | Историческое событие |
| 712 | Лиутпранд коронован Железной короной Лангобардии. |
| 718 | Полноправным майордомом королевства франков утвердился Карл. |
| 711-725 | Мусульмане завоевали Пиренейский полуостров, разбили герцога басков, преодолели Ронсевальское ущелье; последовательно захватили города Аквитанского королевства (Каркассон, Ним, Нарбонну, Тулузу). |
| 726 | Король Лиутпранд отменил «двоеверие»: в обновленном «Эдикте» появилась норма права, согласно которой все клятвы, засвидетельствованные по арианскому вероисповеданию, признаются недействительными. |
| 732 | В битве при Пуатье на Луаре майордом королевства франков Карл нанес решительное поражение мусульманам, остановил их продвижение по Европе, получил титул «спасителя Европы» и прозвище «Мартел» за свой боевой молот. |
| 734 | Лиутпранд взял в жены племянницу Карла. |
| 737 | Скончался король франков Теодорих IV. Майордом королевства Карл не возвел на престол никого из династии Меровингов. Королевство смирилось с единоличной властью Карла Мартела. |
| 738 | Лиутпранд остановил продвижение арабов в Провансе по призыву Карла, тогда как сам Карл отбивал нападение саксов на севере. В качестве покровителя лангобардских воинов король избрал Архангела Михаила. |
| 739 | Лангобарды продолжили завоевание территорий в Италии. Папа Римский Григорий III воззвал к Карлу о помощи против захвата лангобардами территорий в непосредственной близости к Риму, но Карл просьбу проигнорировал. |
| 741 | После смерти Карла Мартела власть в королевстве франков перешла к его сыновьям: Карломану и Пиппину Короткому. Пиппин посетил союзника отца Лиутпранда. Тот посоветовал франку сбрить слишком короткую бороду и отправил домой с богатыми дарами. |
| 744 | После смерти Лиутпранда ему унаследовал его племянник, утвержденный в своем наследственном праве еще при жизни дяди. |
| 747 | Карломан принял постриг в монастыре. Пиппин получил титул майордома королевства. |
| 751 | Пиппин Короткий с одобрения собрания франков отправляет на постриг последнего короля династии Меровингов Хильдерика III. |
| 752 | Король лангобардов Айстульф подошел с армией непосредственно к Риму. Папа Римский Стефан бежал из Ватикана. Пиппина провозгласили королем франков. |
| 753-754 | Папа Римский прибыл в королевский замок Понтион к Пиппину. Далее они совместно посетили аббатство Сен-Дени, где Пиппин и его сыновья были коронованы непосредственно Папой. Стефан вернулся в Рим в сопровождении армии франков. Айстульф отошел от римских владений. Пиппин передал обширные земли в правление непосредственно Папы («Пиппинов дар»). |
| 756 | Железной короной короновался герцог Сполето Дезидерий. До смерти Пиппина в 764 году Дезидерий занимался внутренними делами, не беспокоя сильного северного соседа (король франков тем временем изгнал мавров из Нарбонны; присоединил к королевству франков Аквитанию). Бавария продолжала упорно сопротивляться франкскому правлению (герцог Тассилон III нарушал любые клятвы, лишь бы не лишиться собственной независимости). Лангобарды не желали мириться с унижением в виде «Пиппинового дара». |

**Ситуация, которая сложилась к 774 году**

В 765-766 годах король Дезидерий последовательно выдал замуж своих дочерей: за Карломана, за Карла, за Тассилона. Между Карлом и Карломаном не было мира. Прямые столкновения предотвращались лишь волей их матери – Бертрады Лаонской (Берты – «Большая Нога»). Камнем преткновения оказались победы над Саксонией и союз с Баварией. Для решающего столкновения с маврами в Пиренеях, франкам требовался надежный тыл. Герцог Баварии Тассилон III надежным не являлся. Как не были надежны и саксы-язычники. Союзники франков – вандалы и готы, до сих пор сохранявшие герцогские короны в Гаскони и Провансе, желали бы видеть во главе союзной армии сильного правителя франков. Внезапная смерть настигла Карломана в 771 году. Дезидерий начал шантажировать Карла наследственными правами племянника. К союзу против Карла присоединился герцог Аквитании Гунальд, сбежавший из монастырского заточения.

Смерть Карломана оказалась внезапной. Карл, чтобы укрепить свои позиции в бывших владения брата (а они как раз находились на границе с саксами), решился на неслыханное прежде обновление среди своих воинов. Реформа владений, осуществленная еще Карлом Мартелом, привела к тому, что большинство земель в королевстве отошли верным короне воинам. На доходы те обязывались прибыть в армию с полным вооружением всадника. Так франки серьезно укрепили тяжелую конницу. В битве же при Пуатье решающую роль сыграла тяжелая пехота. Для Карла стало важно создание универсальных «рыцарей», способных одерживать победы в конном, в пешем строю и в поединках. Прообраз нашелся в преданиях о короле Артуре, который весьма кстати одержал двенадцать легендарных побед над саксами. Списки о славных деяниях Артура появились на латинском языке в виде «Истории бриттов», написанной братом Неннием. Герин, Увейн, Герайнт, Обри Гатинэ – граф Орлеана, Хольгер Дан, Хроудланд – наследник Бретонской марки, Айстульф – к 771 году имена этих бойцов стали уже довольно известны. По крайней мере, в армии Карла. Рыцари именовали себя «паладинами», каждый из них дал личную клятву верности королю. Паладины довольно часто проводили турниры, на которых сражались с любым желающим на всех возможных видах боя. Эти поединки, разумеется, уже не являлись Божьим судом, но оставались травмоопасны, так как биться на ученическом «тупом» оружии опытные воины считали ниже своего достоинства. За военными тренировками с увлечением наблюдали дамы. Одной из них (назначенной королем или выбранной победителем) доводилось вручать приз. Так начал складываться культ Прекрасной Дамы, хотя монах Ненний описал в своем труде лишь битвы. О роли прекрасной Гвиневеры там не сказано ни слова. О волшебницах и прочем проявлении языческих верований – тем более. Там все заканчивается победой при горе Бадон.

В 772 году армия Карла одержала победу над саксами. Был низвергнут главный идол язычников – древо Ирминсуль. Тут Дезидерий вспомнил славную историю своего народа: прозвище «лангобарды» («длиннобородые») его предки получили после того, как в одной из битв рядом с мужчинами по призыву богини Фриды (жены Одина) встали женщины. Чтобы враг не отличил их от мужчин, воинственные жены сделали из собственных волос бороды. Победу смешанное воинство одержало, а враги прозвали целый народ «лангобардами». Ирминсуль считался изображением Игградрасиля – Мирового ясеня. Уничтожение Ирминсуля Дезидерий решил использовать для сплочения народа в противостоянии с Карлом. Лангобарды более не стремились выглядеть «как все христиане». Преподаватель Павийской Схолии Павел Дьякон получил задание написания истории Лангобардии.

Возвращение лангобардов к языческим источникам (не в официальной вере, а в самосознании) не всеми было воспринято положительно. Город Турин со времен Агилульфа и Теодолинды являлся местом поселения последователей Никейского Символа веры. Вся полнота власти в городе находилась в руках епископа. Епископ Турина Вальтари при короле Лиутпранде после похода за Альпы на помощь Карлу Мартелу получил права герцога города. После Вальтари на епископскую кафедру Турина взошел его внучатый племянник – Родоальд. Несмотря на сан Родоальд рискнул поддержать походы Айстульфа против прелата Рима. Король Пиппин, придя в Лангобардию, воздержался от поддержки требований Папы Римского о низложении Родоальда, так как сам считал, что назначение епископов – дело исключительно короны. Тем более, когда у епископа имелась собственная армия, которая показала себя вполне боеспособной. Родоальд своим преемником назначил Радельхиса – младшего сына герцога Беневенто, вынужденного бежать после захвата Беневенто герцогом Сполето Дезидерием. Когда Дезидерий был избран на престол в Павии, встал вопрос о том, кто будет участвовать в помазании на царство. Со времен Лиутпранда Железную корону возлагал на будущего короля именно епископ Турина. Чтобы не возникло политических недоразумений, Дезидерий отказался от Беневенто в пользу старшего брата Радельхиса - Арехиса. Более того – выдал замуж за Арехиса свою дочь. Казалось, справедливость восстановлена, церемония коронации прошла спокойно. Но «Пиппинов дар» отделил Беневент от основной территории Лангобардского королевства. Дезидерий, увлеченный противостоянием с Карлом, не пришел на помощь, когда на Беневент напала Византия. Герцогство отбилось самостоятельно, и его правители впервые задумались о том, что сами могли бы стать королями на собственной земле.

В 773 году Карл заявил о расторжении брака с дочерью Дезидерия. Дезидерий ответил на вызов тем, что двинул армию на Рим. Папа Адриан I призвал на помощь франков. Карл воспользовался ситуацией – для создания сильной империи ему была нужна Железная корона Лангобардии. Армия Карла не смогла с ходу пройти по перевалам через Альпы. Но уже весной 774 года малыми отрядами, по горным тропам франки проникли в Лангобардию возле озера Изео. Дезидерий отступил к Павии. Сын Дезидерия Адельхиз отошел к Вероне. Вместе с собой Адельхиз увел вдову Карломана и племянников Карла. Король франков погнался за Адельхизом. Верона не сопротивлялась Карлу. В этом городе жили потомки римлян, которых едва не уничтожили лангобарды. Кроме того, Верона всегда оставалась территорией ортодоксального христианства. Адельхизу удалось ускользнуть. Заложники остались с армией Карла. Король не спешил выступить против Павии. Во-первых, Карл понимал, что Дезидерий находится на своей земле и вряд ли уступит Железную корону без боя. Во-вторых, в Верону прибыл двор Карла. В-третьих, пока лангобарды удерживали франков на перевалах, к Павии успели подойти герцог Баварии Тассилон и лишенный Аквитанского герцогства, но не поддержки союзников, Гунальд.

Шёл 774 год. Предстояла великая битва за Железную корону Лангобардии.

## *Приложение 2.* Обязательные сооружения в городах на игре

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Сооружения** | **ПАВИЯ** | **ТУРИН** | **ВЕРОНА** |
| Место сбора городского Совета | Зал герцогов во дворце | Зал Нобилей в Кафедральном Соборе | Форум |
| Церковь | Церковь | Кафедральный Собор | Церковь |
| Тюрьма | Отдельная территория | Отдельная территория | Отдельная территория |
| Особая гордость города | Схолия | Саркофаг Плащаницы | Пирамида (могила Понтия Пилата) |
| Постройки, характерные для конкретного города | Башни Павии | Мундус | Арки |
| Фатальные локации за пределами города | Каменоломня | Кладбище | Арена |

## *Приложение 3.* Традиционные имена на игре

**Второй корень в имени**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ГОРОД** | **НАРОД** | **Мужское имя** | **Женское имя** |
| Павия | лангобарды Павии | -пранд, -ис (-из) | -труда, -берга (перга) |
| лангобарды из Вероны | -ри | -драда (-трада) |
| баварцы | -он | -ильда |
| аквитанцы | -альд | -ильда |
| Турин | лангобарды Турина | -ульф, -мунд | -инда, -унда |
| Верона | ромеи | - | -а(-я) |
|  | франки | -ланд, -гард | -гарда |

**Традиционные имена, допустимые на игре**

(есть исключения для исторических персонажей, они единичны)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ГОРОД** | **НАРОД** | **Мужское имя** | **Женское имя** |
| Павия | лангобарды Павии | Адельхис, Анспранд, Теодепранд, Хильдигис | Гунтруда, Ротруда, Регентруда, Адальперга |
| лангобарды из Вероны | Бертари, Ротари, Ульфари | Леодрада, Теодрада, Вальдрада |
| баварцы | Тассилон, Теодон | Ромильда |
| аквитанцы | Гунальд | Свангильда |
| Турин | лангобарды Турина | Ариульф, Гезульф, Родемунд, Теодемунд, Теодульф | Ранегунда, РоделиндаТеоделинда, Теодегунда |
| Верона | ромеи | Гай, Тит, Марк | Юниа, Прима, Вита |
| франки | Хлодогард, Везегард, Бертгард, Рагноланд, Хродоланд, Асколанд | Ингегарда, Адальгарда, Хильгарда |

## *Приложение 4.* Отличия имён разных уровней

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Уровень имени** | **Кто именует** | **Принятие имени** | **Итог** |
| Дополнительное имя | Уполномоченные персонажи | Обязательно | Изменения персонажа определены и закреплены другими персонажами |
| Прозвище | Любой другой персонаж | По воле персонажа | Изменения персонажа определены другими персонажами и закреплены самим персонажем |
| Новое имя | Сам с участием уполномоченных персонажей | По воле персонажа | Изменения персонажа определены и закреплены самим персонажем |

## *Приложение 5.* Способ обретения дополнительного имени

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **КТО** | **КОМУ** | **КАК** | **ЧТО** | **ОБОЗНАЧЕНИЕ** |
| Король Лангобардии / Король франков | Любому подданному своей Короны (кроме священнослужителей и монахов) | Личное решение | Придумывает сам | Золотая лента на персональный хайратник |
| Епископ Турина | Любому гражданину Турина, любому священнику или монаху | Личное решение | Придумывает сам | Золотая лента на персональный хайратник |
| Совет герцогов в Павии | Любому персонажу Павии, в т.ч. королю | Большинством голосов (50%+1 голос) | Придумывает сам | Золотая лента на персональный хайратник |
| Совет Нобилей в Турине | Любому персонажу Турина, в т.ч. епископу Турина | Большинством голосов (50%+1 голос) | Придумывает сам | Золотая лента на персональный хайратник |
| Горностаи Короны | Любому персонажу, который принес клятву верности королю франков. Также самому королю франков. | Большинством голосов (50%+1 голос) | Придумывает сам | Золотая лента на персональный хайратник |
| Сенат ромеев | Любому ромею, независимо от локации | Большинством голосов (50%+1 голос) | Придумывает сам | Золотая лента на персональный хайратник |
| Лекарь | Любому персонажу | После лечения дает вытянуть персонажу из ограниченного списка | Определенный перечень, отражающий последствия ранения/болезни | Чёрная лента на персональный хайратник |
| Уполномоченные лица игровых локаций | Любому персонажу | Личное решение | Определенный перечень | Серебряная лента на персональный хайратник |
| Уполномоченные лица Фатальных локаций | Любому персонажу | Личное решение | Определенный перечень | Лента цвета города, к которому относится Фатальная локация (красный/ синий/ жёлтый), на персональный хайратник |

## *Приложение 6.* Идеологические и культурные отличия городов

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Отличия** | **ПАВИЯ** | **ТУРИН** | **ВЕРОНА** |
| Население | Лангобарды(Ромеи - только в качестве рабов) | Лангобарды(Ромеи - только в качестве рабов) | ФранкиРомеи |
| Вероисповедание | Христианство(арианство) | Христианство(ортодоксальное христианство) | Христианство(ортодоксальное христианство) |
| Святой покровитель | Архангел Михаил | Архангел Михаил | Франки: Св. Женевьева, Св. Мартин ТурскийРомеи: Св. Зен |
| Идеология | Национализм | Теократия (построение Града Небесного на земле) | Империя |
| Право | Лангобардское право(эдикт Ротари) | Лангобардское право(эдикт Ротари) | Салическое право (франки)Римское право (ромеи) |
| Государственный строй | Феодальная демократия (короля избирает Совет герцогов; король может назначать герцогов) | Феодальная демократия(короля избирает Совет герцогов; король может назначать герцогов) | Управляемая монархия |
| Муниципальное управление | Совет герцогов | Совет Нобилей | Сенат (для ромеев) |
| Символ города | Лев | Атакующий Бык | Орёл |
| Вектор | Логика | Этика | Эстетика |