

# Правила игры «Викинги–2025»

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| 1. Циклы                                                 | 5  |
| 1.1. Экономический цикл                                  | 5  |
| 1.2. Боевой цикл                                         | 5  |
| 2. Модель репутации                                      | 5  |
| 2.6. Летописи и летописцы                                | 6  |
| 2.7. Всемирно известные песни                            | 7  |
| 3. Власть                                                | 7  |
| 3.1. Структура власти Скандинавии                        | 7  |
| 3.1.1. Лагманы                                           | 7  |
| 3.1.2. Боевые отряды                                     | 7  |
| 3.1.3. Становление ярла                                  | 8  |
| 3.1.4. Деревни                                           | 8  |
| 3.1.5. Становление конунга                               | 10 |
| 3.2. Британия                                            | 11 |
| 3.2.1. Правила репутации в Британии                      | 11 |
| 3.2.2. Структура власти Британии                         | 13 |
| Защита земель                                            | 13 |
| Защита веры                                              | 13 |
| Защита благополучия                                      | 14 |
| Мятеж                                                    | 14 |
| Нападение и защита ресурсной точки при мятеже или отжиге | 14 |
| Военная кампания                                         | 14 |
| 3.3. Франкия                                             | 15 |
| 3.3.1. Репутация Франкии                                 | 15 |
| 3.3.2. Париж — искусство и интриги                       | 15 |
| Структура власти                                         | 15 |
| Куртуазия Парижа                                         | 16 |
| Завещание и наследование правителя                       | 16 |
| 3.3.3. Саксония                                          | 17 |
| 3.3.4. Боевая зона Франкии                               | 17 |
| 3.4. Репутация Балтии                                    | 18 |
| 3.4.1. Власть Ладogi                                     | 18 |
| Вече                                                     | 18 |
| Князь                                                    | 19 |
| 3.4.2. Власть в Рюгене                                   | 19 |
| 4. Боевые взаимодействия                                 | 20 |
| 4.1. Общие положения                                     | 20 |
| Клиновое оружие                                          | 21 |
| Инерционное оружие                                       | 22 |
| Древковое рубящее оружие и посохи (совни, бродексы)      | 22 |
| Копья                                                    | 22 |
| Щиты                                                     | 23 |

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Доспехи                                                | 23 |
| 4.5. Боевые зоны                                       | 25 |
| 4.6. Боевой отряд                                      | 26 |
| Скандинавия                                            | 26 |
| Британия                                               | 27 |
| Франкия                                                | 27 |
| Балтия                                                 | 28 |
| 4.7. Абордаж                                           | 28 |
| 4.8. Разграбление ресурсных точек                      | 29 |
| 4.9. Берсерки                                          | 30 |
| 4.9.1. Становление берсерком                           | 30 |
| 4.9.2. Обряд берсерка                                  | 30 |
| 4.9.3. Боевой эффект берсерка                          | 31 |
| 5. Профессии                                           | 31 |
| 6. Медицина                                            | 31 |
| 6.1. Лечебные дома                                     | 31 |
| 6.2. Перевязка                                         | 32 |
| 6.3. Обучение лекарей                                  | 32 |
| 6.4. Развитие христианского врачебного навыка          | 33 |
| 6.5. Развитие языческого врачебного навыка             | 34 |
| Обучение языческих лекарей новым знаниям               | 34 |
| 6.6. Полевая медицина                                  | 34 |
| 6.7. Болезни                                           | 35 |
| 6.8. Травничество                                      | 35 |
| 6.9. Приготовление отваров                             | 35 |
| 7. Посмертие                                           | 36 |
| 8. Экономика                                           | 37 |
| 8.1. Игровая ситуация                                  | 37 |
| 8.2. Как работает экономика игры?                      | 37 |
| 8.3. Какие на игре будут деньги и цены?                | 37 |
| Для чего нужно золото?                                 | 38 |
| Серебро                                                | 38 |
| 8.1. Как заработать на игре?                           | 39 |
| 8.1.1. Экономические ресурсы и их добыча               | 39 |
| 8.1.2. Игровые товары и их производство                | 40 |
| 8.1.3. Роскошь и ее роль на игре                       | 41 |
| 8.2. Как работает игровая торговля?                    | 42 |
| 8.2.1. Экономическое противостояние Франкии и Британии | 43 |
| 8.3. Экономические профессии                           | 44 |
| 8.4. Ярмарки                                           | 44 |
| 9. Религия                                             | 45 |
| 9.1. Термины                                           | 45 |
| 9.2. Общие вводные                                     | 45 |
| 9.3. Жрецы и репутация                                 | 46 |

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Богоугодные события                      | 46 |
| Заслуги                                  | 46 |
| Публичное осуждение                      | 46 |
| Ритуальные действия                      | 46 |
| Становление жрецом                       | 47 |
| Жрец в язычестве и руны                  | 47 |
| Что все знают о рунах                    | 48 |
| 9.4. Христианство                        | 49 |
| Церковь                                  | 49 |
| Миссионеры                               | 49 |
| Праведные                                | 50 |
| Святые и мощи                            | 50 |
| 9.5. Мудрейшие                           | 50 |
| Смена вероисповедания                    | 51 |
| Становление мудрейшим                    | 51 |
| Особые способности                       | 51 |
| 10. Мореходство                          | 51 |
| 10.1. Очки прочности                     | 51 |
| Погода                                   | 52 |
| Трата очков                              | 52 |
| Восстановление очков                     | 52 |
| 10.2. Плавание                           | 52 |
| 10.2.1. Астролябия / Солнечный камень    | 53 |
| 10.2.2. Типы кораблей                    | 53 |
| 10.2.3. ТТХ кораблей                     | 54 |
| 10.2.4. Моделирование кораблей           | 54 |
| 10.3. Игровые модели                     | 54 |
| 10.3.1. Бортовой журнал                  | 54 |
| 10.3.2. Круг капитанов                   | 55 |
| 10.3.3. Порт                             | 55 |
| 10.3.4. Вход корабля в порт              | 55 |
| 10.3.5. Выход корабля из порта           | 55 |
| 10.3.6. Кража                            | 56 |
| 10.3.7. Вход корабля в гавань            | 56 |
| 10.3.8. Выход корабля из гавани          | 56 |
| 10.3.9. Ремонт корабля                   | 56 |
| 10.3.10. Строительство корабля           | 57 |
| 10.3.11. Разработка новой модели корабля | 57 |
| 10.4. Морские профессии                  | 57 |
| 10.4.1. Капитан корабля / ученик         | 57 |
| 10.4.2. Начальник порта / заместитель    | 58 |
| 10.4.3. Корабел / ученик                 | 59 |
| 11. Социальные правила                   | 59 |
| 11.1. Воровство                          | 59 |

|                        |    |
|------------------------|----|
| 11.2. Правила по сексу | 59 |
| 11.3. Рабство          | 60 |

Все игроки обязаны соблюдать правила. Контроль за соблюдением правил лежит полностью на игроках. Спорные ситуации решает мастер. Решение мастера неопровержимо.

## 1. Циклы

Один реальный день соответствует одному игровому году.

### 1.1. Экономический цикл

Ежедневно:

- С 10:00 до 15:00 — первый экономический цикл;
- С 15:00 до 20:00 — второй экономический цикл;
- С 20:00 до 10:00 — третий экономический цикл.

В последние 30 минут каждого экономического цикла происходят основные экономические действия: выдаются доходы за контролируемые точки добычи ресурсов, обновляются цены в торговле между локациями в торговых факториях, происходит контроль работы ремесленников и т.п.

### 1.2. Боевой цикл

Боевые циклы находятся внутри экономических.

Ежедневно:

- С 11:00 до 13:00 — первый боевой цикл;
- С 17:00 до 19:00 — второй боевой цикл.

Следует понимать, что боевой цикл не ограничивает боевое время в игре. Незапланированные боевые столкновения могут происходить в любое время согласно правилам по боевке. Дневное боевое время с 10:00 до 21:00. Ночное боевое время с 21:00 до 02:00. Тихий час с 02:00 до 10:00.

Боевой цикл — это время, в которое происходит разграбление ресурсных точек и большинство боевых событий. Подготовка к боевым циклам осуществляется до их начала и позволяет распределить боевые группы по точкам, на которые игроки хотят обратить свое внимание во время боевого цикла.

## 2. Модель репутации

2.1. Модель репутации, или социального капитала, базируется на основе одноименного ресурса «репутация». Данный ресурс является сквозным для всех правил игры.

2.2. Ресурс представляет из себя жетоны (внешний вид будет определен позже), различающиеся по регионам.

Жетоны Британии могут заслужить только резиденты Британии, жетоны Балтии — резиденты Балтии и т.д. Получить репутацию другого региона невозможно никаким образом.

Всего существует 5 видов ресурса:

- Репутация Скандинавии;

- Репутация Британии;
  - Репутация Балтии;
  - Репутация Франкии;
  - Универсальная репутация. Может быть добыта в приключениях, данжах и пр. Каждый персонаж может использовать эту репутацию как репутацию своего региона.
- 2.3. Репутацию нельзя украсть, передать или подобрать с земли по собственному желанию, все возможные способы оборота этого ресурса прямо описаны в правилах.
- 2.4. Способы получения и утраты ресурса:
- 2.4.1. Общие способы получения репутации для всех регионов описаны в правилах по экономике и религии (если в способе прямо не указано, что он работает только для конкретного региона).
- 2.4.2. Региональные особенности получения репутации описаны в пункте «Власть». Для каждого региона эти способы различны, они отражают особенности региона, а иногда даже локации. Также в правилах описаны уникальные способы передачи (если таковые есть для региона) или утраты ресурса (если таковые есть для региона).
- 2.5. Персонаж может поменять регион, указанный в паспорте, один раз за жизнь персонажа, если в его жизни произошли радикальные изменения. Вся старая репутация персонажа, кроме универсальной, обнуляется, жетоны должны быть переданы региональному мастеру.

## 2.6. Летописи и летописцы

Летописи — это документы, хранящие историю нашего мира. Они работают не только внутри игры, но и как исторический источник для будущих поколений.

Наша игра — серийная, и именно зафиксированные в летописях сведения станут основой для следующих игр. Это касается как целых регионов, так и малых групп, и даже отдельных персонажей. Например, если в летописи написано, что кто-то получил наследство, его потомки на следующей игре получают это наследство. Если написано, что король победил и захватил земли, эти земли будут принадлежать его потомкам, и т.п. Если летописи будут нести информацию, друг другу противоречащую или неважную, мастера оставят за собой право распорядиться ей на свое усмотрение.

Настоящую летопись, которая останется в веках, может вести только летописец, чьи тексты заверяются персональной подписью и репутацией и сдаются региональным мастерам. Исправлять летопись, заверенную репутацией, нельзя. Летописцы путешествуют по всему миру и ведут записи о разных событиях. Только от них зависит, войдут ли происходящие события в летопись.

В игре летописцы — это византийцы и арабы, люди искусства, менестрели, барды, писцы при дворах христианских королей, монахи, жрецы языческих богов, сказители и другие религиозные деятели. Мы понимаем, что в наш период многие народы еще не умели писать, но умышленно упрощаем это. Языческие народы писали на табличках и делали рисунки, на игре они могут это делать и на бумаге. Особенно мы будем ценить созданные песни.

Для создания летописи необходимо ее написать и закрепить персональной подписью и минимум одной единицей любой репутации. Репутацию тратит летописец или любой заинтересованный игрок.

Чтобы сохранить летопись в веках, ее необходимо доставить региональному мастеру в течение дня. В конце дня (с 22 ч до полуночи) все заверенные репутацией летописи

должны быть сданы. При сдаче 5 летописей одновременно летописец получает кешбэк в виде 2 репутаций, которые может использовать по своему усмотрению.

Как стать летописцем? Во-первых, должны быть все инструменты для создания летописей (чем писать и на чем писать). Во-вторых, надо найти учителя-летописца, за которым необходимо следовать не менее двух часов, обучаясь всему, что он делает. Под его руководством составить первую летопись, завизировать ее репутацией (не обязательно своей) и вместе со своим учителем сдать региональному мастеру, попросив вписать профессию в паспорт.

## 2.7. Всемирно известные песни

Любую летопись в стихотворной форме и заверенную репутацией у летописца можно сделать всемирно известной следующим образом.

Любой персонаж может отправиться в путешествие с этой летописью и исполнять ее в любой творческой форме в разных регионах.

К этой летописи, исполненной публично, любой слушатель может приложить единицу своей репутации.

Если на летописи есть 4 репутации разного цвета, она считается всемирно известной. Любой игрок может сдать ее своему региональному мастеру и получить 7 репутаций своего региона.

Тот, кому посвящена популярная сага или песня, также может получить репутацию на усмотрение мастера по сверхидее.

## 3. Власть

### 3.1. Структура власти Скандинавии

Основой общества является свободный житель Скандинавии. Путешествия и деяния в путешествиях — единственный путь **викинга**.

#### 3.1.1. Лагманы

Хранителями законов Скандинавии являются **лагманы**. Лагман — это избираемая должность.

Избранные лагманы должны иметь профессию жрец или летописец и не должны принадлежать к касте берсерков.

Избирают лагмана или снимают с должности только на тинге локации. В обязанности лагмана входят:

- Контроль соблюдения законов и традиций;
- Собрание и проведение тингов;
- Назначение и судейство хольмгангов.

#### 3.1.2. Боевые отряды

**Боевые отряды викингов** могут получать репутацию за заключенный контракт с представителями другого региона на выполнение боевых задач:

- Защита ресурсных точек в течение боевого цикла;

- Разграбление ресурсных точек, указанных в контракте, в течение боевого цикла;
- Участие в военных кампаниях Британии;
- Участие в боевых задачах Франкии;
- Сопровождение и защита торговых караванов в море;
- Ограбление конкретных торговых кораблей.

Контракт составляется письменно с указанием имен и регалий исполнителя и заказчика, сути контракта и оплаты за его выполнение.

Условия оплаты (как и цена) и передачи контракта (документа) остаются на усмотрение игроков.

Подписанный контракт с прикрепленной к нему единицей репутации нанимателя необходимо предоставить своему региональному мастеру для получения от 3 до 10 репутаций.

Также боевой отряд викингов получает очки репутации, если принесет сундук с разграбленной ресурсной точки в факторию Скандинавии (см. Правила по разграблению ресурсных точек). Для разграбления ресурсных точек контракт необязателен, но можно получить дополнительную репутацию, если он будет (например, один из тэнов Британии очень хочет насолить своему соседу и заказывает разграбление именно его точки). За сундук можно получить от 4 до 6 репутаций.

Глава боевого отряда распределяет репутацию между членами команды на свое усмотрение по возможности равномерно. Передавать репутацию вне специальных игровых условий нельзя.

### 3.1.3. Становление ярла

**Ярлом** является любой свободный житель, если у него есть: боевой отряд, драккар и деревня (виртуальный надел).

Виртуальная деревня моделирует поселение, которое с трудом выживает в суровых нордических условиях и целиком и полностью зависит от своего ярла. На старте игры у каждого ярла есть виртуальный надел. Для сохранения благополучия этой сущности ярлу требуется в конце игрового дня (20:30) иметь в наличии необходимое количество очков репутации (не тратится), зависящих от количества деревень под его контролем, и заплатить N экономических ресурсов (безвозвратно потраченных в конце дня) за каждую деревню (см. в таблице ниже).

После проверки условий поддержания своего статуса ярл получает репутации в зависимости от того, сколько деревень он контролирует.

### 3.1.4. Деревни

**Деревня** — это виртуальное пространство, и все войны за их обладания происходят на определенной площадке полигона. Площадка представляет из себя арену.

Для права объявления захвата деревни у свободного жителя (имеющего драккар и боевой отряд) или ярла должно быть достаточно репутации для удержания новой деревни.

Любой боевой отряд Скандинавии может заявить захват любой деревни, независимо от того, из какой он локации.

Для объявления захвата деревни необходимо объявить во всеуслышание (обязательно завизировать у регионального мастера) о своем намерении захватить деревню (с указанием ее названия), в объявлении указать время боя не ранее, чем



через час от самого объявления и в рамках с 10:00 до 20:00. Боевой отряд может заявить только один захват и объявить следующий только после завершения первого. Защитником деревни может стать любой боевой отряд (владелец деревни, его вассалы, союзники и т.д.), никаких требований кроме знамени боевого отряда к нему не предъявляется.

В указанное время боевые отряды (по одному с каждой стороны) должны собраться на арене. Сражение происходит под контролем регионального мастера, игротехника или маршала по общим правилам до поражения противника, добывать противника необязательно.

Если деревня лишается своего правителя в течение дня, региональный мастер объявляет об освобождении деревни, после чего любой свободный человек может заявить свои права на эту деревню и объявить время битвы за нее (согласно правилам захвата). Любой другой претендент может прийти на бой в это время и оспорить право на деревню. Все желающие должны явиться в назначенное время, выполняя все условия захвата деревни (репутация для удержания деревни, боевой отряд, дракар). В случае, если претендентов более двух, очередность боевых взаимодействий определяется жеребьевкой.

Если деревня не имеет владельца к 21:00 по любым причинам, лагман локации может объявить тинг, на котором свободные жители решат, кто станет правителем этой деревни. Правитель должен иметь достаточно репутации для ее контроля.

Таблица получаемой и требуемой репутации

| Количество деревень  | 1  | 2  | 3  | 4  | 4+N     |
|----------------------|----|----|----|----|---------|
| Получаемая репутация | 15 | 25 | 35 | 40 | 40+5*N  |
| Требуемая репутация  | 10 | 25 | 45 | 70 | 70+25*N |

Таблица владения с затратами на деревню

|   | Деревня      | Владелец         | Город  | Требуемый экономический ресурс   |
|---|--------------|------------------|--------|----------------------------------|
| 1 | Каттегат     | Харальдсон       | Хедебю | 20 серебра, 1 кожа, 1 глина      |
| 2 | Рибе         |                  | Хедебю | 20 серебра, 1 шерсть, 1 руда     |
| 3 | Хедебю       | Хорик Гудфредсон | Хедебю | 20 серебра, 1 руда, 1 древесина  |
| 4 | Скирингссал  | Ярл Вик          | Хедебю | 20 серебра, 1 глина, 1 руда      |
| 5 | Трондхейм    | Хакон Скавутссон | Хедебю | 20 серебра, 1 снесь, 1 сусло     |
| 6 | Бирка        | Зигфрид          | Бирка  | 20 серебра, 1 снесь, 1 сусло     |
| 7 | Ховгорден    |                  | Бирка  | 20 серебра, 1 ткани, 1 древесина |
| 8 | Хельсингборг | Рауда            | Бирка  | 20 серебра, 1 сусло, 1 шерсть    |

|    |            |                    |         |                                   |
|----|------------|--------------------|---------|-----------------------------------|
| 9  | Гетеборг   | Беовульф           | Бирка   | 20 серебра, 1 ткани, 1 сусло      |
| 10 | Свеаленд   | Свен<br>Хаконсон   | Бирка   | 20 серебра, 1 снедь, 1 кожа       |
| 11 | Уппсала    | Хельг<br>Локенссон | Уппсала | 20 серебра, 1 древесина, 1 шерсть |
| 12 | Весбю      | Бьорн<br>Торсон    | Уппсала | 20 серебра, 1 руда, 1 ткань       |
| 13 | Гамла      | Ульф<br>Свенсон    | Уппсала | 20 серебра, 1 ткани, 1 руда       |
| 14 | Алунда     | Борг<br>Йеддсон    | Уппсала | 20 серебра, 1 руда, 1 глина       |
| 15 | Хальставик |                    | Уппсала | 20 серебра, 1 древесина, 1 шерсть |

Ярл может передать деревню другому ярлу или свободному жителю (выполняющему условия содержания деревни) мирным путем, с согласия обоих и с записью в летописях. Летопись демонстрируется региональному мастеру, который фактически меняет владельца.

В случае, если ярл передает последнюю деревню, он перестает быть ярлом.

**Хольмганг** — ритуальный поединок, на который любой свободный житель может вызвать своего обидчика при соблюдении ряда условий. Свободный житель должен обратиться к лагману. Он объясняет лагману, чем именно его оскорбил оппонент. Лагман определяет, достойна ли причина для проведения священного поединка. Лагман имеет право обратиться к оппоненту для уточнения обстоятельств конфликта. Если лагман считает повод достойным, он должен во всеуслышание объявить место и время проведения хольмганга и выступить его судьей. Повод может, но не обязан, быть зафиксирован в летописи, описывающей вызов.

Хольмганг проводится до смерти. В случае, если погибший равен или выше по социальному статусу оппонента, половина его репутации переходит победителю.

### 3.1.5. Становление конунга

Стать конунгом можно только на Всеобщем тинге (альтинге) (пятница 21:00 после фазы контроля деревень), который проводится в Уппсале. Претендентом на звание конунга может любой ярл, сохранивший свой титул.

**Важно!** Для того, чтобы ярлу изъявить желание стать конунгом, ему нужно в течение игры до 21:00 пятницы одарить жрецов Уппсалы Главного храма дарами (роскошью) — минимум одну роскошь каждому верховному жрецу главных богов (итого минимум 3 роскоши от каждого претендента). Жрецы не могут отказать любому кандидату в праве такого подношения.

Каждый свободный житель, присутствующий на Всеобщем тинге, может обменять 7 очков репутации на голос (один голос в одни руки).

Каждый жрец Скандинавии может дать любому одному свободному жителю Скандинавии один дополнительный голос.

Всеобщий тинг состоит из следующих этапов:

- Религиозный праздник;
- Речи претендентов на титул конунга;
- Каждый претендент получает технические голоса по количеству подконтрольных деревень и накопленным очкам репутации;
- Свободные жители отдают голоса за своих кандидатов;
- Региональный мастер вместе с лагманами считает голоса и объявляет конунга;
- Продолжение праздника в честь нового конунга.

**Конунг** имеет право объявить военную кампанию за час до последнего боевого цикла. Это значит, что он может объявить нападение на Британию или Франкию и принять участие в их боевых столкновениях в качестве не наемника, а самостоятельной единицы. Правила и условия для каждой военной кампании различаются, и будут раскрыты только при ее заявлении.

При успешной военной кампании викинги захватывают часть береговых земель Британии или Саксонии. Результаты фиксируются для следующей игры сериала.

## 3.2. Британия

### 3.2.1. Правила репутации в Британии

Особенностью Британии является отсутствие общей национальной идеи. Каждый гражданин этого региона следует своим путем. Всего путей три: Путь воина, Путь веры, Путь творца. Путь зафиксирован в паспорте игрока, он может быть изменен один раз за жизнь персонажа, если в этой жизни произошли кардинальные перемены.

Путь определяет, за какие деяния персонаж может получить репутацию.

**Путь воина** — за участие в военных кампаниях и защиту земель.

В конце боевого цикла происходит расчет с капитанами боевых отрядов.

Если боевой отряд участвовал в военной кампании, участвовал в боях и победил, капитан боевого отряда получает 7 единиц репутации, которую распределяет среди членов своей команды строго на свое усмотрение.

Если ресурсная точка не была разграблена, контролирующей ее тэн получает 5 единиц репутации, которую распределяет среди членов своей команды строго на свое усмотрение.

**Путь веры** — выбравший этот путь персонаж получает репутацию за совершение религиозных деяний во славу христианского бога, таких как возвращение священных реликвий в лоно христианской церкви, проведение христианских обрядов и участие в них. Более подробную информацию смотрите в блоке «Правила по религии».

**Путь творца** — персонажи, выбравшие этот путь, получают репутацию за достижение успехов в своем деле (ремесло, торговля, врачевание, искусство, морское дело и т.д.). Данный путь является самым универсальным, но в тоже время самым сложным, потому что репутацию на этом пути можно получить только за достижения, а не за регулярную деятельность.

Таблица достижений Пути творца

| Профессия | Достижение                                               | Кол-во репутации |
|-----------|----------------------------------------------------------|------------------|
| Летописец | Сдал в хранилище летописи, закрепленные репутациями всех | 5                |

|             |                                                                                                                                                                                          |    |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|             | существующих регионов (4 вида)                                                                                                                                                           |    |
| Летописец   | Написал летопись о рождении ребенка                                                                                                                                                      | 1  |
| Летописец   | Сдал 5 летописей одновременно                                                                                                                                                            | 3  |
| Летописец   | Сдал летописи, описывающие события в каждом из регионов                                                                                                                                  | 4  |
| Летописец   | Сдал летопись о становлении святого или создании мощей                                                                                                                                   | 2  |
| Лекарь      | Метод принят на заседании по развитию медицины                                                                                                                                           | 13 |
| Лекарь      | Обладает навыком полевой медицины                                                                                                                                                        | 3  |
| Лекарь      | Вылечил дюжину (12) человек. Должно быть завизировано в книге лечебного дома                                                                                                             | 2  |
| Лекарь      | Вылечил дюжину дюжин (144) человек. Должно быть завизировано в книге лечебного дома                                                                                                      | 10 |
| Торговец    | Принял участие в экспедиции, которая везет и продает любые ценности (товары, партии товаров или ресурсы) в 2 другие торговые зоны                                                        | 4  |
| Торговец    | Принял участие в экспедиции, которая привезет в торговую факторию родной локации груз (или грузы), состоящий не менее чем из 3 партий разных товаров из любой неродной ему торговой зоны | 6  |
| Торговец    | Вступил в Балтийский торговый союз                                                                                                                                                       | 5  |
| Ремесленник | Минимум 2 товара проданы на ярмарке                                                                                                                                                      | 3  |
| Ремесленник | Мастерская создала не менее чем 1 партию товара                                                                                                                                          | 3  |
| Ремесленник | Мастерская не менее 2 циклов подряд использовала максимум своих производственных возможностей (выбирала весь лимит на чипы товара на цикл)                                               | 7  |
| Ремесленник | Мастерская получила на 1 цикл предмет роскоши, чтобы создать его чертеж                                                                                                                  | 4  |
| Капитан     | Обучил ученика                                                                                                                                                                           | 4  |
| Капитан     | Отметился в порту каждого региона                                                                                                                                                        | 2  |
| Капитан     | Сделал 7 отплытий без ремонта подряд                                                                                                                                                     | 5  |
| Капитан     | Победил в абордаже                                                                                                                                                                       | 4  |
| Капитан     | Выиграл «круг капитанов»                                                                                                                                                                 | 5  |
| Корабел     | 10 раз провел ремонт корабля                                                                                                                                                             | 4  |
| Корабел     | Обучил ученика                                                                                                                                                                           | 3  |
| Корабел     | Открыл новый тип корабля для локации                                                                                                                                                     | 6  |
| Корабел     | Построил корабль 3 уровня                                                                                                                                                                | 7  |

**Короли** не следуют одним конкретным путем, и их правила получения и расхода репутации описаны в блоке правил «Структура власти Британии».

### 3.2.2. Структура власти Британии

В Британии существует четыре королевства, четыре претендента на трон всей Британии.

Опорой каждого короля являются три сферы, за которые он получает репутацию: защита земель, защита веры и защита благополучия.

Выполняя свои королевские обязанности во всех сферах, король каждый цикл получает репутацию, которая ему необходима для оплаты военной кампании.

Структура власти Британии:

- Рядовые горожане;
- Тэн;
- Король.

#### Защита земель

У короля есть несколько вассалов — **тэнов**. У каждого тэна есть боевой отряд. Под защитой тэна находится одна ресурсная точка, которую он обязан защитить в период боевого цикла во славу себя и своего короля. Если в ходе боевого цикла ресурсная точка будет разграблена, тэн и король после боевого цикла не получают репутацию за разграбленную точку.

Тэном может стать любой приближенный короля, который защищает его ресурсную точку.

Каждый тэн может контролировать только одну ресурсную точку.

Тэн может сложить с себя полномочия защитника ресурсной точки и перестать быть тэном. Тогда король должен назначить нового тэна из числа своих вассалов.

Король в любой момент может назначить нового тэна для защиты ресурсной точки. Тэн должен иметь регион приписки Британию или сменить его на Британию по правилам смены региона.

Король может передать право защищать ресурсную точку (и получать за это репутацию) другому королю. Передача осуществляется при обоюдном согласии королей и должна быть одобрена и заверена в летописи епископом локации, которой принадлежит точка.

#### Защита веры

Король получает репутацию за выполнение религиозных действий в цикл, например:

- Сохранение безопасности ресурсных точек аббатств;
- Возвращение священных реликвий;
- Организация религиозных праздников;
- Соблюдение священных обетов;
- Поддержка праведных и становление святыми;
- Защита миссионеров или паломников в походе.

## Защита благополучия

- Предоставление ремесленникам ресурса с грамотой от короля (игровой документ) для изготовления партии товаров;
- Проведение ярмарки;
- Удвоение репутации за обнародование роскоши раз в цикл.

## Мятеж

Тэн, которого отстраняют от контроля ресурсной точки, может согласиться с решением короля (перестать быть тэном) или поднять мятеж.

Любой тэн может поднять мятеж в любой момент. Для учета в текущем цикле это необходимо сделать минимум за один час до начала боевого цикла у регионального мастера.

В следующий боевой цикл (любой) король может объявить военную кампанию против мятежного тэна, отнять точку и назначить нового хранителя.

Если тэн в течении этого боевого цикла удержал точку, он может присягнуть любому королю (передав тем самым контроль себя и ресурсной точки другому королю) или объявить себя претендентом на корону, имея для этого следующие обоснования:

- Кровное родство или брак;
- Одобрение епископа соответствующего королевства;
- Высокую репутацию (15 единиц репутации).

## Нападение и защита ресурсной точки при мятеже или отжиге

Во время планирования любой король может объявить любое количество военных кампаний на ресурсные точки, принадлежащих любому другому королю или мятежному тэну.

Информацию обо всех военных кампаниях любой король может получить в любое время у регионального мастера.

Нападающий и защитник могут выставить по одному боевому отряду. Атакующий должен оплатить репутацией военную кампанию в размере 5 единиц.

Столкновение происходит в начале боевого цикла. Если на точку в течение 15 минут с начала боевого цикла не явились нападающие, она считается незахваченной. В обратном случае она считается захваченной.

Если на ресурсную точку объявляется более одной военной кампании, сначала между собой дерутся нападающие, потом победители против защитников.

Если атакующие изменили свое решение входе подготовки к бою или непосредственно во время боя за точку (например, на горизонте появились викинги, и они решили переключить свое внимание на них), атака считается безуспешной.

## Военная кампания

Боевое взаимодействие за трон Британии между королями осуществляется в отдельной боевой зоне (куда могут получить доступ только короли) по следующим правилам:

- Война идет за 5 точек контроля;
- Каждый боевой цикл будет открыто 3 из 5 контрольных точек для захвата (по расписанию);

– Короли начинают заявлять военные кампании за 1 час до боевого цикла и заканчивают не позднее чем за полчаса.

Оплата военной кампании производится репутацией. Оплата участия первых двух отрядов военной кампании стоит 5 единиц репутации и каждый следующий отряд 5 репутации.

Для защиты контрольных точек так же необходимо оплатить репутацией. Один отряд участвует без оплаты, каждый следующий для контрольной точки стоит 3 репутации.

Короли оплачивают вход того количества боевых групп которое могут себе позволить (оплаченное участие в военной кампании не дает военных отрядов, король должен использовать знамена, которыми распоряжается и с которыми договорится).

Через полчаса от начала боевого цикла начинается столкновение между атакующими за право захвата контрольной точки.

Выход из зоны военной кампании до ее результативного завершения запрещен.

Команда победителей занимает точку.

Финальное сражение проходит в последний боевой цикл. Заявить военную кампанию в него может только тот король, который обладает хотя бы одной контрольной точкой.

Каждый боевой отряд для финального сражения будет стоить 10 репутации за каждый отряд. Дополнительно может бесплатно снарядить отряды в зависимости от количества захваченных контрольных точек:

- 2 контрольные точки — 1 отряд;
- 3 контрольные точки — 3 отряда;
- 4 контрольные точки — 5 отрядов.

Король, одержавший победу в финальном сражении, становится королем Британии.

### 3.3. Франкия

#### 3.3.1. Репутация Франкии

Несмотря на то, что две части Франкии (Париж и Саксония) используют общую репутацию, методы получения и расхода у них в корне различаются. Это обусловлено тем, что Париж является развитым городом и мировым центром искусства, а Саксония представляет собой территорию язычников с разрозненными кланами, борющимися за свою независимость.

#### 3.3.2. Париж — искусство и интриги

##### Структура власти

Вершиной власти в Париже является король Карл, претендент на императорский титул. На старте игры Карл имеет существенный запас репутации, и его задачей является стать императором с одобрения папы римского и выбрать достойного преемника.

У Карла есть определенное количество наследников, которые будут разными способами помогать, мешать Карлу или пытаться возвыситься самолично. Наследники в начале каждого экономического цикла будут получать **приказы**, которые составляют основу борьбы за власть в Париже.



**Приказ** — это игротехнический документ, в мире игры его не существует. Приказ моделирует необходимости, вызванные политическими, экономическими и социальными потребностями для укрепления своей власти. Он может быть передан строго добровольно другому наследнику (неподписанный приказ) или исполнителю (подписанный).

В приказах, которые получает наследник, указаны заказчик, исполнитель и задача, которая может быть социального, боевого, экономического или другого типа.

Наследник, который держит приказ, вписывает в поле «Заказчик» свое имя (или имя другого наследника на свое усмотрение), а в поле «Исполнитель» того, кто фактически будет исполнять приказ. После чего должен передать бумагу с приказом исполнителю. Как только исполнитель справился с задачей, он должен передать документ и доказательства исполнения приказа региональному мастеру. Исполнитель получает репутацию за выполненный приказ сразу, а заказчик, указанный в приказе, — в конце экономического цикла.

Приказы, невыполненные за экономический цикл, сгорают.

Неподписанные приказы могут передаваться между наследниками на добровольных началах. Любой наследник может вписать любого наследника в приказ как заказчика, но именно вписанный заказчик будет получать репутацию за выполненный приказ.

## Куртуазия Парижа

Париж опережает все прочие регионы в социальном развитии. В Париже доступна возможность добровольной передачи репутации от вассалов к любому претенденту на трон (или Карлу). Данное действие может быть совершено **только** в рамках города Париж, и участвовать могут только персонажи Франкии.

Как это работает.

Претендент, желающий получить репутацию от своих (и не только своих) вассалов, должен организовать мероприятие в свою честь. Например, свадьбу, именины, празднование заслуг, получения титула, мероприятия в академии искусств и т.п. Повод мероприятия может быть любой; чем он весомей, тем проще вам убедить граждан поделиться своей репутацией.

Человек, желающий поделиться частью своей репутации, обязан публично засвидетельствовать свое почтение в рамках данного мероприятия и завизировать факт передачи репутации в летописи. В летописях должно быть указано, кто, кому и в честь чего выказывает свое почтение (и передает репутации на усмотрение дарителя).

## Завещание и наследование правителя

В случае, если король Франкии (Карл) погибает в ходе игры, часть его накопленной репутации переходит наследнику, указанному в завещании. Завещание игровой предмет. Если завещания не существует, вся репутация сгорает.

Следующим королем Франкии становится наследник с наибольшим количеством репутации (по подсчету после передачи того, что указано в завещании). Верховный сановник Парижа обязан провести коронацию в храме и завизировать это в летописи.



### 3.3.3. Саксония

Саксония — разрозненная область, в которой проживают воинственные племена без единого бога и единого правителя. В данный момент Саксония является частью Франкии. Несмотря на регулярные восстания саксов, влияние Парижа довлеет, и так или иначе большая часть ресурсов этих земель достаются Карлу.

Будущее Саксонии не определено, и будет решаться в ходе игры.

У саксов есть все возможности выйти из-под влияния Парижа. Для этого необходимы:

- Военный паритет. Пока войска Парижа доминируют в регионе, о независимости не может идти и речи. Военного паритета можно достичь двумя способами: 1) юридическим договором с Парижем о взаимном ненападении и фактическим невведением боевых групп в боевую зону Франкии; 2) победой в финальном столкновении;

- Единая религия на территории Саксонии. На данный момент существуют минимум три независимых языческих культа, которые не почитают богов друг друга. Единая религия объявляется в случае, если все племена и жрецы создадут единый пантеон (германское язычество) или признают превосходство одного из богов над другими. Подробности смотрите в правилах по религии;

- Политическое внешнее признание. Договор о признании Саксонии как независимой страны. Такой договор можно заключить только с легитимным единым правителем региона. (В Британии это верховный король, в Скандинавии это конунг, в Балтии одновременный договор с верховным жрецом Рюгена и вечем Ладоги.)

В Саксонии существует два основных способа получения репутации: военный и религиозный. За достижения в боевой зоне Франкии боевые группы получают репутацию. За участие в религиозных действиях и их организацию саксонские язычники также получают репутацию (подробнее в правилах по религии).

### 3.3.4. Боевая зона Франкии

В каждый боевой цикл между Парижем и Саксонией открывается боевая зона.

В боевую зону может войти любое количество отрядов, имея с собой Приказы.

Дополнительно каждая боевая группа может докупить себе за репутацию ленты возродений, которые действуют только в рамках боевой зоны Франкии.

Цены на ленты:

- Первая лента — 3 репутации;

- Вторая лента — 5 репутаций;

- Третья лента — 7 репутаций.

Больше трех лент купить нельзя.

Покупать ленты могут только представители Франкии — не только для себя, но и для боевых отрядов других регионов (например, в рамках найма).

В рамках боевой зоны лента может возродить только полный боевой отряд на точке входа в зону.

Лента подписана циклом и может быть использована только в рамках обозначенного на ней цикла.

Боевая зона представляет из себя большую территорию, в которой существует несколько точек противостояний. При входе в боевую зону боевые группы точно знают задачи, которые должны выполнить Париж/Саксония.

Все задачи контекстны, то есть если Париж получает задачу сжечь мельницу, значит, Саксония получает задачу ее защитить.

Выполнение задач в боевой зоне определяет, какую часть ресурсов Саксонии отходит Парижу, и моделирует успешность восстаний/оккупации этого региона.

### 3.4. Репутация Балтии

Балтия является торговым центром. Репутация в этом регионе напрямую связана с экономическими достижениями ремесленников, торговцев и тех, кто с ними связан.

**Балтийские торговцы и ремесленники** получают репутацию, если состоят в одном из торговых союзов Балтии. Участники торгового союза получают репутацию в зависимости от влияния союза.

**Боевые отряды Балтии** могут получать репутацию за заключенный контракт с представителями другого региона или иностранного подворья на выполнение боевых задач:

- Защита ресурсных точек в течение боевого цикла;
- Разграбление ресурсных точек указанных в контракте в течение боевого цикла;
- Участие в военных кампаниях Британии;
- Участие в боевых задачах Франкии;
- Сопровождение и защита торговых караванов в море;
- Ограбление конкретных торговых кораблей.

Подписанный и закрепленный единицей репутации нанимателя контракт необходимо предоставить своему региональному мастеру для получения репутации от 3 до 10.

Если в ходе игры кто-либо обнаружил, что контракт, за исполнение которого была получена репутация, не был выполнен или был выполнен недобросовестно, верховная власть в локации (вече в Ладогe или верховный жрец в Рюгене) могут публично это осудить и уничтожить репутацию за этот контракт.

**Послы иностранных подворий** могут заключать контракты в интересах своей страны. Они отчитываются об этих контрактах в письмах властям своей страны (через регионального мастера). За выполнение задач в интересах своей страны может быть получена региональная репутация.

Особенностью Балтийского региона является возможность свободно передавать репутацию внутри семьи (но не подворья и других социальных групп).

#### 3.4.1. Власть Ладоги

##### Вече

Отдельно репутация требуется для всех членов веча Ладоги (для поддержания своего статуса) и для всех кандидатов, желающих вступить в вече.

На начало игры действующие члены веча не обладают необходимым количеством репутации и обязаны подтвердить ее наличие вечером четверга. Все участники веча вечером четверга и пятницы обязаны подтверждать свое право на этот статус, обладая 5 репутации.

Каждый кандидат на вступление в вече обязан (помимо соблюдения социальных требований) обладать определенным количеством репутации (Балтии). ВАЖНО! Чем

больше участников веча, тем больше репутации требуется каждому следующему участнику.

- 1-3 член — 5 репутаций;
- 4-5 член — 7 репутаций;
- 6-7 член — 10 репутаций;
- до 10 — 15 репутаций.

При принятии в вече нового члена часть его репутации расходуется на право вступления (необходимое количество для вступления — 5).

Следует помнить, что репутация является обязательным, но не достаточным аргументом для вступления в вече. Кандидаты проходят через голосование членов веча. Правила голосования регламентируются законами города.

**Модельная часть правил голосования.** Если среди членов веча есть разногласия по какому-либо вопросу, выдвинутому на обсуждение, то он выдвигается на голосование. Каждый член веча в закрытую вбрасывает свой голос и может дополнить его любым количеством своей репутации (репутация при этом тратится). Вес этого голоса — 5 + количество репутации. Вариант, набравший большинство, является решением, принятым вечем.

Вече проводится публично, любой присутствующий может повлиять на решение путем вкладывания своей репутации — после того, как проголосовали все члены веча, но до того, как подсчитан результат. Присутствующий говорит, за какого члена веча он выступает, и тратит репутацию, половина из которой идет в зачет при подсчете. В этом процессе может быть использована только балтийская репутация.

## Князь

Верховный главнокомандующий в Ладогe — князь. Князь является наемным и назначается решением веча. Новый князь должен обладать 7 любыми репутациями. Если он привлекается из другого региона, он обязан сменить маркировку региона в паспорте игрока. Его текущая репутация другого региона сгорает.

### 3.4.2. Власть в Рюгене

Власть в Рюгене является теократической, сосредоточена в руках хинта (верховного жреца) и князя. В случае отсутствия хинта он выбирается среди самых достойных общим голосованием (хинтом не может стать жрец, не имеющий на руках хотя бы 3 репутации). Регламент голосования определяется жрецами согласно традициям.

Титул «князь» в Рюгене является пожизненным. После смерти князя его место может занять любой житель региона, обладающий 7 репутациями, который пройдет испытание жрецов в храме Святовита и будет первым среди достойных.

Действующий князь на конец дня (конец второго экономического цикла) должен иметь в наличии 7 репутаций. Если у него недостаточно репутации, считается, что он непопулярен в народе и не угоден богам, поэтому должен отправиться в храм Святовита для прохождения испытания и сохранения своего статуса.

## 4. Боевые взаимодействия

### 4.1. Общие положения

#### 4.1.1. Возрастные ограничения

В боевые взаимодействия допускаются только игроки 16+.

#### 4.1.2. Боевое время

– Дневное боевое время (с 10:00 до 21:00) — разрешено использование любого допущенного оружия.

– Ночное боевое время (с 21:00 до 02:00) — разрешено оружие до 110 см. Запрещены щиты и луки.

– Тихий час (с 02:00 до 10:00) — все боевые взаимодействия только по обоюдному согласию, мертвятник закрыт, мастера по боевым взаимодействиям спят.

#### 4.1.3. Сдача в плен

Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять руки без оружия и громко объявить: «Сдаюсь!», — чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.

#### 4.1.4. Разрешение спорных ситуаций

Разрешение спорных ситуаций в боевых взаимодействиях (акцентированные удары в запрещенные зоны, излишне сильные удары, неучет очевидных попаданий и т.д.) должно проводиться непосредственно после окончания боевого взаимодействия с привлечением всех участников спорной ситуации. Претензии, высказанные через час, сутки или после игры к рассмотрению не принимаются.

#### 4.1.5.1. Ближний бой

– Разрешены рубящие удары клинковым (включая ножи и кинжалы) и ударным/рубящим оружием.

– Разрешены колющие удары ножами со следующими характеристиками: гнуться и не иметь жесткого стержня, острие скруглено до 2х см.

– Копьем разрешены только колющие удары, рубящие запрещены.

– Разрешены древковым оружием удары древко в древко, наложения древков, выдавливание, парирования боевой и небоевой частью оружия.

– Запрещено наносить удары щитом, небоевой частью оружия и колющие удары не допущенным для этого оружием.

– Запрещено бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, броски, толчки и заломы.

– Запрещено зажимать или захватывать любую часть оружия/щита противника.

– Запрещено производить «шпажные выпады» (уколы с удержанием в одной руке) копьями.

#### 4.1.5.2. Дистанционный бой

– Запрещено стрелять вслепую: всегда выбирайте конкретную цель.

– Запрещено стрелять на дистанции ближе чем 2 метра для стрелкового оружия (луки).

– Запрещено стрелять, если видны только «нецелевые зоны» (голова, кисти).

– Запрещено стрелять с корабля на корабль, пока не начался абордаж на развернутом поле. Стрелять на сушу также с корабля нельзя.

### 4.2. Допуски

4.2.1. К применению допускается исключительно протектированное оружие (далее ПО) — оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника,

заклученного в толстый кожух из легкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием.

4.2.2. К использованию на данной игре не допускаются следующие технические решения:

- Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча;
- Щиты, неантуражно обтянутые тканью без канта;
- Древковое оружие длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу; так же не допускаются копья изготовленные без технологии демпфера или схожей с ней
- Древковое оружие, болтающееся при махах под собственным весом;
- Древковое рубящее оружие на тяжелом и жестком древке (дерево диаметром более 2,5 см и т.п.);
- Оружие, для покрытия которого использован неокрашенный силиконовый или акриловый герметик.

4.2.3. Все оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чем свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускается.

4.2.4. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично. Если вы не уверены в эстетике изготовленного вами образца — заранее свяжитесь с профильным мастером.

4.2.5. Боевая часть ПО должна быть полностью смягчена ЭП.

4.2.6. На любом участке боевых частей оружия твердые детали внутреннего каркаса не должны четко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

4.2.7. Требуемая максимальная твердость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия — 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов — 35А по Шору.

4.2.8. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной — 800 г на 1 м длины.

4.2.9. Общий вес оружия не должен превышать 2 кг. К образцам тяжелее 1,5 кг будут предъявляться повышенные требования по безопасности.

4.2.10. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров: твердости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, будут допущены или не допущены индивидуально на усмотрение допускающего мастера.

## Клинковое оружие

4.2.11. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.

4.2.12. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы общей длиной до 30 см) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

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

4.2.14. Максимальная длина клинкового оружия — 1 м +/- 20 см.

4.2.15. На игру допускаются романки и каролинги, остальное нет.

## Инерционное оружие

(с центром тяжести, смещенным к боевой части — молоты, булавы и пр.)

4.2.16. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 0,2 см толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 0,5 см.

4.2.17. Древко инерционного оружия должно быть надежно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие.

4.2.18. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ерзать на стержне.

4.2.19. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования по мягкости и легкости ударной части.

4.2.20. Максимальная длина инерционного оружия — 1,5 м.

## Древковое рубящее оружие и посохи (совни, бродексы)

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

4.2.22. Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия должен быть не менее 0,2 см толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (слой ЭП должен быть не менее 0,5 см.

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

4.2.24. Толщина протектирующего слоя на древках топоров и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 1 см. Твердый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.

4.2.25. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 1,5 м.

## Копья

(колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида)

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

4.2.27. Древко копья должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Использование для протектирования древка копья неармированного утеплителя для труб не допускается.

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

4.2.29. Максимальная общая длина копья — 2,5 м.



4.2.30 Копья - изготовленные не фабричным способом могут быть не допущены по причинам безопасности, если сомневаетесь, уточните заранее

## Щиты

4.2.30. Щиты должны быть мягкими, легкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.

4.2.31. К игре допускаются щиты, протектированные с наружной стороны: кромки и умбон (если он есть) внутренней стороны щита может быть непротектированной, щиты фанерными (кромка фанерных обшита кожей или изофоном).

4.2.32. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при сильном нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твердый внутренний каркас щита не должен прощупываться.

4.2.33. Умбон должен иметь протектированный слой ЭП не менее 0,5 см. Может быть изготовлен из металла, но обязательно гуманизирован пеной

4.2.34. Масса щита не должна превышать 6 кг/м<sup>2</sup> защитной поверхности щита.

4.2.35. Габаритные размеры щитов (включая любые выступающие детали) не должны превышать следующие размеры:

- Круглые щиты — не более 1 м в диаметре;
- Каплевидные щиты — до 135 см в длину, не более 75 см в ширину.

4.2.36. Допуск щитов по регионам:

- Викинг и Рюген — круглые до 1 м в диаметре;
- Британия, Франция, Ладога, Рюген — капли до 135 см в длину и 75 см в ширину;
- В Рюгене могут использоваться виды щитов как Скандинавии, так и Ладоги;
- Восток — овальные и прочие 75 см в длину и 65 см в ширину.

## Доспехи

4.2.38. Допускаются доспехи из кожи, евы, пластика, металла (не имеющего острых углов). Доспехи должны соответствовать историческому периоду и региону. **Голова — непоражаемая зона.** Шлем может быть пластиковым или стальным без острых углов.

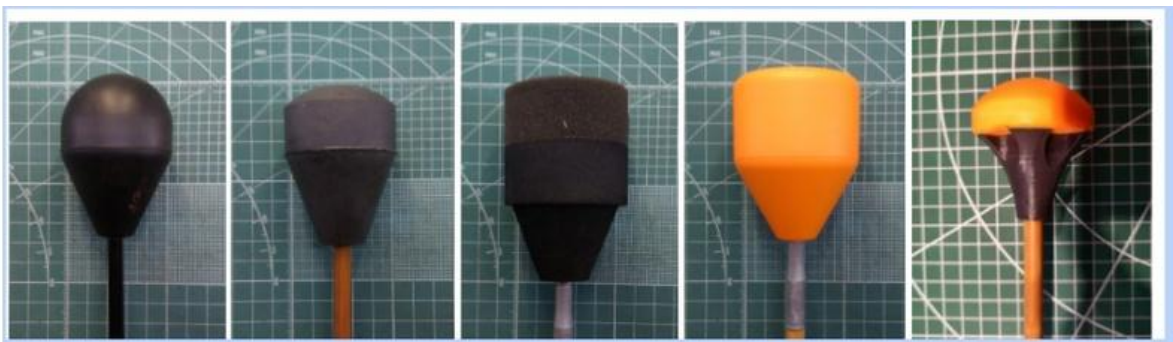
## Луки и стрелы

4.2.39. На игру допускаются луки с натяжением до 15 кг. При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75 см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.

4.2.40. На игру не допускаются арбалеты.

4.2.41. Не допускаются спортивные луки, луки с «окном» и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки. Не допускаются луки, имевшие поломку, которая не была полностью устранена.

4.2.42. На игру допускаются **только серийные гуманизаторы** диаметра 5 и более сантиметров, показанные далее (оригинальные, а не такой же формы, изготовленные самостоятельно). Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент, исключающим соскальзывание древка.



4.2.43. Древки игровых стрел должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусенцев. Допускаются деревянные древки не тоньше 0,8 см или фибергласовые (**не** карбоновые) не тоньше 6,7 мм.

4.2.44. Игровые стрелы должны быть с прочным «оперением» без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут) и иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника). Стрелы должны иметь тройное (или большее) оперение и быть не короче 65 см.

4.2.45. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук+стрелы), пользоваться чужими стрелами нельзя.

4.2.46. Не ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после каждого выстрела. Ресурс гуманизаторов не вечен, рано или поздно они могут сломаться! Если кажется, что внутри есть какой-то люфт — отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а при использовании уже поломанного гуманизатора можете нанести травму.

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

### 4.3. Поражаемая зона

4.3.1. Поражаемой зоной для клинкового, древкового, стрелкового (лук) оружия считается все тело игрока, кроме: головы, шеи, кистей, паха.

4.3.2. Голова не является поражаемой зоной даже при наличии щита.

4.3.3. Оглушения, кулуарного убийств, поджогов и взломов замков — нет.

### 4.4. Хиты, ранения и добивание

4.4.1. Хиты. У любого персонажа 2 «нательных» хита. Дополнительные хиты персонаж получает за счет ношения доспехов.

4.4.2. Доспехи добавляют 1 или 2 хита на всю поражаемую зону независимо от того, какую часть прикрывают.

Стеганные и набивные добавляет 1 хит, в кольчуге +2 хита, ламеллярные +2 хита. Отдельные защитные элементы: наручи, поножи хитов не добавляют.

Хиты от разных типов доспехов не суммируются, максимум 2 доспешных хита.

4.4.3. Все оружие ближнего боя снимает 1 хит.

4.4.4. Луки снимают 2 хита.

4.4.5. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты.

### 4.4.6. Нарушение правил

В случае, если в процессе боевого взаимодействия игрок очевидно неправильно считает свои хиты, совершает запрещенные действия или нарушает настоящие Правила любыми другими способами, и присутствующий мастер указывает ему на это, игрок сразу обязан выйти из боевого взаимодействия (сесть, затем покинуть зону



активной боевки), и по его окончании получить соответствующие игровые санкции: от попадания персонажа в состояние тяжелого ранения до более серьезных, определяемых мастером.

#### 4.4.7. Легкое ранение

Потеря одного нательного хита накладывает статус легкого ранения. Через 15 минут накладывається статус тяжелого ранения. Лекарь может перевязать легко раненного персонажа по правилам медицины.

#### 4.4.8. Тяжелое ранение

Потеря двух нательных хитов или несвоевременное лечение легкого ранения накладывает статус тяжелого ранения. Через 30 минут наступает смерть персонажа. Лекарь может перевязать тяжело раненого персонажа и вылечить его по правилам медицины.

4.4.9. Тяжело раненный персонаж должен сразу по получении этого состояния упасть на землю, если это безопасно, или сесть на 1 колено, поднять над головой свое оружие, удерживаемое за боевую часть, и оставаться на месте. В случае получения персонажем ранения в условиях давки игрок должен, пригибаясь, как можно быстрее покинуть бой, предпочтительно продвигаясь в сторону союзников.

#### 4.4.10. Действия тяжело раненного персонажа

Тяжело раненый персонаж может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Все остальное — не может.

#### 4.4.11. Добивание

Убить тяжело раненного персонажа можно. Для этого надо обозначить удар по нему и произнести «добиваю».

#### 4.4.12. Восстановление нательных хитов

Нательные хиты восстанавливаются по правилам медицины.

#### 4.4.13. Восстановление доспешных хитов

Доспешные хиты восстанавливаются по возвращению в локацию или на боевой корабль при полном отсутствии боевого взаимодействия.

#### 4.4.14. Кома

Кома — состояние, в которое может впасть персонаж при определенных условиях, о которых он точно узнает — при неудачном лечении или применении определенных отваров. Умирает через 5 минут, если ему не оказывается медицинская помощь.

## 4.5. Боевые зоны

#### 4.5.1. Общая зона

Весь полигон, кроме описанных ниже зон. В общей зоне действуют все правила.

#### 4.5.2. Локации. Внутри локации разрешены любые боевые столкновения.

Внутри локации не существует понятия боевого отряда, они формируются и расформируются на входе в локацию.

Зайти в локацию с целью вырезать ее нельзя, если перед вами закрыли ворота и сказали, что вы не можете пройти. Для сохранности людей локации рекомендуем оградить город полностью «стеной» и воротами, которые запираются.

#### 4.5.3. Море

Море занимает значительную часть полигона и разделяет все регионы и даже некоторые локации внутри одного региона (подробнее в правилах по Морю и Кораблям). Бой на море может начаться строго после абордажа (см. правила абордажа ниже).

4.5.4. Туалеты, пожизненная зона, зеленая зона, кабаках  
Просто запрещены любые боевые взаимодействия.

## 4.6. Боевой отряд

Только боевые отряды могут:

- Грабить и защищать ресурсные точки;
- Участвовать в боевых событиях регионов (военные кампании Британии, боевая зона Франкии) в боевые циклы, указанные выше;
- Сундуки с ресурсных точек могут перевозить только боевые корабли и переносить только боевые отряды.

4.6.1. Знамя. У боевого отряда должно быть в наличие знамя. Знамена чипуются по правилам регионов (см. ниже).

- Все, кто хочет участвовать в формировании отрядов, должны самостоятельно подготовить знамена, которые будут использоваться на игре. Размер полотна 50x50 см, на Г-образном штандарте, чтобы было видно всегда. Длина штандарта 150 см;
- Исключение— народное знамя. Оно имеет унифицированный вид и выдается мастерами;
- Знамя может быть передано только добровольно или по предварительному согласованию между игроками. Павший знаменосец может передать его другому члену отряда. Но если он отказывается это сделать, отряд автоматически расформируется, находящиеся в игротехнической боевой зоне члены расформированного отряда обязаны немедленно ее покинуть.

4.6.2. Численность боевого отряда

- Боевой отряд не может быть меньше 3 человек;
- Боевой отряд обычно не может быть больше 10 человек. Лимит указан на чипе, закрепленном на знамени;
- В ходе игры могут быть открыты способы увеличить лимит отряда до 12 человек;
- Численность отряда проверяется в момент его формирования и момента входа в игротехнические боевые зоны.

4.6.3. Формирование боевого отряда

Для того, чтобы сформировать отряд вокруг знамени, на нем должен быть игровой чип. В разных регионах чип можно получать разными способами. На чипе содержится информация о лимите боевого отряда и срок (цикл) действия знамени (если оно имеет такое ограничение).

## Скандинавия

- Боевое знамя Скандинавии может передаваться только скандинаву (викингу), в остальном оно не имеет срока годности и может свободно передаваться;
- На старте все владельцы боевых кораблей получают знамя;
- При строительстве боевого корабля его хозяин автоматически получает боевое знамя (чип на знамя, которое должно существовать физически);
- Любой свободный житель Скандинавии может купить чип на знамя за 5 репутации у регионального мастера.

## Британия

- Одно знамя короны есть у каждого короля Британии. Вне боевого цикла хранится у короля. Перед боевым циклом или во время боевого цикла король может сформировать боевой отряд и передать его командиру отряда, участие короля в отряде не обязательно. После боевого цикла знамя возвращается королю. Если король перестает быть таковым, то чип знамени с него снимается, и оно не может быть использовано для формирования отряда;
- Одно знамя есть у каждого тэна. Вне боевого цикла хранится у тэна. Перед боевым циклом или во время боевого цикла тэн может сформировать боевой отряд и передать его командиру отряда, участие тэна в отряде не обязательно. После боевого цикла знамя возвращается тэну. Если тэн перестает быть таковым, то чип знамени с него снимается, и оно не может быть использовано для формирования отряда;
- Народные знамена. По одному такому знамени есть у архиепископа каждой локации. Епископ может собрать отряд (народное ополчение) для защиты ресурсных точек от разграбления. Отряд под таким знаменем может **только защищать** ресурсную точку **от разграбления**. Знамя хранится у архиепископа, он сам формирует боевой отряд и передает знамя, не обязан участвовать в боевом отряде. После защиты ресурсной точки знамя должно вернуться архиепископу;
- Знамена наемников (чипы на знамена) могут закупать короли (за золото) до начала боевого цикла. Могут ими распоряжаться вплоть до конца боевого цикла. После боевого цикла чипы со знамен должны быть сняты (на чипе указан цикл, на который он был закуплен).

## Франкия

- У Карла в распоряжении 3 знамени боевого отряда, которыми он может распоряжаться на свое усмотрение, передавать и отзывать;
- Народные знамена. В Париже есть одно знамя у верховного сановника. Он может собрать отряд (народное ополчение) для защиты ресурсных точек от разграбления. Отряд под таким знаменем может **только защищать** ресурсную точку **от разграбления**. Знамя хранится у верховного сановника, он сам формирует боевой отряд и передает знамя, не обязан участвовать в боевом отряде. После защиты ресурсной точки знамя должно вернуться верховному сановнику;
- В Саксонии каждый вождь (на каждый клан) обладает 3 знаменами боевых отрядов, которыми может распоряжаться на свое усмотрение. Знамя может передаваться только в рамках своего клана;
- В Париже знамена наемников (чипы на знамена) могут закупать Карл и все претенденты (за золото) до начала боевого цикла. Могут ими распоряжаться вплоть до конца боевого цикла. После боевого цикла чипы со знамен должны быть сняты (на чипе указан цикл, на который он был закуплен);
- Знамена наемников (чипы на знамена) могут закупать саксы (за золото) до начала боевого цикла. Могут ими распоряжаться вплоть до конца боевого цикла. После боевого цикла чипы со знамен должны быть сняты (на чипе указан цикл, на который он был закуплен).

## Балтия

- В Ладогe у князя (если таковой есть) в распоряжении находится 3 знамени, которыми он может располагать на свое усмотрение;
- Народные знамена. В Ладогe есть 1 знамя в распоряжении веча. Оно выдается для формирования отряда начальнику городской обороны. Отряд под таким знаменем может **только защищать** ресурсную точку **от разграбления**. Знамя хранится у начальника городской самообороны, назначенного вечем;
- В Рюгене у князя в распоряжении находится 2 знамени, которыми он может располагать на свое усмотрение;
- На старте все, кто имеет боевой корабль, имеют боевые знамена;
- При строительстве нового боевого корабля его владелец автоматически получает боевое знамя.

### 4.6.4. Перемещение боевых отрядов

4.6.4.1. Знамена с чипом, по морю можно перевозить только на боевых кораблях по одному на корабль.

4.6.4.2. Боевой отряд формируется на выходе из локации, при выходе с корабля или непосредственно перед боевой точкой.

4.6.4.3. Сформированный боевой отряд должен держать знамя высоко над собой в развернутом виде и на виду, и идти к игротехнической боевой зоне или ресурсной точке.

– Во время перемещения по общей территории (перемещение только по земле между локациями и боевыми зонами) боевой отряд не может ни на кого напасть, и на него никто не может напасть;

– Боевой отряд по земле перемещается строго от точки своего формирования до точки назначения (известной ему боевой зоны или ресурсной точки). Далее отряд может отправляться обратно или к следующей точке назначения. Во время перемещения отряд не может никуда сворачивать и останавливаться;

– Боевой отряд может переформировать свой состав перед входом в боевую зону. То есть если его лимиты допускают включения в отряд дополнительных бойцов, они могут встретиться у входа в боевую зону и присоединиться к боевому отряду с разрешения командира отряда;

– При перемещении боевого отряда с сундуком к гавани он перемещается по правилам отряда. Нельзя мешать отряду погрузиться на боевой корабль в гавани. Если боевой отряд прибыл в гавань, но не может погрузиться на корабль в связи с его отсутствием, он должен ждать его прибытия либо расформировать для решения данной проблемы. Сундук остается лежать в гавани, пока его не подберет сформированный отряд.

## 4.7. Абордаж

### 4.7.1. Начало абордажа

– Абордаж может начать только боевой корабль;

– Для начала абордажа у корабля должен быть абордажный крюк (мяч на веревке не крупнее теннисного, можно ларповый якорь). Минимальная длина веревки абордажного крюка 5 м. Если абордажный крюк зацепился за любую часть вражеского корабля — верёвку, мачту или другой элемент — начинается абордаж;

– Перед боем раскладывается ринг: с одной стороны располагается один корабль (длина троса, за который держатся люди), с другой стороны — другой корабль. Третья сторона создается с помощью абордажного крюка, соединяющего корабли (длина минимум 5 м, максимум определяется длиной абордажного крюка). Форма ринга должна быть прямоугольной и иметь три физически обозначенные стороны (П). Бой проводится внутри ринга, при этом держаться за корабль во время боя не требуется;

– Покидать пределы ринга во время боя запрещено. Если участник переступает за его границы (в том числе выходит за веревку), он считается утонувшим (смерть). Возвращение в бой невозможно.

4.7.2. Присоединиться к морскому бою может только боевой корабль. Он должен пришвартоваться со стороны корабля, на чьей стороне выступает, перекинуть свой абордажный крюк, после чего персонажи могут присоединяться к бою.

4.7.3. После боя можно обыскать людей и украсть корабль целиком.

4.7.4. Захват корабля. Победившая сторона может забрать корабль (вместе с бортовым журналом) проигравшей стороны, всех выживших добить или взять в плен. Забирая корабль часть команды победителя должна перейти на корабль и иметь возможность управлять им по общим правилам. Вести корабли на буксире нельзя. Если выживших нет, а победитель не собирается забирать корабль, его необходимо отправить в мертвятник вместе с игроками. Не оставляйте корабли в море.

4.7.5. Двусторонний бой. Морской бой может быть только двусторонний, третья сторона, которая хочет вырезать всех, должна дожидаться завершения боя и напасть на победителей.

## 4.8. Разграбление ресурсных точек

Каждая локация имеет фиксированное количество ресурсных точек. У каждой локации их количество и экономическое значение различаются.

- Рюген — 1
- Ладога — 5
- Британия — 13
- Париж — 3
- Саксония — 4
- Хедебю — 1
- Уппсала — 1
- Бирка — 1

4.8.1. Физически точки размещаются в зоне прямой видимости от ворот локации, которой принадлежат.

4.8.2. Разграбление возможно строго во время боевого цикла. Любым боевым отрядом.

4.8.3. На точке находится «сундук», оснащенный чипом с номером цикла, локацией, названием ресурсной точки, именем хранителя ресурсной точки (если такой назначен согласно региональным правилам) и описанием добычи с точки. На одной ресурсной точке может быть более одного «сундука».

4.8.4. В течение боевого цикла сундук должен находиться на точке, и его может вынести только боевой отряд (что будет означать ограбление ресурсной точки). Для этого он должен прийти на ресурсную точку, объявить о том, что отряд ее грабит (маркером начала разграбления является громкий звуковой сигнал боевого рога), дождаться 10 минут и после этого забрать один «сундук». В это время на них может напасть только другой боевой отряд (один), сформированный заранее или непосредственно после

объявления захвата точки. Боевое столкновение на ресурсной точке происходит один отряд на один отряд. Может происходить несколько боевых столкновений по очереди.

4.8.5. Вынести с ресурсной точки сундук может только боевой отряд и только после успешно проведенного разграбления.

4.8.6. Украденный с ресурсной точки «сундук» должен быть доставлен в свою локацию в торговую факторию. Сундук вне локации может перемещаться только с боевым отрядом или на боевом корабле.

4.8.7. Влияние разграбления

Разграбление ресурсных точек влияет на доход владельцев ресурсной точки на конец экономического цикла, с которым пересекается боевой цикл, снижая общую доходность. Разграбление влияет не только экономически, но и репутационно на защитников ресурсных точек (согласно правилам региона).

## 4.9. Берсерки

Берсерком может стать только житель Скандинавии.

### 4.9.1. Становление берсерком

Чтобы стать берсерком, персонаж должен пройти Путь инициации. Этот Путь он может запросить у жреца Одина, и если жрец посчитает кандидатуру достойной, он направит персонажа на Путь инициации, после которого персонаж получит привилегию берсерка. Привилегия берсерка занимает слот профессии. На старте некоторые персонажи уже имеют привилегию берсерка.

Путь инициации:

- Получить благословение жреца Одина и свиток инициации;
- Дух. Найти любого мудрейшего на игре, поговорить с ним и получить от него особую руну, благословение и отметку в свитке инициации;
- Выносливость. Персонаж должен сразиться с любым количеством противников до состояния тяжелого ранения. После этого пройти лечение по общим правилам, выжить и получить от лекаря отметку в свитке инициации;
- Пройти обряд инициации у жреца Одина и получить отметку в свитке инициации;
- После обряда инициации принести своему мастеру региональщику заполненный свиток инициации и получить отметку в паспорте.

### 4.9.2. Обряд берсерка

После того, как персонаж становится берсерком, он может использовать боевой эффект, описанный ниже, при прохождении обряда и испытания отвара из мухоморов берсерка. После совершения обряда эффект действует 1 раз и только в текущем экономическом цикле. Чтобы использовать эффект повторно даже в этом экономическом цикле, нужно заново пройти обряд.

Берсерк не использует щит, не носит доспеха, обязан надеть шлем и иметь боевой раскрас на руках и на лице в виде лап медведя (раскрас можно нанести любым удобным способом, включая одноразовые татуировки или краску).

Обряд испытания отвара проводят только жрецы Одина, Тора и Фрейи. Жрец может проводить обряд на свое усмотрение, но обязательно тратятся отвар из мухоморов и



руна.

Создать отвар из мухоморов может только лекарь.

По итогу обряда берсерка перед битвой:

- Жрец Тора тратит руну Ъ — Руна Туриаз (великан, Тор);
- Жрец Фрейи тратит руну Ъ — Руна Наутиз (потребность, нужда);
- Жрец Одина тратит руну Ъ — Руна Ансуз (бог, порядок, Один).

При этом необходимо использовать, но не тратить и другие руны, о них будут знать жрецы.

### 4.9.3. Боевой эффект берсерка

Если персонаж теряет все хиты, он опускается на колени, набирает полную грудь воздуха и начинает яростно и громко кричать. Пока персонаж громко кричит, он может встать и продолжать бой, не считая снимаемые хиты. Однако, как только он вдохнет, он должен упасть в состояние тяжелого ранения.

## 5. Профессии

У каждого персонажа может быть максимум две профессии за жизнь.

**Жрец.** Подробнее о профессии и как им стать описано в правилах религии.

**Капитан корабля.** Подробное описание и обучение в правилах по мореходству.

**Корабел.** Подробное описание в правилах по мореходству.

**Лекарь.** Обучение описано в правилах «Медицина. Обучение лекаря».

**Летописец.** Как стать летописцем, описано в разделе «Летописец и летописи».

**Ремесленник.** Подробнее смотрите в правилах по экономике, экономические профессии.

**Торговец.** Подробнее смотрите в правилах по экономике, экономические профессии.

**Легман и начальник порта** являются не профессией, а выборной должностью. Легман может избраться, если он имеет профессию жреца или летописца.

## 6. Медицина

Правила медицины в нашей игре направлены на высокую витальность и лечение больших групп раненых персонажей. Однако серьезные ранения по-прежнему представляют опасность, и массовость не гарантирует безопасность излечения. В VIII веке медицина еще не достигла высот, и люди выздоравливают благодаря теплу, уходу и невероятной силе духа. Модели были сделаны более «свободными», чтобы вы могли отыгрывать лечение так, как считаете антуражнее и интереснее, не создавая очередь из раненых и с минимальным вмешательством мастеров.

### 6.1. Лечебные дома

Персонажи массово лечатся от ран в специальных «лечебных домах», построенных и оборудованных согласно вероисповеданию и методам лечения в локации. Антураж Лечебного дома зависит от региона.



Модельно это специальная зона, в которой персонаж отыгрывает процесс лечения с лекарем и в конце тянет камни, чтобы определить исход лечения. Белый камень — лечение прошло успешно, черный камень — безуспешно.

– Базовое время восстановления в лечебном доме — 30 минут. Время может быть уменьшено;

– Базовое соотношение камней — 6 черных, 4 белых с возможностью улучшить до 2 черных и 8 белых;

– В случае успешного лечения — персонаж восстанавливает все нателные хиты;

– В случае безуспешного лечения — персонаж переходит в состояние комы.

**Камни заготавливаются игроками в количестве 10 белых - 10 чёрных самостоятельно.**

Кома — персонаж оказывается между жизнью и смертью и умрет через 5 минут, если ему не окажут дополнительного лечения в этот период. Лекарь может дополнительно использовать снадобья и другие методы для помощи человеку в коме, после чего пациент будет опять тянуть камень.

Если вытягивается белый — лечение резко приняло нужный курс и персонаж выздоравливает, восстанавливая все хиты.

Если вытянут черный — персонаж приходит в себя на 3 минуты, чувствуя приближающуюся кончину, и спустя 3 минуты погибает окончательно.

Во время лечения в лечебном доме должно находиться минимум три лекаря для его работы, также нужно оплатить один ресурс Снеди региональному мастеру для активации здания до следующего цикла.

**В здании должна находиться книга**, в которой фиксируются врачебные отметки о пациентах (кто кого лечил, включая ассистентов), информация об улучшении лечебного дома, а также информация об оплате в цикл. Врач отмечает время для каждого персонажа отдельно, **сам готовит мешочек с камнями** для лечения (привозит на полигон) и фиксирует его выздоровление или смерть.

Если в ходе лечения в лечебном доме лекарей в нем стало меньше трех, время лечения всех больных останавливается. Любой пациент, покинувший лечебный дом, сбрасывает таймер своего лечения, и его надо будет начать заново.

Лечебных домов может быть несколько в локации, чаще всего эти дома расположены при церквях или жрецах. Учитывайте затраты на лечебные дома при увеличении их количества.

## 6.2. Перевязка

Врач может перевязывать других персонажей, но не может перевязать и стабилизировать себя.

– Легкое ранение — без перевязки становится тяжелым в течение 15 минут, с перевязкой проходит через 15 минут, восстанавливая нателный хит;

– Тяжелое ранение —: без перевязки приведет к смерти через 30 минут, с перевязкой таймер останавливается.

Применение перевязки не требует получаемого навыка «Полевая медицина» (см. ниже).

## 6.3. Обучение лекарей

Любой лекарь может взять себе одного ученика за раз. Игрок, ставший учеником лекаря, должен ассистировать в 30 процессах лечений (считаются отдельные пациенты), после чего наставник заверяет получение звания лекаря его учеником у регионального мастера. После завершения обучения лекарь может взять нового ученика.

## 6.4. Развитие христианского врачебного навыка

6.4.1. В Париже, столице медицины, могут проходить заседания по развитию медицинских навыков. Собрание может состояться, только если на нем будут присутствовать представители разных национальностей: хотя бы один франк, хотя бы один британец и хотя бы один представитель христианской церкви другой национальности (например, византиец).

Их цель — утвердить новый метод, с работой которого согласно большинство. Заседания в Париже могут проходить один раз в день, первое пройдет в 21:00 среды, остальные назначаются на предыдущем заседании. Каждый участник должен продемонстрировать свой метод и привести аргументы его эффективности.

6.4.2. О принятии нового метода лечения пишется документ, заверенный одной единицей репутации от каждого участника. Автор метода не вкладывает репутацию. Каждый участник делает себе копию выбранного на заседании метода. Автор метода подписывает документ крупным шрифтом, под его подписью подписываются все участники заседания и ставится печать медицинского собрания. За одно собрание можно принять только один метод. С этого момента считается, что врач с документом, подписанным всеми участниками и вписанный в него, обладает разработанным навыком лечения. Врач, обладающий документом с новым меднавыком, может повесить его в лечебном доме своей локации, внося соответствующую запись в книгу лечебного дома и тем самым снизив общее время лечения в лечебном доме на 5 минут и сдвинув пул камней в сторону белых по схеме.

6.4.3. Схема улучшения лечебных домов:

- Базово — 6 черных, 4 белых, 30 минут лечения;
- 1 уникальный меддокумент на стене — 5 черных, 5 белых, 25 минут лечения;
- 2 уникальных меддокумента на стене — 4 черных, 6 белых, 20 минут лечения;
- 3 уникальных меддокумента на стене — 3 черных, 7 белых, 15 минут лечения;
- 4 уникальных меддокумента на стене — 2 черных, 8 белых, 10 минут лечения.

2 черных, 8 белых и 10 минут лечения является предельным значением бонуса от меддокументов. Дополнительные бонусы можно получить отварами и бонусами от религии.

6.4.4. Для распространения знаний обучившийся в Париже лекарь может без ограничений собрать личное заседание в своей локации, где собравшимся персонажам, получившим звание лекаря, должен показать и объяснить новый, разработанный метод, и предъявить свой меддокумент с подписями и печатью. Каждый участник также должен написать или получить копию документа, где крупным шрифтом расписывается обладатель меддокумента, а под его подписью расписываются все участники. С этого момента считается, что врач с документом, подписанным всеми участниками и вписанный в него, обладает разработанным навыком лечения.

## 6.5. Развитие языческого врачебного навыка

Каждый великий лекарь вел свои заметки в виде зарисовок в книге. Иногда знания терялись в веках, но самые важные страницы остались нетронуты, разбросаны по всему миру и на всякий случай — зафиксированы на материальных носителях.

Самое важное, что может быть у языческого лекаря, это его знания.

Знания трудно удержать в средневековой голове, поэтому модельно одно знание — это комбинация из трех разных языческих рисунков, на которых есть одинаковые специальные символы (например, волна и волна, палочки в круге и палочки в круге и т.д.). Языческие рисунки находятся на странице формата A4 с мастерской печатью.

По правилам, собранное знание является меддокументом.

Найдя страницы с языческими рисунками, лекари могут в точности перенести зарисовку к себе на свиток или книгу, поставив свою уникальную подпись или уникальный знак (в случае, если персонаж не знает письменности).

Информация о том, где можно найти знание, находится в пространстве игры, а также прилагается к загрузкам лекарей.

Когда персонаж с собранным из языческих документов знанием находится в лечебном доме языческой локации, эффект его знаний применяется к лечебному дому. Каждое знание применяется к лечебному дому только один раз (два лекаря с одинаковым знанием не суммируются).

«Знания» языческих лекарей хранятся не в лечебном доме, а при каждом лекаре. Использовать игровые документы другого лекаря нельзя. Но можно копировать по правилам, описанным выше.

**Важно!** Чтобы использовать Полевую медицину, ваш персонаж должен носить свитки или книгу со знаниями на видном месте и иметь не менее двух собранных знаний.

Лекарь со знаниями дает следующие эффекты при участии в лечении в лечебном доме:

- Одно уникальное знание — 4 черных, 6 белых камня при лечении, время лечения не изменяется;
- Два знания — время лечения в лечебном доме составит 15 минут.

### Обучение языческих лекарей новым знаниям

Чтобы лично обладать знанием, его нужно перерисовать в личные лекарские книги или свитки, поставить на них свой знак или подпись и обязательно носить их с собой на видном месте, чтоб вы **могли использовать Полевую медицину**, а также любой мастер или игрок мог оценить уровень вашей учености и важности в мире игры.

Имейте в виду, что знания — это величайшая ценность для любого языческого лекаря, и они не склонны делиться ими.

## 6.6. Полевая медицина

Лекарь, обладающий двумя уникальными медицинскими навыками или документами, может лечить в поле. Исход такого лечения будет определять мешочек черных и белых камней в соотношении 4 белых, 4 черных, и это значение можно изменить только отваром и религиозными методами. В случае полевого лечения персонаж должен

создать условия, близкие к лечебному дому его локации (расставить свечи, книги или расстелить ткань и выложить инструменты), провести лечение в течение 5 минут, и по завершении раненый тянет камень из мешочка врача, где белый камень — лечение удалось, черный камень — лечение привело к критической ошибке, и персонаж погибает сразу.

Врач может изменять отыгрыш лечения согласно своему вероисповеданию, механика лечения остается неизменной.

## 6.7. Болезни

На игре вы можете встретить болезни. Это аскольдокарточки. Часть лекарей, жрецов и мудрейших (подробную информацию о мудрейших смотрите в правилах по религии) может уметь лечить болезни или обучить такому лечению у других игроков.

## 6.8. Травничество

При лечебном доме может быть один сад, расположенный вне здания, размером примерно 1х3 метра. Сад разделен на несколько ячеек (количество отличается для каждой локации) и обнесен плетеным забором. Раз в цикл сад дает 2 единицы посаженного в ячейку лечебного ингредиента (травы).

## 6.9. Приготовление отваров

На старте игры некоторые медики получают рецепты отваров, остальные рецепты они смогут найти в пространстве игры.

Для приготовления отваров нам понадобятся карточки лечебных ингредиентов, которые вы сможете найти в пространстве игры, и реальные ингредиенты, которые будут заливаться во флаконы. Важно, чтобы сваренный отвар соответствовал своему физическому описанию.

Процесс приготовления отвара выглядит так:

- **Подготовка.** Берем ритуальный котел (турку, кастрюлю без ручек, железный горшочек или реальный котел) и источник огня (костер или другой источник огня);
- **Ингредиенты.** Помещаем в котел воду и нужные ингредиенты, которыми отыгрывается отвар (см. рецепты);
- **Варка.** Ставим котел на огонь до закипания и театрально моделируем процесс варки (в пределах разумного) — пусть это будет индивидуальным стилем готовки каждого. Когда ингредиенты в котле достигли желаемого вида (например, заварился чай с лимоном) — процесс варки отвара завершен;
- **Заполнение флакона.** Флакон любого объема заполняется тем, чем данный отвар моделируется. Важен цвет и вкус/запах. Например, «прозрачная жидкость со вкусом и запахом лимона» или «сладкий черный чай с малиной»;
- **Порции.** Количество порций отвара, получаемого из одного котла, соответствует количеству пачек чипов лечебных ингредиентов (травы), которые должны быть отданы региональному мастеру согласно одному и тому же рецепту;

– **Обмен.** Обменяйте карточки ингредиентов на чип отвара у регионального мастера, заполните его в присутствии рега и прикрепите к флакону. Один флакон = один чип.

Список трав:

Арника - маленькие, жёлтые цветочки с узкими листьями

Черноплодник - небольшое шипастое растение

Мухомор - крупный гриб на белой ножке, с красной шляпкой в крупную, белую точку.

Беквичия - Белые цветы, растущие преимущественно в горах.

Прострел (сон трава) - цветок с крупными, заостренными листьями.

Реальные ингредиенты, которые вам понадобятся для отваров:

– Кофе

– Черный перец

– Черный чай

– Сушеная малина

– Кардамон

– Зеленый чай

– Лимон (можно сушеные корки или лимонная кислота)

– Чай пуэр

– Мята

– Мелисса (можно в составе чая)

– Гвоздика (специя)

– Лаванда (можно в составе чая)

– Ромашковый чай

– Чай с чабрецом

– Корица

– Сахар

– Каркаде

Все реальные ингредиенты для варки игроки заготавливают самостоятельно.

## 7. Посмертие

После смерти персонажа вы остаетесь и отыгрываете свой труп, пока с вами играют, и вы хотите принимать в этом участие. Вас могут обыскать и ограбить. После этого надеваете хайратник и отправляетесь в мертвятник.

На месте своей смерти вы оставляете все побираемые игровые ценности. Если вас убили в кустах, глухомани и т.д., допускается вынести игровые ценности на ближайшую дорогу.

Всю свою репутацию и другие непобираемые игровые ценности вы уносите с собой в мертвятник.

Время нахождения в мертвятнике — 4 часа или меньше, в зависимости от непосредственной деятельности персонажа.

Мертвятник находится в локации «Фризские острова».

Игрок получает новую роль при выходе из мертвятника, возможны варианты переехать в другой регион. Пожелания игрока о вариантах продолжения игры по итогам пребывания в мертвятнике будут учтены.

## 8. Экономика

### 8.1. Игровая ситуация

Мы играем в мире переходного периода, в котором разрушена прежняя система экономических связей эпохи поздней римской империи, а новая только выстраивается. Существуют отдельные островки экономической активности, объединенные морскими торговыми путями. Богатство и блага здесь неотрывно связаны с владением землей и возможностью прокормить себя и своих людей, а также с репутацией каждого персонажа в сообществе.

Это мир малых групп, которые борются за выживание с другими такими же группами и с природой, от которой зависит буквально все — от урожаев до успеха морских путешествий.

### 8.2. Как работает экономика игры?

- Локации на старте имеют неодинаковый баланс ресурсов и возможностей. В одних локациях больше источников ресурсов, в других не будет вовсе; одни локации получают бонус к ремесленному производству, другие — преимущество в торговле.
- Экономические возможности отдельных локаций — игровые сведения, которые некоторые игроки получают в индивидуальных загрузках. Остальным придется добывать эту информацию по ходу игры.
- Основная экономическая деятельность строится на трех китах: контроль за добычей ресурсов, ремесленное производство и торговля.
- Связующим звеном локаций является Большой Балтийский торговый путь, который позволяет перемещать ценности.
- Каждый игровой день содержит 3 экономических цикла: с 10:00 до 15:00, с 15:00 до 20:00, с 20:00 до 10:00. В последние 30 минут каждого цикла происходят основные экономические действия: выдаются доходы за владения, обновляются цены в торговых факториях, происходит контроль работы ремесленников и т.д.

### 8.3. Какие на игре будут деньги и цены?

Наша игра не является реконструкцией, мы лишь моделируем, а не воспроизводим исторические события. Поэтому игровая денежная система не копирует историческую.

На игре будет два типовых предмета, выполняющих функции денег:

- Золото, которое представлено в виде самородного металла;
- Серебро в виде монет.

## Для чего нужно золото?

Золото нужно торговцам для крупных торговых операций, представителям знати и королям для роскошного потребления, чтобы поддерживать свой статус, для дорогих апгрейдов и производства игровой роскоши, для выполнения разного уровня политических, экономических или сакральных квестов. Это элитарная ценность. Да, простые люди могут получить золото на игре, могут на него что-то купить или разменять, но это считается чем-то нетипичным, рискованным делом.

Золото моделируется минералом пиритом, разложенным по небольшим холщовым мешочкам (7x10 см) с мастерским знаком на каждом. Одна единица золота у нас — это вес в мешочке примерно 10–20 г пирита.

### Обратите внимание!

– Точный вес «золота» в мешочке не имеет особого значения, но это должна быть «горсть», то есть единица золота это именно сочетание объема/веса пирита и мешочка. **Нельзя** рассчитывать пиритом без мешочка с мастерским знаком!

– Так как золото **крайне** редкий предмет на игре, игрокам, которые будут играть в модель золота, предлагается привезти на игру **антуражные весы и гирьки**, чтобы антуражно проверять вес золота, высыпать его из мешочка, смотреть, не подделка ли и т.д. Все это условность, так как главным является мешочек, **но** отсутствие в мешочке именно горсти пирита является основанием поиграть в «порченное» золото.

## Серебро

На игре у нас деньгами считаются только серебряные монеты, которые сделаны внешне антуражно (как именно, увидите на игре!), **но** из мягкого, легко режущегося материала. Почему это важно? Нам нужно много размена, но так как мы играем в эпоху, когда монеты ценились именно за вес металла, то игрокам на руки выдаются целые монеты, но **разрешается во время игры резать монеты — строго в двух вариантах: на половины и на четвертые части.**

В результате на игре есть следующие номиналы:

- Целая монета (по факту это 4 единицы расчета);
- Половина (по факту 2 единицы расчета);
- Четвертина (по факту — самая мелкая единица расчета).

*Ориентир по соотношению золота и серебра: 1 мера (мешочек) золота на старте сопоставима с 100 серебряными монетами. Обратите внимание: по ходу игры мастерский курс может меняться, кроме того, курс возможного обмена золота на другие ценности между игроками — это игровое действие. Как договоритесь, так и меняйте!*

Далее везде, когда речь идет про монеты, говорится о серебре.

Простые ориентиры для понимания цен на старт игры:

- $\frac{1}{4}$  — легкая еда и безалкогольные напитки в кабаке, покупка мелких предметов и мелких услуг;
- $\frac{1}{2}$  — сытно поесть в кабаке;
- 1 монета — «бытовые профессиональные» услуги (лекарство, церковные услуги, то есть «не мелкие услуги»);
- 1–3 монеты — основные товары на старте;



- Цена в районе 7–10 монет за товар или услугу считается высокой, это дорого и относится элитарному потреблению;
  - Десятки монет в цикл — масштабы дохода поместья;
  - Сотни монет в цикл — масштаб казны короля Карла;
  - 1 мера золота — 1 дополнительное знамя во Франкии и Британии;
  - Цена ремонта корабля приблизительно 1 ресурс дерева, зависит от вида корабля.
- Более подробная информация об игровых ценах будет частично опубликована в полной таблице цен за месяц до игры, частично представлена игрокам в загрузках.

## 8.1. Как заработать на игре?

На старте каждый персонаж получит некоторое количество денег в соответствии с балансом игры и загрузом. Далее, если нужны деньги, вы ищите игровые способы их получить: добиться прямого содержания от главы локации, контролировать торговые операции / точки получения ресурсов, оказывать услуги / продавать товары другим игрокам или отнимать ценности у других игроков.

Для активного заработка вам нужно включаться в операции с игровыми ценностями. Кроме денег, на игре есть три типа экономических ценностей: экономические ресурсы, игровые товары и роскошь.

### 8.1.1. Экономические ресурсы и их добыча

**Ресурсы моделируются** небольшими блоками пенопласта, которые, как и золото, сложены в холщовые мешочки, но больших размеров (15x20 см или чуть больше) и с мастерским знаком ресурса на мешочке. То есть они легкие, чтобы их могли носить даже девочки-торговцы, но достаточно объемные, чтобы в карманах такое носить было крайне трудно.

На всем полигоне 8 видов ресурсов:

- Ткани (у некоторых может быть в загрузках Шерсть, это то же самое!)
- Руда
- Древесина
- Снедь (архаичное название пищи)
- Сусло (погуглите)
- Воск (у некоторых в загрузках Мед, это тоже самое!)
- Глина
- Кожа

Точка добычи ресурса — это условная точка на полигоне, заранее отмеченная мастерами, которая производит ценности **без** участия игроков. Модель своеобразного поместья (или группы поместий), где трудятся виртуальные крестьяне. Доходность точек может отличаться по регионам.

Каждая локация имеет фиксированное количество ресурсных точек.

- Рюген — 1
- Ладога — 5
- Британия — 13
- Париж — 3
- Саксония — 4
- Хедебю — 1

– Уппсала — 1

– Бирка — 1

**Ресурсные точки являются объектами**, бои за которые происходят между отрядами (см. Правила по боевке). Воины другого региона не могут захватить ресурсную точку, они могут ее только разграбить, за что на месте получают свой приз в виде модели «сундук» (за него можно выручить ресурсы и деньги, сдав сундук игротеху по экономике своего региона). Владение точкой переходит только между игроками региона. После разграбления точка восстанавливается к следующему циклу.

Владелец разграбленной ресурсной точки получает примерно половину ее базового дохода, а стоимость ценностей в сундуке, который унесли грабители, соответствует примерно одной пятой части базового дохода. То есть «разграбление» уносит примерно треть дохода с точки в цикл безвозвратно.

Доход с ресурсной точки получает ее владелец в последние 30 минут экономического цикла (например, если цикл с 22:00 до 10:00, то выдача и контроль с 9:30 до 10:00).

**Число точек получения ресурса и их доходность на каждый регион будет разной**, за счет чего выстраивается экономический баланс на полигоне, эта доходность является игровой информацией на старте знакомой владельцам.

У каждой ресурсной точки на начало игры есть свой владелец из числа игроков региона, к которому принадлежит локация. Ресурсные точки по игре приносят доход и могут менять владельцев **в соответствии с особенностями своего региона**.

Владение ресурсными точками и/или ограбление ресурсных точек и последующая продажа захваченного — это основной путь богатства правителей, знати, приближенных к знати торговцев и боевых персонажей.

## 8.1.2. Игровые товары и их производство

Товары — это любые физические предметы, которые игроки наделяют ценностью на игре и которые игроки готовы продавать/покупать/воровать/дарить и т.п. Мастера никак не ограничивают игроков в обороте товаров, однако именно игровыми считаются только товары, произведенные на игре по согласованной технологии, для чего существует **модель ремесленного производства**.

В каждой локации могут располагаться свои ремесленные производства. **На данный момент все ремесленные производства заявлены!**

**Ремесленное производство игровых товаров может быть 3 уровней.** В зависимости от сложности заявленной технологии и антуража места производства на старте выдается 1–3 уровень. Уровень ремесленного производства влияет на стартовую цену товара, и дальше его повышение дает ремесленниками бонусы к цене выкупа товара мастерскими факториями. Механизм поднятия уровня — активность продажи ваших товаров в факториях регионов.

Ремесленное производство товаров каждый цикл (!) может работать по одной из двух моделей:

- Без использования игровых ресурсов;
- С использованием игровых ресурсов.

В чем разница?

– В первом случае речь идет о ремесленной деятельности как условно немассовом производстве. Ремесленник завозит на полигон «полуфабрикат», выполняет согласованную технологию производства, чтобы получить готовый товар на игре, и за это получает от игротеха лимитированное количество специальных чипов на цикл,

чтобы маркировать ими свои товары и запустить их в игру. За красивый отыгрыш производства может выдаваться игровой бонус деньгами самому ремесленнику;

– Во втором случае ремесленники выполняют ту же последовательность, но в конце цикла, когда их посещает игротех, заявляют, что работали с использованием игрового ресурса, сдают игротеху по 1 чипу соответствующего их производству ресурса на каждый товар и получают на каждую произведенную единицу специальную отметку, которая делает их товар партией, то есть ощутимо повышает его стоимость при продаже. То есть товары, произведенные с использованием ресурсов, считаются партией товара, хотя физически это остается 1 предмет.

### Экономический успех через товары

Производство товаров — это путь заработать на игре персонажам, которым интересно играть в крафт, и связанным с ними персонажам. Произведенные товары можно продать в мастерских факториях и/или другим игрокам.

Ремесленники в каждой локации каждый цикл делают выбор: играть с использованием ресурсов и заработать для себя и своей локации больше (тогда нужно достать ресурсы), или просто сыграть в красивый отыгрыш и тоже получить результат, пусть и менее ценный.

### 8.1.3. Роскошь и ее роль на игре

**Роскошь — это специфический редкий вид товара (условный христианский артефакт),** обладающий своей сакральной легендой и смыслом для данной локации. По сути, это вариация игрового товара, который также производится на полигоне в результате действий игроков, **заранее** согласовавших статус персонажа (не обязательно ремесленника, возможно, монаха или ученого), производящего роскошь.

Каждый предмет роскоши, как и любой товар, создается по уникальной технологии, которую игроки согласовывают с мастером по экономике. Но принципиально для создания предмета роскоши требуется три составных элемента:

- Фиксированный объем определенной игровой ценности;
- Труд персонажа;
- Определенное затрачиваемое количество очков репутации.

В конце каждого экономического цикла игротех посещает персонажа, заявившего производство роскоши, может кратко опросить его о том, как именно он трудился над предметом роскоши, забирает ресурс, золото и очки репутации. После этого чипует предмет роскоши.

Производители роскоши все про свои уникальные особенности по ресурсам и ценам узнают из загрузов.

### Экономический успех через роскошь

Роскошь используется прежде всего для выполнения квестов. Однако она может быть и просто источником заработка, так как ее готовы выкупать мастерские фактории. Заказчик роскоши продавая ее первый раз на рынке получает определенное количество очков репутации.

Обогащение через поиск и продажу роскоши — это сложный путь, потому что роскошь в цене нестабильна. Но если понять принцип, то это может быть как игра на бирже.

## 8.2. Как работает игровая торговля?

Каждый цикл на полигон через ресурсные точки и ремесленников запускается определенный объем ресурсов, товаров и роскоши. И основной механизм получения с этих ценностей дохода — их **продажа на Большом Балтийском торговом пути**, который состоит из цепочки мастерских торговых факторий, располагающихся в разных локациях. Большой Балтийский путь соединяется определенные фактории в определенной последовательности, и это влияет на выполнение торговых квестов. Эту информацию в загрузках получит часть игроков.

8.2.1. Мастерская торговая фактория — неограбляемая игротехническая локация, где происходят сделки между персонажами и игротехами по купле/продаже ресурсов (в том числе медицинских), товаров и предметов роскоши. В каждой фактории есть свои плавающие цены, на которые влияют события на полигоне, погодные условия, репутация участника сделки и качество отыгрыша при совершении сделки. Сделки с ресурсами в фактории также возможны в формате бартера (обмена одних ресурсов на другие) по плавающему курсу.

Каждая торговая фактория работает по определенному графику. Базовый график работы факторий: с 10:00 до 12:00, с 15:00 до 17:00 и с 20:00 до 22:00.

Правки возможны, но не принципиально. Если в график будут внесены изменения, то финальный график работы факторий будет размещен на каждой фактории на полигоне до старта игры. Полный список ориентиров по ценам мы опубликуем за месяц до игры. Остальная торговая информация (цены и их изменения в разных регионах) будет игровой и выясняется на игре.

8.2.2. Базовый принцип ценообразования — чем дальше произведен товар или ресурс от места продажи, тем дороже он стоит. Стартовое исключение только одно: товары, произведенные ремесленниками в локациях Скандинавии, на старте продаются на полигоне по общей цене, без удорожания при перевозке в другой регион. Это моделирует относительную бедность региона. Но активная торговля (продажа) товаров викингов в других регионах может изменить эту ситуацию по игре. Спрашивайте детали у игротехов факторий в локациях Скандинавии.

Ресурсы, добываемые в конкретной локации, мастерская фактория этой локации **не** покупает.

**Торговать в факториях с игротехами может любой игрок.** Игрок без профессии Торговца (см. Профессии) может перемещать любое количество игровых товаров и предметов роскоши, но не может перемещать партии товаров и экономические ресурсы. Если планируете перемещение с любой игровой целью партии или ресурсы между локациями, это должен делать торговец.

По водным торговым путям ценности перемещаются с помощью любых кораблей (торговых и военных), но партии товаров и ресурсы перевозятся только если на корабле их везет торговец.

Игра в торговлю — это поиск информации о ценах и перемещение нужных ценностей в те точки, где их можно максимально выгодно реализовать с использованием всех возможностей.

## Уникальные торговые навыки посольств

На игре предусмотрена модель торговли с «внешним миром» через представителей посольств иностранных держав. Это византийцы, арабы и хазары.

Для совершения такой экспедиции нужно:

- Найти представителя посольства и договориться с ним о получении «охранной грамоты» для экспедиции (что вас примут у него на родине). **Важно!** Договоренность с посольствами — это чисто игровой процесс (вам могут отказать!), но в подобных экспедициях посольства тоже заинтересованы;
- Снарядить корабль, в команде которого есть персонаж с профессией торговец;
- Погрузить на корабль ценности, которые вы планируете выгодно продать.

«Внешние» торговые экспедиции отыгрывается путешествием торгового корабля в данж на полигоне. Как и куда нужно отправится — информация, которую получают в индивидуальных грузах представители посольств.

Если персонаж успешно проходит испытания в данже, то его корабль возвращается в порт с деньгами и, возможно, редкими ценностями, которые могут быть выкуплены в одной из торговых факторий полигона по высокой цене или использоваться для выполнения квестов. Неудача может быть частичной (вы что-то теряете) или полной (гибнет груз и экипаж). Кроме того, путешествие на Восток дает дополнительную возможность возвращающимся успешно из данжа игрокам вводить в игру золото.

## Уникальные торговые навыки Балтии

Особенностью региона Балтия является возможность игрокам из локаций этого региона заявить до начала игры создание нескольких Торговых союзов, каждый из которых сможет на игре получить существенные уникальные бонусы в торговле (специальные очень выгодные цены на те или иные ресурсы или товары, дополнительные большие скидки и т.д.).

Каждый из торговых союзов балтийцев — это товарищество со своей историей, игроки которого не просто стремятся к обогащению, они пропитаны духом борьбы за интересы своей малой группы, атмосферой закрытого братства и соревнования с другими торговыми союзами за статус самого влиятельного и успешного, что, конечно, не исключает временные кооперации с конкурентами. Таких торговых союзов на игре 4.

На игре число участников торгового союза можно увеличить за счет принятия в него игроков других регионов, но есть ограничения:

- Не балтиец формально не может возглавить союз, только состоять в нем;
- Персонаж, состоящий в одном из балтийских торговых союзов, не может состоять в другом.

### 8.2.1. Экономическое противостояние Франкии и Британии

Конкуренция за контроль крайней западной точки Балтийского пути. Для победы над соперником необходимо соблюдение нескольких условий:

- Количество участников главенствующего Балтийского союза должно быть больше, чем у противоборствующей стороны;
- Побеждает тот, у кого больше общий оборот товаров в каждой из факторий — Париже или Йорке.

**Результат.** Выигравшая сторона получает контроль над крайней западной точкой Балтийского пути и существенное экономическое преимущество во второй игре на старте.

### 8.3. Экономические профессии

Экономическими профессиями являются **Торговец** и **Ремесленник** (со специализацией, например, ткач, кузнец, ювелир и т.д.).

Ремесленным производством (в том числе производством роскоши) может заниматься только представитель определенной профессии.

Чтобы овладеть профессией на игре, нужно поступить в ученики к тому, кто заявил ее заранее. Для обучения обладатель профессии:

- Записывает факт обучения в свой паспорт персонажа и в паспорт ученика;
- Получает отметку игротеха о факте обучения;
- Принимает участие минимум в одном профессиональном действии (работе мастера-ремесленника, торговом путешествии с продажей ценностей в другом регионе и т.п.).

Если к моменту фиксации всех трех пунктов до конца экономического цикла осталось менее 1 часа, то игрок считается получившим профессию только к концу следующего цикла.

Обучающийся профессии принимает как все бонусы новой профессии, так и все ее ограничений, правила и нормы (включая негласные).

### 8.4. Ярмарки

На игре существует такая модель игрового взаимодействия, как ярмарка и ее вариация Большая Ярмарка. Участие, проведение, поддержка ярмарок — одна из важных задач развития разных категорий персонажей и разных профессий.

Для проведения **ярмарки** необходимо соблюсти 4 условия:

- Объявить ярмарку публично, подготовить для нее место у стен торговой фактории и антуражно оповестить как можно большее число игроков. Продлиться ярмарка должна не менее 20 минут;
- Собрать на ярмарку не менее 2 ремесленников вашей локации и 2 ремесленников из других локаций, каждый из которых должен выставить на продажу не менее 3 своих товаров;
- Привлечь на ярмарку не менее 3 покупателей с профессией «торговец», чтобы хотя бы 1 был из другой локации, и сделать так, чтобы каждый купил хотя бы по 2 товара каждый;
- Перенести антуражную информацию о том, как прошла ярмарка в летопись.

Все участники ярмарки (и ремесленники, и торговцы, которые купили товар) получают +1 репутацию.

**Большая Ярмарка** отличается от обычной:

- Кроме перечисленного в 1 этапе обычной ярмарки, от властей локации должно быть получено благоволение ярмарке (документ, объявление и т.д.), представляющее ярмарку как важное для всей локации действие;



- Собрать на ярмарку не менее 2 ремесленников вашей локации и 4 ремесленника из других локаций, каждый из которых должен выставить на продажу не менее 4 своих товаров;
  - Все 3 минимально необходимых покупателя-торговца должны быть из других локаций;
  - Не только перенести антуражную информацию о том, как прошла ярмарка в летопись, но и получить на этой летописи подпись или печать игровых официальных властей локации как знак одобрения результата.
- Все участники ярмарки (и ремесленники и торговцы, которые купили товар) получают +15 репутации.

**ВАЖНО!** Обычные ярмарки можно проводить сколь угодно часто, большие — не чаще 1 раза в 2 цикла.

## 9. Религия

### 9.1. Термины

- **Мудрейший** — персонаж, отрешившийся от мирского. Имеет большее представление об устройстве этого мира, чем другие игроки. Имеет доступ к уникальным игромеханикам.
- **Жрец** — религиозный деятель, который может проводить богослужения в рамках своей религии (как языческий жрец, так и христианский священник). Имеет доступ к уникальным игромеханикам.
- **Праведный** — персонаж, почитаемый христианами как наделенный божьей благодатью. Имеет доступ к уникальной игромеханике.
- **Вероисповедание** — представление персонажа об устройстве данного мира, включая место божественных сил в нем (условно монотеизм и политеизм).
- **Папский нунций** — единичный персонаж, являющийся волеизъявителем папского престола и имеющий соответствующие игротехнические возможности.
- **Мощи** — побираемый уничтожимый (отрыванием чипа) предмет, моделируемый предметом с чипом (на котором указано название и стоит печать МГ), имеет игротехнический эффект.
- **Боги локации.** В каждой локации есть несколько богов, который особо чтят в данной локации. Люди в этой локации верят, что именно эти боги особо сильны/мощны и т.д.

### 9.2. Общие вводные

- Магии нет (да, совсем!). В правилах по религии вы увидите действия, дающие игротехнические эффекты, которые обусловлены силой духа и личными навыками персонажей. Пояснить, что игромеханические эффекты не являются магией, мастера готовы после игры.
- На нашей игре нет религиозных войн (в том числе крестовых походов) в любом проявлении. Расхождение в вероисповедании не является причиной для гонений/набегов/войн.
- На старте игры Британия уже полностью христианская, во Франкии христианство преобладает, а Скандинавия и Восточная Балтия еще полностью языческие.



– Каждый игрок на старте является либо язычником, либо христианином (исключение: мусульмане и иудеи посольств). Атеистов нет.

### 9.3. Жрецы и репутация

Каждый жрец для почитания должен выбрать **одного, и только одного** бога локации (стоит указать в квенте). Но также может почитать и упоминать любых других богов (просим не почитать особо тех богов, про которых знаете лишь вы).

#### Богоугодные события

Для каждого жреца есть список возможных событий в его локации, за совершение которых (в том числе без участия жреца) он получает репутацию от региональщика. Репутацию за богоугодные события в локации жрец получает в соответствии со своим богом локации. Список событий является уникальным для каждого бога локации (а в христианстве может различаться и по епархиям), может включать, например:

- Роскошные похороны (с четко прописанными необходимыми условиями);
- Свадьбы;
- Рождение определенного количества детей в локации за один цикл;
- Возвращение ватаг из похода с добычей;
- Появление в городе невиданного доселе товара/роскоши;
- Постройку храма / возведение идола.

#### Заслуги

Также у каждого бога локации есть список заслуг. Это список конкретных действий, за совершение которых жрец может передать совершившему их определенное количество своей репутации. Проверка того, действительно ли персонаж совершил данное деяние, остается на усмотрение жреца. Нельзя получить репутацию более одного раза за цикл за одинаковые заслуги.

*Например, если получил репутацию за кровавое жертвоприношение, то в этот цикл нельзя получить еще одну репутацию за такое же действие.*

#### Публичное осуждение

Жрец может публично осудить поведение того или иного персонажа (приветствуется поддержка паствы). Жрец тратит на это некоторое количество репутации (будет установлен верхний предел). Осуждаемый всегда теряет больше репутации, чем потратил жрец.

Данное действие возможно, только если осуждаемый и жрец из одного региона, где жрец является служителем религии локации (исключения, возможные в христианских локациях: папский нунций, епископы и равны им по сану, и могут осудить в любой христианской локации).

#### Ритуальные действия

Венчания, похороны, жертвоприношения, коронации, гадания и иные религиозные публичные действия отыгрываются, в первую очередь, на основе сериала «Викинги», во вторую очередь, на основе исторических источников. Мастера не считают важной

историческую достоверность, но считают принципиальной передачу духа и атмосферы сцен, которые были в сериале.

Совершение ритуальных массовых действий будет оказывать влияние на репутацию жреца, совершающего действие. Степень прироста/убыли репутации будет зависеть от массовости, посылы и красоты отыгрыша. Определяется мастером по религии или мастером-региональщиком (личное присутствие мастера желательно, но не обязательно).

## Становление жрецом

Чтобы стать языческим жрецом на игре, нужно начать служение выбранному богу при существующем жреце. Далее игрок становится жрецом данного бога, когда об этом объявит его «учитель» (но не ранее, чем через один игровой день с начала служения), если жрецы данного бога в локации не опротестуют решения публично. То есть решение должно быть единогласным среди всех жрецов данного бога данной локации. После этого необходимо получить от регионального мастера свой уникальный символ для рун.

Чтобы стать христианским священником, необходимо также служение не менее одного игрового дня, после которого персонаж может быть рукоположен в сан епископом, архиепископом или нунцием.

## Жрец в язычестве и руны

Руна — передаваемый и побираемый предмет. Выглядит как небольшая пластина из дерева с нанесенной на ней символом руны.

**Важно! Если вы нашли руну и на обеих сторонах руны что-то нарисовано/ начертано/ изображено, то такая руна уже не рабочая, оставьте её на месте или отдайте ближайшему мастеру.**

Языческий жрец — единственная «профессия», представители которой могут использовать руны в рамках специальной модели.

Как только руна попадает в руки языческому жрецу, он обязан на обратной стороне руны нанести свой личный символ (поэтому, если жрец хочет добыть руны не себе, имеет смысл взять с собой «носильщика»). Начиная с этого момента, **этот, и только этот, жрец** может использовать данную руну. Наносить более одного личного символа на одну руну нельзя (в случае нанесения двух или более символов руна безвозвратно испорчена и никто не сможет ее использовать). Личный символ жрец должен утвердить у мастера по религии максимум за месяц до старта игры во избежание возможных случаев совпадения личного символа с другими условными знаками на игре.

Жрец в ходе некоего религиозного действия или при общении с персонажем, пришедшим за наставлением/советом, может использовать руны, чтобы получить послание «от богов» (по результату разложенных рун, см. ниже) на священном месте бога, к которому происходит обращение. Чем больше рун накапливается у жреца, тем больше у него возможностей для ответа.

Чтобы по итогу ритуала/обряда можно было получить эффект рун, нужно:

- Обращение к богу локации данной локации;
- Жрец почитает бога локации и является жрецом этой локации (то есть жрец известен в данной локации как жрец данного бога локации). Исключение см. ниже;

– Используется необходимый набор рун и выполняется необходимое религиозное действие, если таковое отдельно необходимо (например, нашли свиток, где сказано, как провести обряд и какие руны использовать).

Таким образом жрец из одной локации региона не может получить эффект рун в другой локации региона, поскольку он неизвестен в данной локации. Но если жрец накопил достаточное количество репутации, то может использовать ее, чтобы стать известным во всем регионе. Тогда он сможет получить эффект рун при ритуале/обряде в чужой локации своего региона, если в данной локации его бог локации также является богом локации. (Например, если жрец Тора из Бирки стал известным на всю Скандинавию, то он может в Уппсале провести обряд во имя Тора и получит эффект рун при их верном использовании.)

На старте игры может быть исключительно малое количество жрецов, которые известны в своем регионе. Жрецы соответствующего региона будут о них оповещены.

Разные комбинации рун дают разные игротехнические эффекты, например:

– Нужно добавить черный/белый камень в мешочек медика при медицинском вмешательстве;

– Капитана корабля минует суровая непогода в море;

– Увеличение времени до смерти в тяжране на 10 минут.

Конкретный список будет выдан языческим жрецам ближе к началу игры в соответствии с их богом.

Использование данной модели возможно единоразово в рамках каждого религиозного действия или общения с персонажем, которое в обоих случаях должно длиться не менее 10 минут.

Персонаж, на которого применили эффект подобным образом, получает одну конкретную руну от жреца в качестве свидетельства примененного эффекта. При реализации эффекта персонаж сдает руну либо мастеру, либо игроку, который учитывает данный эффект (например, лекарь). В любом случае после этого руна считается потраченной и не может быть возвращена в игру.

Если игроку, не являющемуся жрецом, попала в руки руна с символом жреца (нашел или в результате игротехнического действия), то руну следует при первой возможности отдать мастеру по религии или мастеру-региональщику, если иное прямо не предписано ритуалом (например, при отсрочке смерти в тяжране руна остается у игрока все время отсрочки).

Нельзя многократно наложить один и тот же эффект на одного и того же персонажа, даже если это делают разные жрецы. Например, нельзя от каждого жреца, что исполнил верно ритуал, добавить по 1 белому камню при лечении и суммарно +5 белых камней. В любом случае добавится лишь 1 белый камень. Такая логика справедлива для всех эффектов рун.

Жрец имеет право передавать небольшое количество своей репутации (1 репутация не менее чем за 3 руны) тем, кто физически приносит ему руны (находить их можно в данжах, в набегах и пр.). За всю игру таким образом один персонаж от одного жреца может получить не более 4 единиц репутации. То есть даже если сдать жрецу 30 рун, то всё равно не получишь за это больше 4 репутации.

## Что все знают о рунах

Данный подпункт правил будет полезен только жрецам и тем, кто собирается промышлять сбором и обменом рун.

Для упрощения для всех язычников руны будут одинаковые и иметь одинаковый смысл. Но руны встречаются в мире игре с разной частотой, об этом всем известно. Далее приведены руны, которые встречаются на игре, и ключевые смыслы, связанные с этими рунами.

- 𐰏 (Уруз) — перемены, естественное преобразование;
- 𐰣 (Вуньо) — счастье, совершенство;
- 𐰇 (Одал) — наследие, имущество, материальная ценность;
- 𐰢 (Перт) — переплетенье судьбы, рок судьбы;
- 𐰤 (Дагаз) — день (в смысле время суток), неизбежное улучшение;
- 𐰆 (Туриаз) — великан, физическая мощь;
- 𐰣 (Иса) — лед, застой, застыть.

- ♄ (Йера) — урожай, результат труда;
- ♅ (Соуло) — солнце, свет;
- ♆ (Наутиз) — нужда, потребность;
- ♇ (Тейваз) — копье, победа, фаллос;
- ♈ (Феху) — благополучие, прогресс;
- ♉ (Гебо) — дар, награда;
- ♊ (Беркана) — рождение, рост.

- 𐌆 (Хагалаз) — разрушение, смерть, град;
- 𐌇 (Ансуз) — опыт, порядок, бог;
- 𐌍 (Эваз) — движение, сдвиг, лошадь;
- 𐌿 (Альгиз) — защита, заслон от угроз;
- 𐌺 (Лагуз) — спокойное море, умиротворение, мягкость;
- 𐌽 (Ингуз) — зачатие, плодородие;
- 𐌶 (Эйваз) — мировое древо, земля;
- 𐌴 (Манназ) — человек;
- 𐌷 (Райдо) — путь, путешествие.

— < (Кеназ) — факел, жжение, воспаление.

Церковь

Назначение архиепископов и менее масштабные перестановки священнослужителей являются предметом социальной игры с элементами игромеханики репутации и участием, например, папского нунция.

Отважные послы христианства могут отправляться в языческие локации для крещения местного населения. Процесс крещения персонажа будет отыгрываться максимально

упрощенно. По окончании ритуала крещения новоиспеченный христианин отрывает из паспорта персонажа ярлык крещения (один на жизнь персонажа) и отдает тому, кто крестил его. Миссионеры, вернувшись в свою локацию, обменивают собранные ярлыки крещения на репутацию у региональщика (какой славный миссионер!). Крещение не накладывает на язычника никаких игромеханических ограничений.

## Праведные

На игре каждый игрок-христианин имеет возможность стать праведным, если выполнит список условий (см. Становление праведного), который можно будет узнать по игре от священнослужителей высших санов и некоторых мудрейших. Становление праведного соотносится с тем или иным святым, связанным с тем местом (аббатством, церковью и пр.), где игрок встал на данный путь.

Пройдя (по пунктам) все этапы становления праведного, игрок может прийти к координатору региона и заявить о желании стать праведным. По итогу беседы с координатором, с учетом его пожеланий и на основе проделанного им пути становления праведным, персонаж получит некие особенности поведения (каждый праведный немного не от мира сего) и сведения о его личной способности. Для использования данной способности необходимо провести религиозное действие, использовав определенный ресурс класса «товар» (см. Правила по экономике).

Способность праведного при этом не имеет географического ограничения, поскольку Единый Бог везде.

*Например, праведный Лука Водолуб известен тем, что в ладах с водами морскими, посему берут его на борт охотно, дабы корабль лучше сохранял прочность. Для сего Лука пред отплытием окропляет святой водой корабль и каждого члена команды, а сам испивает святой воды и трижды читает вслух Символ веры при этом. Однако бывает, что Лука Водолуб начинает окроплять посреди улицы всех подряд, даже знатных приличных дам приличным количеством воды, читая вслух молитву.*

*P.S. В данном случае товаром является кувшин святой воды, например.*

## Святые и мощи

Только праведные могут быть канонизированы после смерти и стать святыми (если о праведном есть запись в летописях) при одобрении папского нунция. Это будет учтено на следующей игре и, если с останками святого произведут нужные манипуляции, то они станут мощами (как это сделать, будут знать некоторые представители христианского духовенства высших санов).

Мощи — побираемый уничтожимый отрыванием чипа предмет, моделируемый предметом с чипом (на котором указано название и стоит печать МГ). Правильное использование мощей позволяет получить игротехнический эффект, подобный тому, что дают праведные. Правильное использование мощей будет известно некоторым христианским священнослужителям.

## 9.5. Мудрейшие

Мудрейшие — это персонажи, к которым идут те, кто потерял или колеблется в своих воззрениях: религиозных или на мир в целом.

К мудрейшим стоит пойти любому персонажу, которого гложат те или иные игровые перипетии, а также может пойти любой игрок, который не знает, чем заняться и вообще потерян. Мудрейший всегда поможет наставлением, советом, а может быть, даже дать ценные сведения.

Мудрейший получает на старт 10 репутации, он может ее передать кому угодно на свое усмотрение или не передавать вообще. Мудрейший не получает репутации в игре, если дают, он ее не берет.

Мудрейший может взять себе вторую профессию, если она нормально соотносится с историей персонажа. Не может получить профессию на игре.

## Смена вероисповедания

Смена вероисповедания (не путать с крещением!) на игре возможно только при участии мудрейшего.

По итогу работы некоей (известной мудрейшим) игромеханики персонаж может укрепиться в своем начальном вероисповедании или же сменить вероисповедание.

Игрок не обязан проходить этот ОБВМный кусок игры до конца, может остановиться в любой момент, данная модель существует, в первую очередь, для изучения внутреннего мира человека, который живет в мире нашей игры.

## Становление мудрейшим

Персонаж, который сменил вероисповедание или укрепился в своем вероисповедании по итогу игры в данную модель, при желании может получить у мастера по религии направление на становление мудрейшим на следующей игре серии.

## Особые способности

Мудрейшие также обладают некоторыми уникальными игротехническими механиками, которые будут известны только им и которым можно обучиться, только если стать мудрейшим.

# 10. Мореходство

## 10.1. Очки прочности

У каждого корабля на игре есть некоторое количество «очков прочности» (далее — просто «очков»). Не стоит много раздумывать над смыслом этой сущности: это просто интегральная характеристика готовности корабля к морскому походу и его способность переживать связанные с этим трудности.

Максимальное количество очков определяется типом и моделью корабля.

Каждый выход из порта или из гавани — в обязательном порядке расходует их.

Ремонт кораблей в локациях позволяет восстановить очки прочности.

*Неважно, куда идет корабль; неважно, сколько времени он пробудет в пути: с него все равно снимется фиксированное количество очков при каждом отплытии (из порта для торговых и любого отплытия для боевых). Количество списываемых очков определяется только погодой в порту отплытия и*



*навыками/предметами/модификаторами у капитана, которые могут повлиять на расчет потери очков непосредственно в момент отплытия.*

## Погода

Главный фактор, определяющий потерю очков, — это погода. Погода — это характеристика порта (в определенный момент времени), из которого выходит корабль. Погода будет меняться редко (синхронизировано с остальными циклами на игре). Но ее влияние на потерю очков просто огромно (изменение расхода очков в разы). Не в силах смертных справиться с разбушевавшейся стихией.

## Трата очков

Очки тратятся:

- В момент выхода корабля из порта;
- В момент, когда боевой корабль отплывает из гавани (т.е. от точки высадки вне порта);
- В момент, когда ученик капитана становится за кормило (на боевом корабле это может случиться не в порту).

На строении порта написана текущая погода. Капитан знает, сколько «погоды» может игнорировать его корабль и его личный навык капитана. Он самостоятельно рассчитывает потерю очков, открепляет нужное количество очков прочности с сертификата корабля и перекладывает их на сертификат порта. За правильностью расчета присматривает начальник порта, его заместитель или мастер. Если боевой корабль отплывает из гавани, он продолжает использовать погоду в последнем посещенном порту и тратит ровно столько же.

Подробное описание процесса см. в разделе «механики» в конце этого документа.

## Восстановление очков

Единственный способ восстановить очки прочности — это обратиться к корабелу в городе, который сможет отремонтировать корабль.

Подробное описание процесса см. в разделе «Механики» в конце этого документа.

## 10.2. Плавание

Корабли «ходят» только по размеченным для них дорогам. Имейте в виду, что между большинством игровых локаций нет сухопутных дорог: перемещение возможно только на корабле. Торговые корабли могут причаливать только в порту (в локации), боевые же могут причаливать в порту или гаванях. Любой корабль обязан раз в 24 часа оказаться в порту. Если так не случилось — могут случиться неприятные последствия в виде срочного и крайне дорогого ремонта. Гавань — это место вблизи локации, отмеченное специальным образом. Только причалив, можно погрузить или разгрузить людей с корабля. Гавани не всегда очевидно расположены, но если вы нашли ее — то можете смело использовать и рассказывать про нее. Будет здорово, если это будет отмечено в бортовом журнале!



### 10.2.1. Астролябия / Солнечный камень

Не все пути (дороги) по умолчанию проходимы для всех кораблей. Некоторые маршруты (например, от Франкии до Балтии по центральной дороге) можно пройти, только имея на борту специальный игровой предмет — астролябию. Его нельзя никак получить до игры, но можно особым образом (неизвестным игрокам) получить на полигоне. Если у капитана есть астролябия — ему доступны все морские пути. Море будет размечено большими баннерами.

### 10.2.2. Типы кораблей

На игре присутствует два типа кораблей: боевые и торговые. Для каждого из них существует несколько моделей (то есть улучшенных версий).

#### Все корабли

- Перевозят экономические товары без ограничений (партии товаров перевозятся строго торговцем согласно правилам по экономике);
- Перевозят людей согласно ТТХ модели корабля;
- Вне лимита могут перевозить особых персонажей, которые предъявят специальный сертификат (например, благословленных священником на путь, см. правила по религии).

#### Торговые корабли

- Тратят намного меньше прочности на выход в море\$
- Не могут начинать абордаж;
- Не могут разгружаться (и высаживать людей) вне порта или абордажа;
- Не могут перевозить щиты и знамена боевых отрядов. Никак. Ни на людях, ни в багаже – просто никак. **Попытка перевезти щит или знамя будет считаться прямым и злонамеренным нарушением правил;**
- Могут ходить по торговым путям.

#### Боевые корабли

- Тратят намного больше прочности на выход в море;
- Тратят прочность при каждом отплытии из гавани;
- Могут начинать абордаж;
- Могут разгружаться (и высаживать людей) вне порта;
- Могут перевозить щиты согласно ТТХ модели корабля;
- Могут перевозить знамя боевого отряда. **Строго одно знамя на корабль;**
- Боевые корабли не могут перевозить «запасные щиты». **Строго не более одного щита в одни руки.**

| Тип      | Только в порт | Лимит людей     | Щиты | Знамена | Абордаж | Трата прочности |
|----------|---------------|-----------------|------|---------|---------|-----------------|
| Торговый | Да            | По ТТХ (больше) | Нет  | Нет     | Нет     | Малая           |

|        |     |                    |    |    |    |         |
|--------|-----|--------------------|----|----|----|---------|
| Боевой | Нет | По ТТХ<br>(меньше) | Да | Да | Да | Большая |
|--------|-----|--------------------|----|----|----|---------|

*Перевозка знамен боевых отрядов и щитов возможна только на специальных и дорогих боевых кораблях (например, на **драккарах**). Не существует способа перевозки щитов на торговых кораблях. Не бывает «груза» щитов, багажа, «просто завалялся», «мне просто подвезти для друга». **Перевозка щита или знамени на торговом корабле — грубое нарушение правил вне зависимости от.***

### 10.2.3. ТТХ кораблей

ТТХ конкретных моделей кораблей появятся перед игрой, но уже сейчас можно точно сказать, чем они будут отличаться:

- Общим количеством очков прочности;
- «Устойчивостью» к стихии/погоде (влияет на цену выхода из порта);
- Максимальным количеством перевозимых игроков;
- Максимальным количеством перевозимых знамен.

### 10.2.4. Моделирование кораблей

И боевые, и торговые корабли моделируются по общей схеме: парус на «мачте» с перекладиной, шириной около 1.5 метров. К мачте прикреплена веревка, за которую можно держаться в пути.

#### Торговые корабли

Имеют паруса строго одного цвета

#### Боевые корабли

Имеют паруса строго паруса с нанесенным рисунком. Как минимум — полоса/полосы. Топ-3 самых красивых кораблей на полигоне получают бонус к прочности (по решению мастера по мореходству. Не мучайте этим регов).

## 10.3. Игровые модели

### 10.3.1. Бортовой журнал

Каждый капитан/ученик обязан иметь игровой бортовой журнал.

В нем он обязан отмечать следующие факты:

- Отплытие из портов (с указанием потраченной прочности и подписью начальника порта, если он присутствовал) и от стоянок в гаванях (для боевых кораблей);
- Причаливание;
- Благословения;
- Абордажи;
- Передача управления ученику;
- Ремонт корабля;
- Полученные штрафы прочности (от мастеров, начальников портов, из данжей и т.п.).

Журнал может проверить мастер, в некоторых случаях – оштрафовать на прочность. Журнал нельзя отобрать, но можно попросить/заставить дать прочесть.

### 10.3.2. Круг капитанов

В каждой локации каждый вечер после заката может быть проведено событие «Круг капитанов». На нем капитаны хвастаются достижениями (обязательно — занесенными в боржурнал!) и хвалятся подвигами. Как часть события — капитаны дают друг другу читать свои журналы. Каждый день на таком круге разыгрывается одно или два повышения умения капитана. Обычно выбор — это голосование «навыком». То есть чем больше навык — тем больше голосов. В голосовании могут принять участие начальник порта и корабель.

### 10.3.3. Порт

Порт находится рядом с локацией, точное место нужно согласовать с регом. В порту должно быть «место для швартовки» (обычно это горизонтальная палка, к которой можно привязать корабль, но по согласованию с регом можно переделать. Главное, чтобы было очевидно, куда привязать корабль). Вход в порт может быть перекрыт веревкой. Опустить или поднять цепи может только начпорта или его зам.

### 10.3.4. Вход корабля в порт

- Нельзя войти в закрытый порт. Но можно общаться с людьми на берегу;
- Начальник порта или его зам может запретить приставать к порту. С этим ничего нельзя сделать — он в своем праве;
- После причаливания необходимо привязать корабль в предусмотренном месте;
- Люди могут покидать корабль не раньше, чем он привязан;
- Капитан делает запись о прибытии в боржурнал корабля.

### 10.3.5. Выход корабля из порта

- Нельзя выйти из закрытого «цепью» порта. Нужно решить вопрос открытия с начальником порта;
- Только капитан и ученик капитана могут отплыть на корабле от берега;
- Капитан громко и вслух сообщает: **«Корабль <название корабля> готовится к отплытию»**. Корабль не может отплыть раньше 3 минут с момента этого объявления. В конфликтных ситуациях решения будут приниматься в сторону порта;
- Капитан узнает текущую погоду (мастера размещают ее в порту);
- Зная параметры своего корабля, свой навык и погоду, капитан рассчитывает потерю прочности корабля за выход в море;
- Капитан проверяет вместимость корабля и ее соответствие фактическому числу и щитов;
- Капитан получает разрешение начальника порта (который должен проверить его выкладки);
- Капитан тратит прочность корабля (это будут наклейки / отрывные чипы, которые нужно будет отделить от сертификата корабля). В некоторых случаях трату такого чипа можно заменить на трату другого маркера (например, руны, полученной в ходе некоторых ритуалов);

- Пассажиры заходят на корабль;
- Капитан делает запись об отплытии в бортовом журнале.

### 10.3.6. Кража

Единственное место, откуда нельзя украсть корабль — это порт. Украсть корабль из порта невозможно ни днем, ни ночью — **вообще никогда**. Есть одно исключение: начальник порта определяет, что такое «кража» (то есть кто может вывести из порта корабль). Это полностью игровой момент: МГ не будет участвовать в разрешении конфликтов «начпорта разрешил непонятному Василию уплыть на моем корабле». Но забрать чужой корабль без разрешения начальника порта — это **грубое нарушение правил**.

### 10.3.7. Вход корабля в гавань

- После причаливания необходимо привязать корабль в предусмотренном месте (обычно это дерево с табличкой гавани);
- Люди могут покидать корабль не раньше, чем он привязан;
- Капитан делает запись о прибытии в борт журнал корабля.

### 10.3.8. Выход корабля из гавани

Выход корабля из гавани происходит следующим образом:

- Только капитан и ученик капитана могут отплыть на корабле от берега;
- Капитан громко и вслух сообщает, что **«корабль <название корабля> готовится к отплытию»**. Корабль не может отплыть быстрее трех минут (примерно) с момента этого объявления. В конфликтных ситуациях решение будут приниматься в сторону «Земли»;
- Капитан использует параметр погоды последнего посещенного порта;
- Зная параметры своего корабля, свой навык капитана и погоду — рассчитывает потерю прочности корабля за выход в море;
- Капитан проверяет вместимость корабля и ее соответствие фактическому числу и щитов;
- Капитан тратит прочность корабля (это будут наклейки / отрывные чипы, которые нужно будет отделить от сертификата корабля). В некоторых случаях трату такого чипа можно заменить на трату другого маркера (например, руны, полученной в ходе некоторых ритуалов);
- Пассажиры заходят на корабль;
- Капитан делает запись об отплытии в бортовом журнале;
- Капитан отвязывает корабль.

### 10.3.9. Ремонт корабля

Ремонт корабля производится корабелями следующим способом:

- Корабел за деньги и ресурсы покупает у региональщика «чипы прочности» (не более своего максимума в день);
- Команда корабля (или другие люди) ставят корабль в док (на козлы). Красиво сделанный док (в том числе с блоками, лебедками и т.п.) будет вознагражден;
- Процесс ремонта, водружения и снятия корабля должен занять не менее 10 минут;

– После этого корабел отдает нужное количество чипов прочности капитану.  
Ученик корабела эквивалентен корабелу в ремонте.

### 10.3.10. Строительство корабля

Строительство корабля происходит аналогично ремонту, но с важным отличием. Перед тем, как начать строить корабль, корабел должен купить у региональщика сертификат корабля (а региональщик — проверить, можно ли строить эту модель и не превышен ли еще лимит строительства кораблей). Ученик корабела должен потратить дополнительные чипы, чтобы построить корабль.

При спуске корабля обязательна процедура имянаречения и занесение этого имени в сертификат корабля!

### 10.3.11. Разработка новой модели корабля

Каждый мастер-корабел может научиться на игре строить более сложные модели кораблей. Модели упорядочены в дерево развития (то есть нельзя сразу научиться строить линкор, умея строить только драккар). Важно, что возможность строить новые типы кораблей «анлокается» не для конкретного мастера, а для всей локации, после чего этот тип корабля может построить любой корабел.

#### «Цвет» корабела

В сертификате каждого корабела есть неизрасходованные наклейки некоторого цвета. Их нужно воспринимать как направление его таланта: одни лучше понимают, как отбирать строевой лес, другие — как смолить доски, третьи — специалисты по парусам. Не так важно, какой цвет отвечает за что именно. Важно то, что корабелы имеют разный профиль. И распространение разных навыков неодинаково на полигоне: где-то может оказаться много «синих», а где-то много «зеленых». Число наклеек мало и невосполнимо. Корабел тратит наклейки цвета на строительство кораблей (но не на ремонт) и на изучение новых моделей (свое и чужое).

Чтобы открыть модель, нужно:

- Купить у региональщика пустой сертификат модели (региональщик проверит ваши навыки и возможность изучить эту модель корабля в этой локации);
- Закрыть все слоты на сертификатах наклейками нужных цветов. То есть найти корабелов этих цветов и убедить поделиться их наклейками. Задача — полностью заполненный сертификат сдается назад регу, и в этой локации любому корабелу становится доступным строительство этого типа корабля.

## 10.4. Морские профессии

### 10.4.1. Капитан корабля / ученик

Игротехнический эффект: только капитан может выводить корабль из порта. Капитан может прокачивать свое мастерство, получая дополнительную устойчивость к стихии/погоде.

Ученик: аналогично капитану может выводить корабль. Но он тратит **в два раза** больше прочности, и в том числе, тратит вдвое больше прочности боевого корабля за выход. По умолчанию капитан не может иметь более 1 одного ученика.

## Обучение

Ученику капитана для завершения обучения нужно:

- Иметь собственный большой блокнот (будущий бортовой журнал) и ручку. Без этих принадлежностей невозможно ни начать, ни закончить обучение;
- Быть внесенным в бортовой журнал корабля капитана как ученик;
- Совершить с этим капитаном на этом корабле не менее 3 походов;
- Иметь собственный бортовой журнал, в котором нужно отражать происходящие события;
- Иметь опыт самостоятельного отплытия из порта;
- Если ученик выполнил эти условия **на боевом корабле**, то он не сможет стать капитаном ранее до 18:00 четверга;
- Если ученик выполнил эти условия **на торговом корабле**, то он не сможет стать капитаном ранее до 18:00 пятницы.

### 10.4.2. Начальник порта / заместитель

Модельные (игротехнические) эффекты (т.е. обязательные, диктуемые правилами):

- Право не пустить корабль в свой порт;
- Право запретить/разрешить выход корабля из порта;
- Право ознакомления с бортовым журналом;
- Право наложить на корабль дополнительные штрафные очки за выход в море (в том числе постфактум).

Начальник порта может наложить штрафы в том числе за: ошибки расчета прочности, нарушение игровых механик, плохое ведение бортового журнала, и любые другие вещи. Предельные размеры штрафов будут установлены МГ и сообщены начальникам.

Заместитель ничем не отличается по функционалу от начпорта, кроме того, что решение начпорта перебивает его собственное.

Игровые эффекты (т.е. не являются правилами игры, но являются порядками, принятыми на уровне общества, традиций, законов и т.п.):

- Право досматривать грузы и пассажиров;
- Право сбора ренты/мзды за вход/выход корабля;

## Грамота начальника порта

Должности начальника порта и его зама удостоверяются грамотами. Ее нельзя подделать, нельзя украсть. Если она пропадет — ее восстановят мастера.

Не **надо пытаться абьюзить эту механику**. Как понять — абьюзите вы или нет? Должность начальника — это как директор завода. Он может доказать свою легитимность. Но если вы украли / нашли эту грамоту — вы не станете директором завода. Имя начальника порта и зама внесено в сертификат порта и заверено мастерской печатью.

## Обучение/передача дел

На начальника порта — это не обычная профессия, а «место работы». Назначение начальника порта и его замов происходит «властью» локации. В разных местах полигона это может иметь разный смысл, но в любом случае это определяется по согласованию с региональщиком.

### 10.4.3. Корабел / ученик

Игротехнический эффект: имеет право строить новые корабли (из игровых ресурсов) и восстанавливать их прочность (из ресурсов).

#### Обучение

У корабеля в один момент времени у корабеля может быть только один ученик. Для того, чтобы завершить обучение — ученик должен построить корабль.

- До 18:00 четверга завершить обучение невозможно никак;
- Обучение всегда занимает не менее суток;
- Закончить обучение за сутки (в любом случае, не ранее 18:00 четверга) — можно, построив боевой корабль;
- Закончить обучение можно постройкой *торгового корабля*, но это занимает двое суток и не может быть завершено никоим образом до 18:00 пятницы;
- Ученик должен потратить на 2 цветные наклейки (любые) больше, чтобы завершить постройку своего корабля.

## 11. Социальные правила

### 11.1. Воровство

11.1.1. Предметы с игровым чипом (кроме оружия, доспехов и других предметов ограниченных правилами), игровые деньги и игровые ресурсы — воруются по жизни.

11.1.2. Сундуки с ресурсных точек выносятся (воруются) строго по правилам захвата ресурсных точек.

11.1.3. Корабли забираются вместе с каркасом только в море и если владельцы корабля не способны оказать сопротивления этому действию.

11.1.4. Ресурс «репутация» нельзя украсть у человека, но если репутация закреплена за игровым предметом (например летопись или роскошь), предмет может быть украден вместе с закреплённой репутацией. Отделить репутацию от предмета нельзя.

### 11.2. Правила по сексу

Любые сексуальные взаимодействия происходят только по обоюдному согласию всех участников.

К участию в модели допускаются только совершеннолетние игроки.

Сцены интимного характера отыгрываются на усмотрение игроков, по завершению сцены игроки обмениваются особыми картами секса.

Карточки мастера выдадут в конвертах. Игроки могут разработать свои карты с учетом особенности их региона и персонажа. .

Деторождение моделируется следующим образом. Чтобы ребенок появился в мире игры или постигры, об этом должна быть создана летопись. В ней должны быть указаны имена родителей, год, место и время рождения.

Новорожденный ребенок появляется на следующий день (реальный день). Отыгрывается куклой (или другим похожим по виду объектом).



## 11.3. Рабство

В плен можно взять любого человека, неспособного к сопротивлению или сдавшегося добровольно, чтобы избежать ранения, смерти или другой угрозы.

Пленного необходимо связать, связывание обозначается символически с использованием веревки. Веревка не должна стеснять движения пленного игрока по жизни. Пленный должен быть способен в любой момент самостоятельно избавиться от веревки.

Пока пленный связан, он не может использовать никакое оружие.

Освободить пленного может только другой, вооруженный человек.

Оружие должно находиться в руках освободителя. Безоружный или тот, кто не может использовать оружие по любым причинам, не может освободить пленного.

При перевозке пленного на корабле он занимает лимит людей согласно правилам по кораблям. Пленный не является каким-либо специальным грузом.

Пленного нельзя бросить в тюрьму и забыть. Его необходимо водить с собой, пока не будет решена его судьба.

Пленного нельзя ограничивать в еде или воде.

Если пленный испытывает дискомфорт от сложившейся игровой обстановки, он может объявить себя больным, в течение 10 минут отыгрывать болезнь, после чего отправиться в мертвятник.

За пленного можно потребовать выкуп у его союзников или семьи. Если они не хотят или не могут его выкупить, его можно сделать рабом.

### 11.3.1. Два способа игры в рабство

Первый — строго добровольный

Рабство возможно в любом регионе. Раба можно продать любому игроку. С рабом должны быть оговорены условия, на которых он может выкупить или освободить себя.

Например, отработать экономический цикл или защитить от смерти своего хозяина.

Данный вариант и его условия должны быть согласованы с рабом.

После согласования и фиксации летописи раб должен выполнять условия, перечисленные в летописи, и может освободиться в следующих случаях:

- Раб выполнил условия, перечисленные в летописи;
- Хозяин решил, что раб выполнил условия, и расторгает договор в одностороннем порядке;
- Хозяин умер, и у раба нет ни перед кем никаких обязательств.

Второй вариант технический

Если пленный (раб) не хочет играть в рабство в пространстве игры или рабовладелец не хочет возиться с рабом, его можно продать на рынок рабов (Фризские острова). В этом случае работорговец получит вознаграждение за раба, а раб попадет на работорговый рынок на Фризских островах, где его судьба будет зависеть только от него. Рынок представляет из себя данж, в котором раб или найдет себя и свой новый путь, или сбежит из рабства, или погибнет.

**ВАЖНО!** Раб, как и пленный, в любой момент игры в рабство может объявить себя больным, в течение 10 минут отыгрывать болезнь, после чего отправиться в мертвятник.

Доброй игры!