**Правила МПРИ «Путь Русов 2. Раскол»**

**Историческая справка.**

**Чернигов**. В Чернигове только-только сел на престол Мстислав Глебович. Черниговское княжество недавно перенесло разорение, которое принес на черниговские земли Даниил Галицкий и Владимир Рюрикович совершенное в ответ на поход в Киевские земли двоюродного брата Михаила Всеволодовича, бывшего тогда князем Черниговским. Только благодаря вмешательству половцев Чернигов устоял. Черниговские земли замерли в ожидании результатов правления нового князя.

**Галич**. В Галиче Поле недавнего поражения Даниила Галицкого под Черниговом, престол занял Михаил Всеволодович Черниговский. Который он захватил в союзе с Изяславом и половцами. Изяслав хоть и взял Киев, но удержать престол, в отличие от Михаила Всеволодовича не мог. Каким будет правление Михаила Черниговского в Галицком княжестве?

**Новгород**. В Новгороде все как всегда неспокойно и все бурно. На престоле четвертый раз сидит Ярослав Всеволодович, который год назад ходил воевать земли Ордена Меченосцев, и разбил их в результате битвы на Омовже. Поход был совершен в отместку за набег Ордена на Тёсов. В результате сражения был подписан мирный договор между Новгородом и Орденом, в результате которого часть орденских земель отошли Пскову. Усидит ли в этот раз Ярослав Всеволодович на престоле, или скоро опять прогонят его Новгородцы?

**Владимир**. Во Владимире все по-старому, на престоле уже почти двадцать лет сидит Великий Князь Владимирский Юрий Всеволодович. За свой не малый срок княжения Юрий Всеволодович воевал постоянно, то с русскими князьями, то ходил на Волжскую Булгарию, то усмирял Мордву. Вот и сейчас недавно вместе с братом Ярославом Всеволодовичем разбили при Омовже Орден Меченосцев, не дав им совершить объявленный папой римским Григорием IХ крестовый поход. Но на востоке все было не так спокойно. Не давно освоенный Новгород Низовской земли не давал покоя ни мокшанам ни эрзянцам ни волжским болгарам. Хотя с последними еще действовал подписанный в 1229 году мир. Какой поход предпринят будет Юрием Всеволодовичем?

**Половцы**. Отношения Руси и половцев всегда были сложные. Половцы совершали частые набеги на приграничные княжества, Русь отвечала походами в земли половцев. Но также половцы активно участвовали в междоусобной борьбе русских князей, как правило на стороне суздальского, а позднее владимирского княжества. В 1228 году хан Котян помог Владимиру Рюриковичу взять Киев. Но сейчас времена были для половцев сложные, монгольские войска Джэбэ огнем и мечем прошлись по половецким землям, разгромив объединенные половецко-русские войска при реке Калка. В 1229 году монголы вновь разбивают войска половцев, на сей раз на реке Урал. Новый поход монголов может закончится полным уничтожением половцев. И эту проблему так или иначе надо было решать, военным ли путем, влиться ли в орду, или покинуть Половецкую степь.

**Ветлужское княжество (Черемисы).** Ситуация на 1235 год у князя Кая не самая простая. С одной стороны, он заключил мир с русскими князьями и уже несколько лет не платит им дань. С другой стороны, продвижение русских продолжается, пока в обход Ветлужского княжества, но русские с интересом смотрят на город Шангу, да и свои новые города тоже строят, тот же Нижний Новгород. С третьей стороны на востоке набрала силу пока не понятная сила Золотой Орды, придут ли они на левый берег Ветлуги, что ждать от них, не известно.

**Организационная информация**

Парад перед игрой состоится **29-го апреля в 10.30.**

Старт игры **29-го апреля в 12.00**

Игра завершится 1-го мая в 12.00. Примечание: крайнее сражение за вирт. города (варзоны) состоится 1 го мая с 11.00 по 12.00

«Игровая территория» - является всё пространство полигона, за исключением: палатка, туалет, страна мёртвых, мастерка, зона готовки кабаков. Все остальное, включая любые биваки является игровой территорией. На игровой территории во время игры участникам запрещено находиться без игрового костюма, «ломать» игру другим участникам «пожизненным» поведением. На игровой территории во время игры за исключением режима "тихий час" запрещены различные современные бардовские песнопения под гитары и прочие музыкальные инструменты. При этом разрешены тематические песнопения, актуальные к данной эпохе, под любой инструмент в любое время.

Памятка по режимам времени:

Дневное время. 9:00 – 20:00. Разрешены любые боевые взаимодействия, описанные в правилах.

Ночное время. 20:00 – 24:00. В ночное время стены и ворота разрушать нельзя/запрещено штурмовать поселения. Ограничение на оружие и доспехи: только одноручное оружие, щиты можно, ОБЯЗАТЕЛЕН шлем, древковое оружие запрещено.

Тихий час. 0:00 - 9:00. В это время запрещены любые боевые действия. Но при этом, любого персонажа можно выдворить за пределы поселения.

**Антураж**.

Палатки должны быть закрыты нетканкой или заантуражены под шатёр. Зона поселения должна быть обнесена хотя бы веревкой. Машины должны быть убраны с места активных событий либо закрыты нетканкой.

Костровые зоны. Костровые зоны должны быть оборудованы в соответствии с правилами безопасности, разводить костры в лесу в необорудованном месте категорически запрещено. Бычки от сигарет тушить и утилизировать в специальном для мусора месте. Факелы и прочие открытые источники огня запрещены.

Мусор. МГ будет выдавать игрокам большие мешки для мусора, весь мусор необходимо собрать в эти мешки и принести на место сбора мусора не позднее 15.00 1-го мая, к этому времени будем заказывать мусорный погрузчик.

Бензо/дизель/генераторы. Генераторы запрещены на игровой территории во всё игровое время.

Вода. МГ выдаёт по 5 литров питьевой воды на человека. МГ обеспечивает питьеовой водой кабаки.

**БОЕВАЯ СИСТЕМА**

Боевая система хитовая.

Каждый персонаж имеет 1 хит. Остальные хиты добавляются доспехами.

При снятии с игрока всех хитов до их количества, равного 0, игрок считается раненым.

Раненый игрок не может ничего делать, кроме как лежать и разговаривать. Такой игрок должен начать получать «квалифицированную помощь» в течение 10 минут, иначе его персонаж погибает от ран (более подробно см. правила по «медицине»).

Игрок, у которого количество хитов ушло в минус, становится мертвым. Лежачего игрока можно «добить», то есть перевести в статус «мертвый», в независимости от того сколько хитов у него осталось.

Восстановление доспешных хитов происходит после боестолкновения.

Игрок, персонаж которого умер, должен находиться на месте гибели 10 минут, изображая мёртвого, затем молча проследовать в страну мертвых, при этом должно быть однозначно видимое обозначение мёртвого персонажа, т.е. белый платок, либо широкий белый хайратник на голове. Игроки, разгуливающие по полигону в белых хайратниках и ведущие беседы с живыми персонажами, будут оштрафованы дополнительным временем нахождения в стране мертвых. В случае если мертвого не обыскали, то он следует в страну мертвых со всеми своими игровыми ценностями.

В боевое и ночное время любой игрок, обязан выйти из не игровой зоны по требованию другого игрока, со всеми своими игровыми вещами. Игровые вещи оставлять в палатке/шатре/доме без игрока нельзя. Игрок, не выполнивший просьбу по выходу из не игровой зоны, считается убитым. В ТИХИЙ ЧАС это правило не работает! Т.е. в тихий час игрок может спокойно находиться в не игровой зоне.

**Оружие**

На игру допускается игровое оружие, максимально приближенное к данному периоду и месту действия. Оружие более поздних периодов, такие как катаны, шпаги, алебарды и т.д. не допускаются!

Клинковое оружие. Одноручные мечи, сабли. Материал: дюраль, текстолит. Ножи/кинжалы, материал: дюраль, текстолит, резина, различные варианты мягкого материала. Клинковое оружие должно иметь толщину рубящей кромки не менее 5мм (не менее 3мм для ножей/кинжалов). Радиус скругления острия клинка не менее 1,5 см (просьба обратить на это внимание). Колющие удары любым клинковым оружием запрещены.

Древковое оружие. Копья, материал: резина, различные варианты мягкого материала. Копьё должно быть похоже на копье, длина не регламентируется. Важно: если наконечник копья жёсткий, то такое копьё допускается при наличии мягкого гуманизатора на этом наконечнике. Топоры, материал: резина, различные варианты мягкого материала.

Стрелковое оружие. Луки, самострелы. Натяжение тетивы не более 15 кг на растяге 30 дюймов, наконечник стрелы на менее 3 см в диаметре, древко стрелы не должно пробивать наконечник, наконечник должен быть выполнен из мягких материалов.

Метательное оружие. Сулицы, наконечники должны быть выполнены из мягких материалов.

**Боевое взаимодействие**

Разрешены любые удары игровым оружием в поражаемую зону, кроме колющих ударов клинковым оружием.

Поражаемой зоной является всё тело, за исключением: кисть, горло, голова (без шлема), шея, пах, ступни, лицо. Так же поражаемой зоной является купол шлема. Важно: зона лица, затылка, шеи человека в шлеме не является поражаемой зоной, именно только купол шлема.

При попадании в НЕпоражаемую зону, возможны два варианта, либо «никто-никого», когда пострадавший игрок проявляет добрую волю и «прощает» соперника, либо «попавший получил тяжелое ранение», когда пострадавший игрок настаивает на нарушении правил.

Удары должны быть амплитудными, т.е. удары из серии «швейная машинка» считаются за один удар.

Любое попадание ручным и метательным (сулицы) оружием в поражаемую зону снимает ОДИН хит. Любое попадание стрелковым оружием (луки, самострелы) снимают ДВА хита.

Защитное вооружение.

На игру допускаются варианты доспехов с 10 по 14 век, согласно региону их применения. **Пластиковые доспехи и шлемы запрещены**!

* Лёгкий доспех. + 1 хит. Защита корпуса, выполненная из простеганной ткани, либо кожи, в любой вариации.
* Средний доспех. + 3 хита. Защита корпуса, выполненная из железа, в любой вариации, железный шлем.
* Княжий доспех + 4 хита. Защита корпуса, выполненная из железа, в любой вариации, железный шлем, презентабельный вид. (носит только князь, княжич)

Защита рук, ног допускается для личной безопасности игрока, хитов не добавляет.

ВАЖНО!!! Щит в руках игрока без шлема является поражаемой зоной.

ВАЖНО!!! Игрок без шлема в любом доспехе имеет + 1 хит, то есть всего 2 хита у человека без шлема в любом доспехе.

Хиты по доспехам не суммируются.

**Боевое время.**

Сутки на игре делятся на три периода:

Дневное время. 9:00 – 20:00. Разрешены любые боевые взаимодействия, описанные в правилах.

Ночное время. 20:00 – 24:00 В ночное время стены и ворота разрушать нельзя/запрещено штурмовать поселения. Ограничение на оружие и доспехи: только одноручное оружие, щиты можно, ОБЯЗАТЕЛЕН шлем, древковое оружие запрещено.

Тихий час. 0:00 - 9:00 В это время запрещены любые боевые действия. Но при этом, любого персонажа можно выдворить за пределы поселения.

ВАЖНО! Запрещено браться за оружие в «не адекватном состоянии»/ваше оружие в таком случае – ваш язык, договаривайтесь. Люди замеченные в «не адекватном состоянии», при этом участвующие в боестолкновении, будут подвергаться санкциям. Споры на тему, кто «адекватный», кто нет, запрещены, это решает только мастер.

Кулуарное убийство моделируется проведением кинжалом по груди со спины игрока. Шея в любом случае не поражаемая зона. Если шея и горло закрыты элементами доспеха (бармица, кольчужный ворот), то таким образом убить персонажа нельзя. Шлем защищает от кулуарного убийства.

Оглушение. Обозначение удара по спине игроку не боевой частью оружия со словом: «Оглушён!» в не боевой обстановке и когда оглушаемый находится без оружия в руках.

Оглушённый падает и считает до 300. В течение этого времени не имеет права двигаться, разговаривать. По истечении этого времени игрок может продолжать игровую деятельность без ограничений. Оглушённый три раза в течении 30 минут получает тяжелое ранение. Шлем защищает от оглушения.

Связывание. Не сильно связываются руки(ноги), так чтобы по жизни человек смог самостоятельно освободиться. Игрок не имеет права развязываться сам в игровой ситуации. Игрок имеет ту свободу движения, какую ему дают путы. Игрок может «перерезать» верёвки, добравшись до игрового оружия с режущим краем и проведя по этому краю верёвкой не менее 10 раз.

Обыск. Существуют два варианта обыска: «по жизни» и «по игре: а что у тебя в левом ботинке». Вариант выбирает обыскиваемый игрок.

«По жизни». Игровые ценности нужно найти у игрока по жизни, т.е. реально, т.е. по-настоящему. Причём обыскиваемый игрок обязан не сопротивляться.

«по игре: а что у тебя в левом ботинке». Обыскиваемый игрок обязан отдать все игровые ценности из места, куда указал обыскивающий, на честность. При утайке игровых ценностей, игрок будет штрафоваться дополнительным временем в стране мертвых, и ограничением на последующую роль.

Пытки. См.закрытые правила. Игрок вправе отказаться от участия в пытках и тогда он автоматически считается погибшим и должен проследовать в страну мертвых.

**Армии и Варзоны**

«Армия» - вооруженный отряд, имеющий знамя армии. Может передвигаться только по дорогам. Обязательно наличие знаменосца и воеводы. Важно: армия не может состоять только из воинов 1 уровня, необходим хотя бы один воин 2 уровня или выше! На создание армии тратятся ресурсы и мораль (см. экономика). В армии принимают участие НЕ персонажи, а «ноунейм воины». То есть если игрока убили в составе армии, его персонаж при этом находится в базовой крепости, где была сформирована эта армия.

«Ленты армии» - экономический ресурс, добавляет дополнительные жизни для бойцов армии (не путать с хитами). Прикрепляются к знамени армии.

«виртуальный город» оно же «варзона» - огороженное место на полигоне для боевых взаимодействий. Олицетворяет собой город, не представленный в списке локаций. Обратите внимание, что некоторые персонажи могут быть родом из этих «городов» либо как-то с ними завязаны. Всего на игре 3 «виртуальных города».

Битвы за эти «города» будут происходить в определенное время:

11.00 - 11.30

14.00 - 14.30

17.00 - 17.30

то есть, в битве за «город» принимают только те армии, которые успели подойти к варзоне в указанный период времени! На варзонах в это время будут присутствовать маршалы, для отслеживания боевых взаимодействий.

Армия, которая побеждает в битве за «город» захватывает этот «город» на 1 цикл, получает доход в деньгах, редких ресурсах. (см. экономика). ВАЖНЫЙ момент, весь доход армия получает по возвращению в свою крепость.

Если захваченный виртуальный город не захватили на след период, то он так же остаётся под властью команды, которая его захватила в предыдущий период варзоны.

Правила боевого взаимодействия аналогичны боевых правилах игры. Но при этом в боевках на варзоне можно использовать виртуальные ленты армии. Знаменосец не убиваем пока есть хотя бы один живой воин в армии.

Взаимодействие армии в походе и персонажей. Персонаж может убежать от армии через лес, в противном случае воевода может решить, что сделать с персонажем, но в любом случае персонаж не может оказать вооруженного сопротивления армии.

Взаимодействие армий в походе. При встрече двух армий на дороге, армии могут как разойтись так и начать боевое взаимодействие, но при этом ни одна армия не получит никакого дохода.

Армия, созданная для захвата «виртуального города», существует только по пути на варзону и обратно, время существования «армии» в походе - 30 минут.

ВАЖНО!!! Если армия пришла на варзону, то она либо воюет, либо сдаётся! Любые переговоры до похода армии.

**Крепости**

Штурмы. Штурмовать любой город можно только при наличии Армии и «Осадного оружия» (2 сертификата на 1 физическое орудие!!). При штурме можно пользоваться «лентами армии», при этом защитники города могут использовать «ленты армии» без создания «армии». Важное отличие от «варзон»: если с персонажа (как у атакующего, так и у защитника) сняли все хиты при Штурме города при отсутствии «лент армии» погибает/уходит в тяжран.

Защищенное поселение должно иметь игровой вход/выход, игровую(штурмовую) и обнесено по периметру либо тканью, либо лентой (очень желательно видимую часть стены закрыть нетканкой). Ворота – ширина не менее двух метров, высота не менее 2,5 метров. За воротами можно оборудовать различные укрепления, со следующими ограничениями: если это коридор, то его ширина должна быть не менее ширины ворот, другие укрепления должны разбираться/убираться с дороги без специальных приспособлений (пила, топор, гвоздодер и т.д.).

Игровая стена – длина не менее 3 метров, высота не менее 2 метров. Вдоль стены должен быть оборудован парапет. Игровая стена и Ворота могут быть оборудованы башнями. Башня должна выдерживать вес 5-х крепких бойцов в доспехах. Пол башен не должен находиться выше 3 метров от земли. Количество хитов игровых стен, игровых входов/выходов определяет мастер до начала игры, либо в момент сдачи крепости мастеру. На каждую крепость вешается сертификат с параметрами крепости. Ров. Ров должен быть не менее 1 метра в ширину и 0,5 метра в глубину. При попадании игрока в ров хотя бы одной ногой, он считается тяжело раненным. Ров можно закидать фашинами, трупами, мостками.

Дом/Усадьба должен со всем сторон обнесен тканью, либо лентой (очень желательно видимую часть стены закрыть нетканкой), и иметь игровой вход/выход (дверь). Слом двери производится любым игровым рубящим оружием. Подземные ходы, подкопы копаются «по-жизни». Но в любом случае крыша у хода, подкопа должна быть. Игрок, прошедший сквозь игровую стену, считается убитым.

Камни. Моделируются кульком, сделанным из материала, который не слишком легко порвать, черного, белого или серого цветов. Набивается песком, землей, и т.д., для облегчения можно добавить более легкого материала. Размер не менее 40см в диаметре, вес не менее 1 кг и не более 2 кг. Камень должен быть мягким. Согласуйте свои камни с мастером заранее! Камнями можно:

1. Бросаться со стен. Бросок выполняется двумя руками, можно кидать чуть вдаль. Считается, что камень попал, если он задел человека, не срикошетив при этом от щита, оружия или, например, дерева. Камень, брошенный руками, при попадании в щит повреждений не наносит. Камень, брошенный руками, при попадании в оружие, выводит оружие из игры. Камень, брошенный руками, при попадании в любую часть тела игрока, снимает все хиты с игрока, т.е. игрок переходит в статус тяжелораненного. Кидать камни руками, кроме как стоя на парапете стены или на башне, нельзя.

2. Метать из осадных орудий. При попадании в любую часть тела игрока, а также в щит, либо в оружие, снимает все хиты с игрока, т.е. игрок переходит в статус тяжелораненного.

Бревна. Бревно моделируется свернутой пенкой, либо другим макетом длиной не менее 1,5 метра, и диаметром не менее 30 см, выполненным из мягких материалов. Бревна кидаются со стен двумя игроками, при попадании в любую часть тела игрока, а также в щит, либо в оружие, снимает все хиты с игрока, т.е. игрок переходит в статус раненного.

**Осадные орудия**. Осадное орудие должно быть похоже на осадное оружие, быть безопасным для игроков, каждое осадное орудие и снаряды проходят мастерский допуск к игре. Если вы планируете использовать на игре осадное орудие, можно предварительно списаться с мастерами, описать, либо приложить фото, для предварительного согласования орудия. Таран: бревно длиной не менее 4х метров и диаметром не менее 25 см. Транспортировать таран и ломать ворота может группа, состоящая не менее, чем из 4 человек. При попадании в игровые ворота/стену снимает 1 хит.

Закрытый таран (черепаха): конструкция в виде дома с тараном внутри, крыша может быть смоделирована тканью, переносить и ломать ворота может группа, состоящая не менее, чем из 10 человек. Если ткань рвётся, то получается разрыв в крыше. При попадании в игровые ворота/стену снимает 2 хита.

Катапульта: размеры 1м х 2м х 1,5м. Стреляет камнями. При попадании в игровые ворота/стену снимает 3 хита. Баллиста, скорпион: размеры не регламентируются. Стреляет камнями, стрелами. При попадании в игровые ворота/стену поражения не наносит, так же не наносит повреждения мантелетам. При попадании в игрока, в щит игрока, в оружие игрока, снимает все хиты с игрока, т.е. игрок переходит в статус раненного.

Требушет: размеры 1м x 2м x 2м. Стреляет камнями. При попадании в игровые ворота/стену снимает 5 хитов. Мантелеты – переносные защитные сооружения. Разрушение осадных оружий моделируется следующим образом, у каждого орудия есть определенное количество хитов. Хиты снимаются либо выстрелами из осадных орудий, либо дробящим/рубящим игровым оружием. (молоты, топоры, алебарды).

Восстановление осадных орудий. Восстановление осуществляется только при участии специалиста. (см. правила по экономике). Восстановление крепостей. Крепость восстанавливается только при участии специалиста. (см. правила по экономике).

Нельзя взаимодействовать ручным оружием через стену. Нельзя отталкивать лестницу есть на ней есть игрок. Можно взаимодействовать ручным оружием в формате «лестница-стена».

**МОРАЛЬ**

На игре вводится ресурс «Мораль». Для общего понимания «Мораль» - это условно математическая модель социальных взаимоотношений персонажа. То есть «Мораль» зарабатывается за определенные игровые социальные действия персонажа.

Как можно получить Мораль:

- проведение и участие в религиозных обрядах, походы в паломничество и т.п.

- достижения в профессиональной деятельности

- личные героические поступки в военных обстоятельствах

- выполнение квестов, поиск артефактов

- если женщина рожает девочку (см.правила по медицине)

- социальные действия (проведение праздников, свадеб, крестин, похорон и т.д.)

За одно действие можно получить от 1 до 3 ед.морали

Мораль расходуется на:

- Повышение уровня профессии персонажа (см. правила по профессиям) и социального статуса игрока (базово: 7 единиц на 2-й уровень, 12 единиц на 3-й уровень)

- Формирование армии и военные действия. (1 единица «Морали» за одного физического воина в отряде)

- Единожды перебросить кубик при определении степени ранения (см. правила по медицине)

Игровые постройки снижают количество требуемой морали для совершения игровых действий ( см. правила по экономике).

Является личным и неотъемлемым ресурсом!! Передается другому игроку только добровольно при совершении игровых действий и в конкретном месте (церковь, кабак, капище, княжий терем), и не более 1 ед. в цикл, за исключением некоторых персонажей 3-го уровня. (Архиепископ, Воевода и тд,)

Примеры:

1. Русский город N. В городе есть ремесленники, воинское сословие, церковники, лекари, купцы и т.д. Ремесленник, выполнив свою работу, получает 1 ед., далее он принимает участие в религиозном или социальном мероприятии еще плюс 1 ед., далее накопив определенное количество, может поднять свой уровень профессии.
2. Князь, прежде чем отправить войско на варзону или захват города, должен собрать определенное количество чипов морали и потратить на формирование войска. Сбор морали будет происходить или в княжьем тереме, или в кабаке, или храме. Например, князь произносит мотивирующую речь, и тогда народ может передать князю по 1 единице с каждого игрока (игроки могут не передавать, а оставить себе мораль).

**МЕДИЦИНА**

Лекарь - персонаж, разбирающийся в травах, может изготавливать снадобья и применять их. На игре существует 3 уровня лекарей. Лекарь получает единицы морали за свои действия, может повышать свой уровень согласно общим правилам по повышения уровня профессий (см. правила по экономике)

**1 уровень** - **Знахарь**

Кидает кубик Д6 для определения степени ранения у пострадавшего. Это можно делать в любом месте. 1 - очень тяжелое ранение, 2, 3 - тяжран, 4, 5 - легкое, 6 – «показалось что ранили». Если игрок является Воином (см.правила по профессиям), то 1 - очень тяжелое ранение, 2 - тяжран, 3,4 - легкое, 5,6 – «показалось что ранили».

С ранением игрок перемещается только при помощи других игроков, не может пользоваться оружием. Такой игрок должен начать получать «квалифицированную помощь» в течение 10 минут, иначе его персонаж погибает от ран.

При это каждый пострадавший может потратить 1 ед. своей Морали на переброс кубика. Действует один раз на одного игрока за одно лечение.

Может лечить легкие ранения и болезни 1 уровня, готовить простые снадобья, а также стабилизировать тяжёлое ранение;

может проводить лечение только в госпитале/домике знахаря и т.п.;

выращивает в саду/горшке растения.

**2 уровень.** Владеет навыками первого уровня,

выбирает одно из трех направлений специализации: хирург (может лечить ранения вне госпиталя и лечить очень тяжелое ранение; повитуха (влияет на успех родов, может применять противозачаточные средства, проводить аборт (но только в госпитале/домике знахаря); зельевар (готовит яды, противоядия, противозачаточные, средство от бесплодия) Все три могут лечить болезни 2го уровня.

**3 уровень – Мастер медицины.** Владеет всеми тремя специализациями второго уровня. Может лечить болезни 3го уровня

Роды. Любая замужняя женщина на игре рожает раз в цикл, незамужняя только после секса (см.правила по сексу). Лекарь кидает Д6 на пол ребенка 1,2,3 мальчик (лента), 4, 5,6 - девочка (мораль). Затем если присутствует повитуха или лекарь 3ур, то 1,2,3,4,5 - мать здорова, 6 - осложнения. Если при родах не присутствует медик, то кубик кидает мастер 1,2,3 - здорова, 4, 5, 6 - осложнения.

Лекарства на игре изготавливаются из растений, которые бывают распространенные: подорожник, ромашка, календула (их можно вырастить в саду - 2шт двух видов раз в цикл). Редкие: папоротник, эхинацея, ива. Очень редкие: грибы, ягоды. А также на игре можно найти панацею, позволяющую вылечить любую болезнь.

Болезни и ранения на игре также бывают трех уровней:

1)легкое ранение, горячка, рвота, зубная боль

2)тяжран, воспаление легких, холера, отравление, абсцесс, осложнения при родах

3)очень тяжелое ранение, лепра, моровое поветрие

На игре присутствуют запрещенные снадобья, их применение крайне порицается и может нести печальные последствия для игрока. Яд (моделируется добавлением большого количества соли в еду или напиток, предварительно необходимо известить о своем намерении мастера). Противозачаточные - их можно тайно подливать в еду или напиток, моделируется простой водой. Необходимо заранее известить об их применении мастера. Действие 1 цикл. Также на игре существует дурман.

Отыгрыш изготовления снадобья и самого процесса лечения зависит полностью от фантазии игроков.

Важно!! В состоянии любой болезни игрок не может участвовать в боевке, исключение - поход в варзону.

Правила по болезням, рецептам, методам лечения будут выданы лекарям.

**СЕКС**

У каждой женщины на игре, должна быть декоративная косичка из полос ткани/кожи/пряжи (размером от 15 до 40 см, в зависимости от здравого смысла и материала). Она может носится открыто. Или под одеждой. Не носить косичку – чит и как будто ты «не считаешь хиты». Хорошо, когда она красивая и является органичной частью костюма.

Формально секс отыгрывается расплетанием и заплетанием косички вашим партнером. Вы можете ему помогать, а можете и нет. Можете давать советы, а можете смущать. При желании, сам процесс можно дополнить любым другим образом - массажем, сгущенкой, чем хотите. Сразу будет понятно, кто опытен, а кто новичок.

Кстати, о девственницах. Те персонажи, которые претендуют на девственность, вплетают внутрь косички маленькую бусину. При взгляде на косичку не должно быть понятно – есть там бусина или нет. Если в первую брачную ночь муж не нашел бусину – он имеет право сделать выводы, даже если вы ее забыли или потеряли.

И последнее, но не в последнюю очередь. Помните, это формальная модель – украсьте ее своей игрой!

После секса всегда наступает беременность.

P.S. Важно!!! Отыгрыш секса на игре ТОЛЬКО ПО ВЗАИМНОМУ СОГЛАСИЮ, ИЗНАСИЛОВАНИЙ В МОДЕЛИ НЕТ!

**ЭКОНОМИКА**

**Экономические циклы**

День условно разделен на 3 экономических цикла, 2 дневных и один ночной.

10 00 – 14 00

14 00 – 18 00

18 00 – 10 00

Всего на игре будет 6 экономических циклов с 12:00 29 апреля до 11:00 1 мая.

**Основные виды ресурсов**

**Монеты** – универсальное платежное средство, которое с радостью примет любой трактирщик, купец и ремесленник за услуги. За деньги можно купить почти все, если, конечно их много.

**Дерево, Руда** – материалы для изготовления укреплений, осадных орудий, снаряжения военных обозов и вооружения виртуальных бойцов.

**Еда** – продовольствие, необходимое для найма воинов (ленты) и снаряжения военного обоза.

**Травы** – основной материал для приготовления зелий и снадобий.

**Заморская диковина** – этот товар настолько хорош, что заменяет собой любой ресурс.

**Кони** – ресурс для формирования армий, караванов и некоторых построек

Ресурсы Дерево, Руда, Еда могут перемещаться за пределы локации только в составе каравана! В локации перечисленные ресурсы должны храниться в отведенном для этого месте, в мешке, ящике или коробке. Хранить Дерево, Руду, Еду и Коня в сумочке или кармане запрещено. При попытке достать один из этих ресурсов из кармана сразу наступает тяжелое ранение от физического перенапряжения.

**Караван** представляет собой мешок, привязанный к палке, которую несут 2 игрока. Стоимость создания каравана – 1 конь, чип которого приклеивается к палке для переноски. Модель каравана отъемлема, так что не тратьте на его моделирование ценные мешки. Содержимое каравана нельзя доставать из мешка вне населенных пунктов, его необходимо доставить до города в виде каравана. Если у каравана остался только один носильщик, он не может продолжать движение или пытаться перемещать караван.

**Княжества и деревни**

В каждом княжестве есть некоторое количество наделов, приносящих доход. Надел может принадлежать как князю, так и боярскому роду, воеводе или купцу. На начало игры наделы распределены мастерской группой, поменять владельца надела может его хозяин, предав другому человеку, либо верховная власть локации (князь, хан, боярская дума). Смену владельца отмечает у себя региональный мастер локации и со следующего цикла начинает выдавать доход новому владельцу, сверяя имя в своих записях с паспортом игрока.

**Городские постройки**

Городские постройки позволяют функционировать столице княжества и повышают общий коэффициент благосостояния. Строительством и улучшением занимается мастер-игрок. На старте игры все постройки 1 уровня.

* **Казарма** – позволяет нанимать виртуальных бойцов

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень казармы | Стоимость улучшения | Количество производимых лент |
| 1 | бесплатно | 4 |
| 2 | 3 дерево, 3 руда, 3 еда, 1 конь | 7 |
| 3 | 5 дерево, 5 руда, 5 еда, 1 конь | 10 |

Стоимость одной ленты виртуального бойца один ресурс на выбор игрока, кроме еды + 10 монет.

Создание армии для захвата варзоны стоит 3 дерева, 3 руды, 3 коня + 1 мораль и 1 зерно на каждого бойца. Важно: армия не может состоять только из воинов 1 уровня, необходим хотя бы один воин 2 уровня или выше!

* **Храм/капище/мечеть** – позволяет проводить обряды, снижает количество морали, необходимое для следующего уровня, активное участие в обрядах приносит мораль.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень храма | Стоимость улучшения | Снижение количества морали для получения уровня |
| 1 | бесплатно | 0 |
| 2 | 3 дерево, 3 руда, 3 еда, 1 конь, 1 реликвия | -1 |
| 3 | 5 дерево, 5 руда, 5 еда, 1 конь, плюс еще 2 реликвии | -2 |

* **Конюшня** – позволяет разводить лошадей

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень конюшни | Стоимость улучшения | Увеличение производства коней |
| 1 | бесплатно | 0 |
| 2 | 3 дерево, 3 руда, 3 еда, 1 конь | +3 |
| 3 | 5 дерево, 5 руда, 5 еда, 1 конь | +5 |

Стоимость выращивания одного коня – 1 ед. еды.

* **Ворота** – способны выдерживать определенное количество ударов тарана при штурме. Мастер 3 уровня может сделать ворота более крепкими 5 раз, мастера 1-2 уровня не больше 1-2 раз в цикл.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень ворот | Стоимость улучшения | Количество воротных хитов |
| +1 | 5 дерево, 5 руда, 5 еда, 1 конь | +10 |

* **Школа** – постройка, позволяющая получить профессию при её отсутствии или сменить профессию. При смене профессии теряется 1 уровень игрока. На начало игры школ нет.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Постройки | Стоимость постройки | Стоимость получения/смены профессии |
| Школа | 5 дерево, 5 руда, 5 еда, 3 коня | 2 еды и 5 монет |

**Профессии**.

Повышение уровня игроков с ремесленными профессиями происходит так же, как у всех, согласно правилам по морали. Для достижения 2 уровня требуется 7 единиц, 3 уровня – 12.

* Мастер – занимается изготовлением осадных орудий, фортификацией, устройств и механизмов.

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень мастера | Доступный уровень построек |
| 1 | 2 |
| 2 | 3 |
| 3 | Специальные улучшения по чертежам |

* Рудокоп/дровосек/крестьянин – добывают руду/дерево/еда в пределах своего княжества.

Добыча ресурсов представляет собой мини-игру, напоминающую морской бой, где игрок называет клетку, которую он разрабатывает, а мастер объявляет событие, которое происходит в данной клетке.

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень добытчика | Количество ходов |
| 1 | 3 |
| 2 | 5 |
| 3 | 8 |

Карта княжества одна для всех профессий, если на какой-либо клетке уже успел добыть руду рудокоп, то леса там точно уже не будет.

* Раб – бесплатная подневольная рабочая сила, можно использовать в качестве добытчика на специальной рабской карте, но в отличие от профессионала, любое не результативное попадание выводит его из дальнейшей игры с тяжелым ранением. В случае 3 попаданий раб становится профессионалом 1 уровня и в следующем цикле может играть по общим правилам.
* Старьевщик – во все времена люди могли выбросить в мусор самые ценные вещи. Старьевщик знает, где искать и что искать, а главное, куда продать найденное. Иногда, копаясь в мусоре, можно найти невероятные предметы и следы.

Работа старьевщика оплачивается в торговой фактории из расчета за каждый мешок хлама. Наиболее ценятся пластик, стекло и железные банки.

Человек, принесший мешки без профессии, имеет право получить профессию старьевщик 1 уровня или сдать мусор за полцены без получения профессии.

* Знахарь - производит специальные травяные отвары с различными эффектами. Для создания отваров необходимы различные травы, которые так же собираются в виде налога с деревень. Для изучения некоторых рецептов необходимо выполнение специальных квестов. (подробнее в правилах по медицине)
* Купец, контрабандист – см. закрытые правила по торговле.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессия | 1 уровень | 2 уровень | 3 уровень |
| Мастер (кузнец) (изготовление механизмов) | **Подмастерье**  *Улучшает постройки с 1 на 2 уровень, проводит 1 улучшение ворот* | **Мастер**  *Улучшает постройки со 2 на 3 уровень, может провести 2 улучшения ворот* | **Член гильдии**  *Может улучшить любую постройку, провести 5 улучшений ворот, делает строения по собственному проекту* |
| Купец | **Торговец**  *Может собирать 1 набор ассортимента* | **Купец**  *Может собирать 2 набора ассортимента* | **Глава гильдии**  *Может собирать 3 набора ассортимента, может заменять недостающий товар контрабандой с таким же номером* |
| Добытчик  - крестьянин  - дровосек  - рудокоп | **Холоп** *на выбор 1 ремесло, 3 хода на мини карте* | **Смерд**  *На выбор 2 ремесла, 5 ходов на мини карте* | **Кулак**  *Может добывать любой ресурс, 8 ходов на мини карте* |
| Старьевщик | **Мусорщик** *при получении болезни (кроме срамной болезни) бросает кубик, если выпадает 6 -иммунитет* | **Бродяга** *при получении болезни (кроме срамной болезни) бросает кубик, если выпадает 5,6 -иммунитет* | **Король нищих** *при получении болезни (кроме срамной болезни) бросает кубик, если выпадает 4,5,6 -иммунитет* |
| - конюх (на выращивание одного коня тратится единица еды) | **Подпасок**  *1 конь+ уровень конюшни* | **Конюх**  *2 коня + уровень конюшни* | **Жиган**  *1d6 + уровень конюшни* |
| Лекарь  (см.подробнее правила по медицине) | **Знахарь**  *Может лечить простые болезни и оперировать только в госпитале* | **Лекарь (хирург**) *может оперировать вне госпиталя* **Повитуха/акушер** *помощь при родах, снижает риски*  **Зельевар** *может создавать снадобья и элексиры*  Одна из профессий на выбор | **Мастер медицины** *обладает всеми навыками* |
| Воин | **Отрок**  *«устойчивость» в случае ранения вне боевки варзон, имеет другой расклад по кубику по сравнению с не воинами (считается более устойчивым к ранениям).* | **Гридень**  *Тоже, что и на первом уровне. может собирать и водить армии до 10 человек включительно (вместе с ним)* | **Воевода** *Тоже что и на первом уровне, может собирать и водить любую по численности армию. Может получить от князя надел и стать боярином.* |
| Женщина | **Девка** | **Баба**  *Может иметь своё дело.*  *Может первой заговорить с мужчиной* | **Матрона**  *Уважаемая женщина. Может быть советницей князя. Имеет право совещательного голоса на вече* |
| Белое духовенство:  Живут в «миру». Могут быть женатыми (только один раз) и иметь детей, проводят службы. Не могут занимать высшие посты | **Диакон**  *Не может сам проводить обряды, помогают в проведении обрядов и таинств* | **Иерей**  *Может проводить обряды и таинства:* *Крещение, Причастие, Исповедь, Венчание, Отпевание* | **Протоирей**  *Может стать настоятелем храма, находится в прямом подчинении у епископа/архиепископа* |
| Черное духовенство:  Живут в монастырях, уходят из «мира», принимают три обета: целомудрия (в это понятие входит и безбрачие), послушания и нестяжания (добровольной нищеты) | **Иеродиакон**  *Может совершать таинство исповеди. Помогает в проведении обрядов и таинств* | **Иеромонах**  *Может проводить обряды и таинства:* *Причастие, Исповедь, Венчание, Миропомазанье, Елеосвещение* | **Архимандрит**  *Совершает все таинства, включая рукоположение. Может стать настоятелем монастыря. Может стать Епископом и Архиепископом* |
| Католики монахи:  Принимают три обета: целомудрия (в это понятие входит и безбрачие), послушания и нестяжания (добровольной нищеты) | **Дьякон**  *Может совершать таинство исповеди. Помогает в проведении обрядов и таинств* | **Пресвитер**  *Может проводить обряды и таинства:* *Причастие, Исповедь, Венчание, Миропомазанье*  *Отпевание* | **Аббат**  *Совершает все таинства, включая рукоположение. Может стать настоятелем монастыря. Может стать Епископом и Архиепископом* |
| Язычники жрецы: | **Адепт**  *Не может сам проводить обряд, но может помогать в проведении* | **Жрец**  *Проводит все обряды, кроме жертвоприношения и восхваления богов* | **Ведун**  *Проводит все обряды*  *Может посвящать в адепты* |

У любого персонажа в момент времени может быть только одна профессия. Исключение женщины, у них может быть другая профессия, но уровни по линии «женщина» остаются. Повышение уровня происходит по рабочей профессии, уровень по линейке «женщина» в таком случае не требует отдельного повышения, а соответствует уровню по профессии.

При этом на игре предусмотрен механизм смены профессии, для этого требуется специальная постройка «школа», и совершение определённых действий. При смене профессии, текущий уровень понижается на один (но не ниже 1-го).

**ВАЖНО!!!!**

**Для обозначения своего уровня начиная со второго нужно на запястье повязать ленту шириной 1 см. 2 уровень - зелёного цвета (любого оттенка), 3 уровень – желтого цвета (любого оттенка). Привозите ленты сами – это нужно для всех игроков!!!!**

**РЕЛИГИЯ**

Основной религией на игре является православное христианство. Присутствуют также католические священники из западной Европы и в ордене Меченосцев, а также оставшиеся язычники, исповедующие старых богов. Ислам и другие религии на игре не модулируются, но не запрещаются.

В средние века религия являлась важнейшей, если не основной сферой духовной жизни. Все понимание мира и себя в мире базировались на религиозных представлениях. Соответственно отправление и участие в церковных (религиозных) культах было неотъемлемой частью жизни средневекового человека.

На игре религии отводится также очень важное место, религиозные постройки обязательны для каждой локации, храмы, монастыри и участие в церковных таинствах – это основной источник получения морали игроками.

**Православие:**

В 1054 году произошёл раскол на Западную (католическую) и восточную (православную) церкви.

Основные поводы для раскола

1. Статус Святого Духа. В Риме считали, что Дух Святой исходит от Отца и Сына, а в Константинополе — только от Отца.
2. Чистилище. Сторонники константинопольского патриарха вообще не признавали существование понятие «чистилища». Либо ад, либо рай, промежуточного места не дано.

Кроме того, было еще масса споров относительно того, как причащаться (например, каким хлебом), какой должна быть одежда для священников и т.д. Но главные причины для раскола были вовсе не в догмах, спор был вызван политической обстановкой.

Русь пошла по пути восточного (греческого) направления христианства.

В Православии все священнослужители делятся на белое и чёрное духовенство. К белому духовенству относятся священники, оставшиеся в миру, ведущие службы в храмах, но могущие иметь собственность и, главное, вступать в брак (правда, один раз). Чёрное духовенство «уходит» из мира, уходит в монастыри, отказывается от земных благ и даёт три обета: *целомудрия* (в это понятие входит и безбрачие), *послушания* и *нестяжания* (добровольной нищеты). Белое духовенство в основном «обслуживало» население, вело службы в храмах и церквях, венчало, отпевало и т.д. Оно было более многочисленным, однако высшие уровни церковной иерархии могли занимать только представители черного духовенства.

Все религиозные действия на игре (участие в которых даёт мораль) можно отнести к семи основным таинствам:

1. [**Крещение**](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B5%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) (*Baptismus*) — трёхкратное погружение крещаемого в воду или обливание его водой, совершаемое над человеком в знак приобщения его к Церкви и очищающее от грехов. *Проводится белым духовенством только в храме*
2. [**Миропомазание**](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5) (*confirmatio*) — освящение человека путём помазывания его ароматической смесью (миро); заменило наложение рук архиереем на головы верующих по мере роста численности христианских общин. *Проводится чёрным духовенством в любом месте либо протоиреем в храме (требуется миро)*
3. [**Евхаристия**](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%B2%D1%85%D0%B0%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%8F) **(причастие)** (*Eucharistia*), при совершении которого верующие, согласно христианскому вероучению, приобщаются к Христу (в Православной церкви и миряне, и духовенство причащаются Телом и Кровью, в Католической: духовенство — всегда Телом и Кровью; миряне, либо Телом и Кровью, либо только Телом); *Проводится белым духовенством в храме либо чёрным в любом месте при наличии хлеба и вина*
4. [**Покаяние**](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D1%81%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D1%8C) **(исповедь)** (*poenitentia*: ср. [Пенитенциарная система](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0)) — раскрытие верующим своих грехов Богу в присутствии священника и получение [отпущения грехов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%BF%D1%83%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%85%D0%BE%D0%B2) от имени Господа Иисуса Христа; *Проводится белым духовенством в храме либо чёрным в любом месте*
5. [**Елеосвящение**](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BB%D0%B5%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%8F%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) (*unctio*) — при помазании елеем тела больного призывается благодать Божия для исцеления души и тела. *Проводится только чёрным духовенством, только в монастырях (требуется елей)*
6. [**Священство**](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B2%D1%8F%D1%89%D0%B5%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) (*ordo*) — посвящение в священнослужители. *Проводит только архимандрит, только в монастыре или храме*
7. [**Венчание**](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%BD%D1%87%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5) (*matrimonium*) — христианский супружеский союз мужчины и женщины, заключённый через священнодействие в храме. *Проводится только в храме или монастыре.*

Также добавляется обряд **отпевания** **усопших**, который сам по себе не является таинством, но совершается в храмах представителями белого духовенства.

Участие в разных обрядах может давать разное количество морали, также как некоторые обряды (например, исповедь) могут вообще не давать морали, но они нужны для участия в других обрядах. Пример: перед миропомазанием в храме христианин должен исповедоваться (исповедь в таком случае не даёт морали, а вот миропомазание дает). Перед обрядом елееосвещения нужно причаститься и т.д. Но это не значит, что исповедь никогда не дает морали. Скажем, исповедоваться в священном монастыре, например, Архимандриту – это более священное действие, чем простая исповедь в храме, и оно мораль даст.

Зачастую разные таинства совмещаются или одно предшествует другому, например, перед причастием рекомендуется исповедоваться, также как после венчания, молодым рекомендуется причаститься. В этом случае одно из таинств выступает необходимым условием, и морали не даёт.

Причём чёрного и белого духовенства разный набор доступных таинств (подробнее в таблице)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Уровень 1** | **Уровень 2** | **Уровень 3** |
| Белое духовенство:  Живут в «миру». Могут быть женатыми (только один раз) и иметь детей, проводят службы. Не могут занимать высшие посты | **Диакон**  *Не может сам проводить обряды, помогает в проведении обрядов и таинств* | **Иерей**  *Может проводить обряды и таинства:* *Крещение, Причастие, Исповедь, Венчание, Отпевание* | **Протоирей**  *Дополнительно может совершать обряд миропомазания только в храме.*  *Может стать настоятелем храма, находится в прямом подчинении у епископа/архиепископа* |
| Черное духовенство:  Живут в монастырях, уходят из «мира», принимают три обета: целомудрия (в это понятие входит и безбрачие), послушания и нестяжания (добровольной нищеты) | **Иеродиакон**  *Может совершать таинство исповеди, помогает в проведении обрядов и таинств* | **Иеромонах**  *Может проводить обряды и таинства:* *Причастие, Исповедь, Венчание, Миропомазанье, Елеосвещение* | **Архимандрит**  *Совершает все таинства, включая рукоположение. Может стать настоятелем монастыря. Может стать Епископом и Архиепископом* |

**Католицизм:**

На игре все католические священники по умолчанию относятся к черному духовенству. На них распространяются те же ограничения, что и на чёрное православное духовенство.

Таинства для католиков такие же, как и для православных. Уровни делятся следующим образом:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Католики: | **Дьякон** | **Пресвитер** | **Аббат** |
| Принимают три обета: целомудрия (в это понятие входит и безбрачие), послушания и нестяжания (добровольной нищеты) | *Может совершать таинство исповеди. Помогает в проведении обрядов и таинств* | *Может проводить обряды и таинства:* *Причастие, Исповедь, Венчание, Миропомазанье*  *Елеосвещениее* | *Совершает все таинства, включая рукоположение. Может стать настоятелем монастыря. Может стать Епископом и Архиепископом* |

**Язычество:**

Язычество на игре не делится на разные его направления, а представляет общую систему. Она одинакова и для славянского язычества, и для тенгриантсва татаро-монголов и половцев, и для марийского язычества.

Система религиозного взаимодействия построена так же, как и у христианства – проведение и участие в обрядах даёт мораль и является обязательной для жизни локации (исключением является разве что только Ордынское посольство). Ниже приведены базовые обряды по аналогии с христианскими таинствами. Но это рекомендуемый набор, он может дополняться по согласованию с мастером. Отыгрыш конкретных обрядов и внешней атрибутов остается уже на откуп игрокам и должен соответствовать их верованиям по игре.

1. Погребальный обряд
2. Обряд инициации *(индивидуальный)*
3. Свадебный обряд *(массовый)*
4. Обряд жертвоприношения *(массовый)*
5. Восхваление богов (бога) (*массовый)*
6. Разговор с духами (предков или другими) *(индивидуальный)*
7. Праздник (Ивана Купала или другие) *(массовый)*

**Уровни жрецов:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Язычники: | **Адепт**  *Не может сам проводить обряд, но может помогать в проведении* | **Жрец**  *Проводит все обряды, кроме жертвоприношения и восхваления богов* | **Ведун**  *Проводит все обряды.*  *Может посвящать в адепты* |

Для увеличения уровня религиозных построек требуется наличие реликвий (подробнее в правилах по экономике).