

Правила “Русь:сказание о добре”

Содержание:

- Кратко о правилах
- Правила по былинам и сказаниям
- Правила по добру (экономика)
- Правила по обрядам
- Словарь локаций
- Правила по сексу
- Правила по медицине
- Правила по боевому взаимодействию
- Карты сюжета
- Правила по кузнечеству
- пытки
- Иго и Русь
- Золотая Орда
- Яса
- Религия
- Кредо
- Праздники
- Русская правда и божий суд
- Правила по родам

Кратко о правилах

Правила по былинам и сказаниям

Индивидуальный сюжет каждого персонажа строится в духе былин и сказаний с рядом неизменных составляющих. Таких как Зачин — высказанное вслух намерение достичь своей цели доверенному лицу. Путь — поиск людей, локаций и способов решения своей проблемы. Испытание — преодоление препятствий на своем пути. Сомнение — поиск трактовок и смыслов своего символа, который вплетен в былинку и является проводником в поиске своих людей и решения своих проблем. И Наследие — рассказ о проделанном пути и собственных выводах доверенному лицу.

Правила по добру

Добро — единый ресурс, моделируемый мешочком с надписью Добро. На него обмениваются добываемые ресурсы (уникальные для каждой локации). Добром выплачивается выход Орде. Добро — приданое, энергия для лечения, награда за подвиг, оплата заказного убийства, способ повлиять на мнение другого человека.

Экономика и ремесла

Крестьянин — главный источник уникального ресурса, который он меняет на добро. Все остальные добром пользуются. Крестьянин соревнуется с соседями по добычи ресурса. Есть возможность вписать своё рукоделие и реальные поделки в модель экономики и менять их на добро.

Есть игротехническая локация Торжок, где мастера меняют ресурсы на добро. Есть комбинации, разная стоимость и привилегии торговли. Торговля только за игровые.

На Торжке будет возможность перекусить за игровые. Команды обеспечивают себя едой. Княжеский двор кормит дружину, большой род — себя, соседей и закупок (наёмных рабочих).

Обряды

Обряды как способ взаимодействия с миром и как осознание принадлежности своему роду. Включают ремесленные традиции (для ежедневных событий) и социальные обряды (для важных событий). У локаций обряды различаются в деталях и являются способом различить своих и чужих.

Религия

Православие как образ мысли и часть культуры. Другой религии не моделируется. Религиозных войн не будет. Персонажи суеверны, часто неграмотны и могут понимать слова батюшки в рамках своего разумения. Т.е. верить в домового можно и нужно, но язычество на игре не представлено.

Правила по сексу

Перед сексом иницирующий должен выполнить задание, пройти испытание, данное тем, чьей расположенности он добивается. Маркер секса — связанные пояса в кольцо, невозможно врать, нужно говорить о важном и сокровенном.

Боевые взаимодействия

Ратный поединок и былинные битвы. Как метод решать спорные вопросы, когда заканчиваются словесные аргументы. С щитом, без щита, с разными видами оружия. Столкновения 5 на 5 в поле или городе.

Молодецкие игрища и старый добрый мордобой на мягком оружии для крестьян. Любой профессиональный военный автоматически побеждает или пленяет персонажа, вооружённого мягким оружием.

Медицина

Включает полевую хирургию, лечение болезней и снятие слезов (сюжетные проблемы, которые игрок решает согласно своим верованиям и приметам). Врачевать могут персонажи с игротехническими статусами “Лекарь” (заточен под хирургию) и “Знахарь” (сконцентрирован на лечении болезней, больше знает о травах, лечит заговорами, обрядами и Добром). У лекарей и знахарей разный багаж знаний опыта. У каждого свои рецепты, приемы и подходы к людям, которые они получают лично.

Антураж

Приятный себе и окружающим, не конфликтующий с заданной стилистикой Древней Руси и помогающий убедительно раскрыть свой образ и образ локации. Допуск доспеха — возможна стилизация.

Правила по былинам и сказаниям

Каждая история персонажа на игре — это сказание или былина. Т.е. история, стилистически близкая к сказаниям и былинам, которую потом могли бы, приукрашивая, пересказывать в веках потомки персонажа. Чтобы поддержать стиль игры и сделать каждое сказание уникальным и интересным, мы придумали простые правила — каркас, поддерживающий вашу историю.

Эта игровая модель даст больше возможности общения между игроками и поможет развить сказание каждого персонажа при помощи доступных символов и правил.

О символах:

На игре существует ограниченное количество символов, которые находят свое отражение и различные трактовки в квентах игроков, в событиях и в материальном мире игры. На каждый символ завязано значительное количество участников. Эти символы помогают связывать разные судьбы и находить «близких по духу» людей, которые способны повлиять на чужую историю. Символы — это некие образы, которые узнают ваши персонажи как свои. Рыбак рыбака видит издалека. Вот и на нашей игре люди одного сказания и одного дела немного проще друг друга находят.

Игровые символы присутствуют как в текстах, речах других игроков и песнях, так и в материальном мире в качестве игровых предметов, изображений и гербов. Символы призваны обогатить вашу историю и объединить тексты и игровую реальность.

Например, символ «меч» может проявиться как сказание из уст скомороха — «Предание о мече», как обычный игровой меч, родимое пятно в виде меча, сабля на гербе, потерянные пустые ножны или даже заказ на убийство.

Каждому игроку нужно знать и понимать только свой символ (или несколько своих символов), принадлежность к которому логично следует из его сказания. Т.е. игроку не нужно заучивать и понимать что-то новое и сложное. Для дружинника — меч, для попа — крест, для крестьянина — мешок. Это самое простое прочтение. По мере усложнения игроком собственной истории он может создать новые ситуации, привлекая больше символов, чему мы будем только рады.

Этапы былины и использование символов:

Каждый персонаж на игре является главным героем своего сказания и потенциальным участником былины-истории окружающих. Былина каждого персонажа на игре состоит из Зачина, Пути, Испытания, Сомнения и Наследия.

Зачин

Чтобы дать ход вашей былине, нужно сообщить о своих намерениях слушателям. У вашего персонажа должно быть доверенное лицо (или несколько), ведь вашему сказанию суждено остаться в веках, как и памяти о вас. Для этого кто-то (не обязательно один человек, может, вся ваша деревня) должен знать, чего вы хотите добиться, на какой вопрос ответить. Речь идет о намерении достигнуть определенной цели, исходя из личной проблемы, внутреннего конфликта.

Помните, что любая проблема или конфликт персонажа не могут иметь однозначного решения. С зачина и начинается ваш путь и ваши приключения, здесь вы знакомите своих слушателей с вашей историей и вашим символом. Пример: Фёдор обещает Настасье вернуть отцовский меч, который забрали татары. Фёдор хочет доказать и проверить свою отвагу, несмотря на уговоры семьи оставаться в деревне. Его гложет вопрос: “Хороший ли я муж?” Фёдор может сказать об этом всем соседям на большом сборе, потому что он — первый парень на деревне и чувствует перед всеми ответственность, а может — только бабке Агафье или другу Егору.

Его зачин будет звучать так: “Не могу молчать, друг. Сил больше нет терпеть. Я должен понять, что я за человек, не могу просто так Настасью в жёны взять, если я даже меча отцовского вернуть не могу”.

На зачин отвечают так: “Ну, в добрый путь”.

После этого считается, что герои сказания заключили нерушимый договор, а давший клятву обязан будет вернуться к тем, с кем договаривался.

Путь

Это поиск нужных людей, локаций, информации, способов решения проблемы. Главный герой сказания получает из окружающего мира знаки и подсказки, общаясь со своими друзьями и заводя новые знакомства.

Чтобы в разговоре с кем-либо дать понять, что речь идет о личном пути и поиске, нужно трижды использовать прием повторения. А именно, к слову добавляется ещё одно, усиливающее или поясняющее первое.

Пример:

“Искал я, да всё перевернул, по горам по лесам, дорогами и тропами ходил и ничего не нашёл — нет нигде отцовского меча”.

Если былина собеседника содержит тот же символ, что и у рассказчика, слушатель обязан отреагировать, положительно или негативно – исходя из мотивации персонажа. Если ваша история тоже связана с мечами, значит герой, который с вами общается, — часть вашего сказания. Можно направить игрока, дать совет, высказать мнение или рассказать свою историю, можно оскорбить, повздорить, не согласиться. Нельзя игнорировать.

Пример ответа:

“А меч-то, небось, счастливый, заговоренный?”, “Шёл бы ты отсюда, да буйну головушку поберёг бы, не показывал”, “Меч мечу рознь, а тот, что ты ищешь — особенный” и т.п.

Испытание

Персонаж находит нужных людей, место или информацию, которые толкают его на испытание. Это то дело или событие, к которому готовился герой с самого начала. В результате испытания персонаж получает победу или поражение, что не так важно, как сам факт испытания.

Пример: В результате походов и разговоров Фёдор оказался у баскака и требует отцовский меч. У баскака же мечи – главная забота или беда всей локации, да еще племянник пропал и за любую полезную информацию о нем отдаст меч Фёдору. Фёдор может принять это испытание или попробовать поискать другое.

Помните, что вы можете искать испытание, связанное с вашим сказанием, но и можете давать испытание другому персонажу. Например, одну проблему вы решаете сами, а другую просите решить человека, которого встретили в пути. За прохождение испытания игрок обязан отдать обещанное вознаграждение. Это также является частью нерушимого договора. В крайне редких случаях, когда в обещании скрыт обман, ему должно быть веское игровое обоснование и мотивация персонажа.

Испытаний может быть множество, но не меньше одного для того, чтобы ваша история стала былью.

Что делать, если к вам пришли и чего-то у вас просят?

Вариантов может быть несколько:

— вы знаете этого персонажа, вы связаны общим сказанием, вы узнаете его имя, его проблему. Например, это ваш родственник дальний. Тогда вы играете в ту часть истории, которая получается из ваших вводных. И, скорее всего, у вас заготовлено для него специальное испытание.

— вы не знаете этого персонажа, но символы и сказания вас объединяют. В рамках вашего сказания у вас будет несколько задач и проблем — пусть одно из них выполнит ваш собеседник. Не всё ж самому корячиться.

— вы не знаете этого персонажа, у вас нет личных проблем, но символы и сказания вас объединяют. В вашей локации всегда есть проблемы и задачи, которые сейчас заботят всех. Пусть ваш новый герой поможет.

— вы не знаете этого персонажа, у вас нет личных проблем, у вас в локации всё хорошо, но символы и сказания вас объединяют. Спросите у соседей на всякий

случай, у вас действительно всё хорошо? Если да, тогда у вас есть профессия или какая-то занятость. Проверьте, может ли ваш собеседник справиться с вашими должностными обязанностями в рекордный срок?

— вы не знаете этого персонажа, у вас нет личных проблем, у вас в локации всё хорошо и у вас нет работы, но символы и сказания вас объединяют. Вернитесь на полигон. Пируйте. Кто больше съест и выпьет, тот и справился с испытанием.

Сомнение

Самый важный этап былинной истории. Это ответ на тот самый вопрос, который с самого начала, в зачине, ставил перед собой герой. Сомнение может возникнуть в любой момент: И во время поиска, и после пройденного испытания. Сомнение возникает после ряда событий или бесед с людьми, которые оказали влияние на ваше сказание.

Если случилось так, что вы услышали часть сказания другого персонажа и поняли, что эта часть трогает и вас, то можете задать важный вопрос — зачем, собственно, герой начал свой путь. Всё сказанное в ответ, да и вообще всю историю вы соотносите со своими ценностями и со своим сказанием.

А затем вы можете внести некоторые коррективы в эту историю. Делается это так: герой дарит один мешочек Добра собеседнику и произносит ключевую фразу: «Послушай мое доброе слово». Дальше он одним-двумя предложениями дополняет существующую мотивацию персонажа или условия его испытания или какую-то другую подробность.

Если высказанное мнение противоречит позиции персонажа и ни в коем случае не может быть им принято, произносится ключевая фраза: «Да где это сказано?» — которая вызывает оппонента на другую стратегию убеждения. Пройденных сомнений может быть сколько угодно в личной былине каждого персонажа. Но не менее одного сомнения для каждого.

Пример: Фёдор не желает помогать баскаку, чужаку и тирану, искать его племянника. Дочь баскака убеждает Фёдора, что все под одним Небом ходим, что твой клан – самое важное. И дело не в том, кто татарин, а кто русский, а в том, кто чей друг и брат. Фёдор может принять это мнение и Добро как аргумент, если эта позиция не противоречит всей его природе. Если противоречит, дочь баскака ищет другие доводы или же выгоняет Фёдора вназад, оставляя того ни с чем.

Наследие

Только пройдя Путь, Испытание и Сомнение, персонаж может вернуться к тому, кому дал слово, и рассказать свою былину, дабы сохранить ее в истории и оставить наследие. Если доверенный человек умер, можно обратиться к его семье, близким или духовнику. Можно рассказать свою историю общине, деревне или дружине — если герой чувствует, что это уместно.

Чем ярче, насыщенней будет былина, тем живее будет наследие. Поиск других мнений и влияний на свою историю делает ее сложнее и многогранней.

Стиль повествования

Теперь поговорим немного о стиле. Хотя на игре нет магии и фантастических существ из былин, наши герои в них верят и живут этими легендами. Описывая свою былину, совершенно не обязательно продумывать правдоподобные и крайне подробные причинно-следственные связи. Наоборот, правильно и красиво свой рассказ складывать в романтические былинные образы.

Пример

Факт: Ваня и Афоня подрались. У Вани был нож, у Афони голые руки. Маша нашла Афоню в кустах и выходила.

Как рассказал Ваня: «Вышел на меня супостат три аршина в плечах, огромной булавой как вдавил, я в землю по колено ушёл, но на ногах выстоял. Достал я

нож, что отец мне подарил, что святой водой я окропил, махнул им раз — отнял ему руку, махнул два — отнял вторую. Да только на том месте у него руки заново выросли. Тогда я прицелился и в сердце его гнилое святуу сталь вогнал, в тот же миг вороньё из леса взметнулось и закричало. Там он и упал.»

Как рассказал Афоня: «Сказал мне отец за себя стоять и я стоял. Было их сначала один. А затем свистнул Иван нечеловеческим свистом, да из леса вышли друзья его — один с волчьей пастью, другой с медвежьими лапами, а третий со змеиными глазами. Ударились оземь, так всё закружилось и земля у меня из-под ног ушла. Дальше глаза продрал, так я прибит к земле огромной саблей. Идёт ко мне по облакам красна девица, словно лебедь плывёт. Рукой махнула — сабля пошла прахом. Другой рукой махнула — я на ноги встал.»

Историю, рассказанную Машей, можете придумать сами.

В таком же стиле можно давать испытания для тех, кто просит у вас что-то:

Пример

Задача: починить колодец

Как рассказать: «Ой, не знаю, милок, но как ты пришёл к нам в деревню, вода горькая, молоко киснет, собаки своих не узнают и кусают, волки ночами воют (не важно, что оба знакомы друг с другом 5 минут). Мы и уж не знаем, как нам быть. Да только без воды нашей святой из колодца нам коров не напоить, собак не успокоить, а те волков не прогонят. В общем, либо будет у нас колодец, что может одним ведром за раз деревню напоить, либо провалиться тебе на этом месте.»

Правила по добру (экономика)

I. Основные положения

Русь — государство аграрное. Земля наделяет человека всем необходимым. Крестьяне, ремесленники и купцы трудятся, чтобы обеспечить себя и семьи государевы. Князь собирает налоги, чтобы решить свои задачи и обеспечить безопасность подданных.

На нашей игре не предусмотрено монет. Экономические взаимодействия происходят посредством прямого обмена товара на товар или на условный предмет — ДОБРО. Как будет выглядеть ДОБРО, вы увидите уже на игре. Только ДОБРО (в отличие от любого другого ресурса) может быть отдано как Выход (государственный налог) Орде, использовано на покупку армий, ремонт крепостей и другое. Иными словами — это единственный универсальный обменный ресурс. ДОБРО не производится игроками, а обменивается на ресурсы.

II. Получение ресурсов

1) Сельское хозяйство.

Мы играем в традиционную экономику. Основа ее благосостояния – сельское хозяйство, крестьяне – самая многочисленная группа населения.

К моделируемым продуктам сельского хозяйства относятся: Яблоки, Свекла, Морковь, Лук репчатый.

Каждое княжество имеет столько наделов с ресурсами, сколько в княжестве деревень, но не более 3-х.

Каждая деревня обрабатывает один надел и отвечает за его обработку. Каждый надел имеет максимально возможную “урожайность”, больше этого числа вы не получите ни при каких условиях. Оно будет заранее сообщено крестьянам каждой деревни в отдельности, причем всем. Минимальная урожайность тоже есть. Это ноль.

В некоторых княжествах часть земель будут источниками не сельхоз продуктов, а месторождениями руды или пасаками для получения свечного воска. Без этих ресурсов невозможно заниматься Ремеслом.

Всем игрокам следует помнить, что сельское хозяйство – это занятие сложное, а его результат всегда зависит от нескольких факторов. В нашем случае успех выращивания и сбора урожая будут отыгрываться несколькими игровыми процессами, каждый из которых будет влиять на результат.

Участок, моделирующий источник ресурса, должен выглядеть соответственно.

Каждая деревня должна создать свое «надел», ровный участок не менее чем 3 на 3 метра. Если это поле с сельхозкультурой — посадите муляж растений, которые растут именно в вашем княжестве. Поставьте другой антураж, если это пасека или месторождение руды. В общем, сделайте так, чтобы мы поверили, что перед нами настоящее место добычи ресурса. Результат этого моделирования даст вам определенный процент от максимальной урожайности. Надел может быть разграблен.

Успех сельского хозяйства во многом зависит от природы.

Даже если вы ударно трудились не покладая рук — урожай может быть ниже максимального. Попробуйте тщательнее перечитать правила по обрядам и говору, не просто же так наши предки соблюдали все эти приметы и сложные ритуалы.

И, наконец, труд.

На наделе надо работать и работать хорошо. Но мы не предлагаем вам пахать и сеять, мы представляем более азартное и веселое времяпрепровождение.

Моделировать сельское хозяйство мы будем активной игрой.

Каждый день разбит на 3 игротехнических цикла, то есть наделы приносят 3 урожая в день. Время начала игр в сбор урожая:

10-00

15-00

20-00

Имейте в виду, если враги пришли в 10.00 — придется отбиваться и собирать урожай одновременно. Урожай ждать не будет.

2) Как будет моделироваться добыча ресурсов?

Мы предлагаем игрокам в качестве модели сбора урожая и добычи ресурсов использовать командную игру, восходящую к старым деревенским играм среди молодежи. Играют между собой деревни одного княжества.

УСЛОВИЯ ИГРЫ:

1. За столом друг напротив друга садятся две противоборствующие команды игроков во главе с капитанами.
2. Все игроки прячут руки под стол.
3. По жребию игроки одной команды получают небольшую монету и под столом начинают передавать её друг другу. Цель игры — найти монету у игрока команды-противника.
4. По сигналу капитана команды-без-монеты, который произносит слово ВВЕРХ, монета должна быть продемонстрирована и оказаться над столом.
5. Капитан команды-с-монетой дает сигнал ВНИЗ и монета опять уходит под стол, где ее могут передать кому-то. Капитан противоположной команды снова говорит ВВЕРХ, капитан команды-с-монетой, стучая ей по краю стола, отвечает ВНИЗ, и так сколько угодно раз.
6. В один прекрасный момент от капитана-без-монеты звучит команда «Руки на стол!».
7. Человек-с-монетой быстро последний раз передаёт ее кому-нибудь из своей команды или оставляет себе.
8. Игроки-с-монетой выставляют зажатые кулаки на стол, по команде капитана два раза хлопают по столу и на третий кладут руки ладонями на стол.

9. Противоположная команда угадывает, где монета. Капитан-без-монеты произносит фразу «Отдай добро!» и кладет свою руку на ту, под которой предположительно лежит монета.

10. Чтобы заглушить звон ударяющейся об стол монеты, игроки прибегают к различным ухищрениям (шумят, издают звуки, мешающие противнику).

11. «Открытием рук» руководит только капитан. Члены команды-без-монеты могут только советовать своему капитану. Если команду дает не капитан, а игрок противоположной команды ведется и открывает руку, то монета переходит противоположной команде, на этом раунд заканчивается и очки присуждаются команде, к которой перешла монета.

12. Количество очков, которое засчитывается победителю – это количество НЕ открытых рук у побежденной команды. Чем меньше рук «открыты» в процессе, тем больше очков зарабатывает команда-победитель.

ВАЖНО:

1. Численность команды для игры — 6 человек. Состав можно менять между раундами.

2. Играют между собой деревни одного княжества. Соответственно, будут победители и проигравшие. Проигравшие тоже будут получать урожай, просто меньше, причем в зависимости от того, КАК они проиграли. У тех, кто был в полшаге от победы и урожай будет почти максимальным, а у тебя кто слился всухую — на неделе вырастет три колосинки и вооооооот такие лопухи.

3. В какой очередности деревни играют между собой, определяет жребий. Сбор урожая происходит по итогам вышеописанной ИГРЫ, моделирующей собственно сбор урожая, после которой суммируются факторы антуражности поля (его сохранность к тому моменту) и фактор погоды. Результаты ИГРЫ считается в следующей пропорции: 60% — очки в игре, антуражность поля 20%, погода – еще 20%.

По итогам региональщик выдает главе игравшей команды то, что у них «выросло».

3) Охота

Моделироваться будут два типа охоты: силки и скрадывание.

Силки — это когда животное попадает в ловушку. Механика такова:

Кузнец кует детали и собирает силки.

Охотник ставит их в охотничьих угодьях (такие есть в каждом княжестве) и ждет. Зверь попадает в капкан, после чего охотник гордо приносит тушку в родную деревню.

Скрадывание — это когда группа охотников стреляет в зверя. Для облавы необходимо минимум три охотника с луками и стрелами. Идти сразу в компании или рассчитывать объединиться на месте — дело ваше. В остальном моделируется следующим образом:

Охотники идут на дальние_выселки (две штуки на Руси)

На каждого участника охоты тратится ДОБРО за участие

Каждый участник охоты делает три выстрела из лука в мишень

Результаты суммируются и добычу получает тот, кто лучше всех стрелял. как он ее разделит — его дело

Чем больше участников облавы — тем она результативнее. Имеет смысл объединяться с другими охотниками, если вы пришли охотиться в одно время.

4) Ремесла

Мастерской группой будет обеспечиваться сырьё для двух видов ремесел: кузнечества и производства свечей. Оба ремесла будут моделироваться ПО ЖИЗНИ, да-да, вы не ослышались. Кузнечество моделируется созданием из свинцовой дроби отливок нужной формы. Свечное дело моделируется

производством свечей. Прочие детали моделирования оговариваются с мастером по экономике в отдельном порядке.

Если у Вас есть идеи других ремесел – предлагайте, и мы обязательно постараемся ввести их в игру. У Вас есть все шансы не только сделать красивую игру, но и получить серьезное экономическое преимущество, стать монополистом! Условий для моделирования ремесел совсем немного:

Публичность. Для занятия ремеслами Вам потребуется мастерская, выходящая на главную площадь княжества.

Отыгрыш должен занимать не менее часа в цикл. Больше — пожалуйста. У каждой разновидности будет своя стоимость на мастерском рынке. В процессе отыгрыша должны рождаться предметы.

Каждое ремесло — это производство, а для производства вам обязательно понадобится сырье. Его можно купить на Торжке или поискать по деревням. Если вы придумываете новое ремесло — предложите, какое у него будет сырье.

III. Торговля

В нашей игре нет специальной профессии “торговец”. Продавать и покупать может любой игрок. Разумеется, связи игроков, чьи семьи издревле занимаются торговлей, могут дать им серьезное преимущество: в цене, в качестве, логистике и т.д.

До начала игры семьи с «торговой» историей получают свои вводные по тем преимуществам и особенностям, которыми каждая из них обладает.

Самый простой способ получить за свои ресурсы ДОБРО — это собрать урожай в мешки и повезти их на Торжок, где провести обмен. На старте цены торгового обмена на Торжке будут фиксированными. Далее каждый цикл цены на конкретные товары могут меняться (а могут и не меняться) в зависимости от ситуации в улусах.

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ТОРГОВЛИ:

Если вы хотите получить за свой труд больше, вам надо торговать с соседями. За 1 единицу, скажем, свеклы из Ярославля во Владимире могут дать 2 единицы моркови. А это уже в два раза больше ДОБРА по ценам Торжка, если потом эту морковь туда отвезти. Узнавайте цены, собирайте информацию, ищите, куда выгоднее возить товары, прежде чем отправиться на Торжок.

Вы можете получить на Торжке больше ДОБРА за свои товары, если привезете не только лук или только свеклу, а «корзину товаров» — например, равное количество свеклы и лука или свеклы, яблок и моркови. Сертификат на “корзину товаров” — собираемый игротехнический документ, который на старт игры будет у некоторых игроков.

На Русь приезжают еще и заморские купцы. Для них та же морковь — дикая экзотика, они готовы заплатить гораздо больше денег. Только вот незадача, ездят они по ханской тамге и торгуют только в Орде. А туда всех подряд не пускают. Торгуйтесь! И на Торжке, и в городах люди не лыком шиты, старайтесь получить максимум за свой товар.

IV. На что тратится ДОБРО?

Самое главное, зачем мы все собираем и копиим ДОБРО – заплатить Выход Орде. От этого напрямую зависит жизнь каждого игрока. Выход платится представителю Орды — баскаку. Каждый день в каждое княжество приезжает отряд из Орды за Выходом. Размер Выхода определяется численным и сословно-профессиональным составом населения княжества. Кроме того, на размер Выхода может повлиять мнение хана о княжестве.

Чем выше статус персонажа и его умения, тем выше он ценится в глазах ордынцев, и тем выше за него плата. Всего ордынцы выделяют три группы людей:

- Простолюдины-земледельцы платят 1 ДОБРО.

- Мастерские люди всех видов и лекари – 2 ДОБРА.
- Профессиональные воины, бояре и члены семьи князя – 3 ДОБРА.

Представители церкви освобождены от уплаты Выхода.

Ответственность за уплату Выхода берет на себя князь, но если на момент приезда отряда из Орды в казне не хватает ДОБРА для того, чтобы заплатить за все население города и деревень, князь может по своему усмотрению решить, за кого именно он платит. Имейте в виду, что в городе есть ханский баскак, который прекрасно знает, сколько княжестве людей и какого качества.

Те, за кого князь не смог или не захотел заплатить, могут попробовать заплатить сами за себя. Если они не могут, то ордынцы увозят их с собой в качестве пленников.

Выход платит все княжество целиком и ответственность тоже одна на всех (не заплатили или сбежали одни, заплатят или поедут в плен другие). Имейте в виду, что недоплата Выхода вызовет недовольство хана. Скорее всего, в следующий раз он потребует больше.

Плен в Орде в ожидании выкупа длится 4 часа, в течение которых с игроком ведут себя в соответствии с его статусом (полезного боярина могут медом угощать, о делах расспрашивать), а простолюдина могут и работать заставить. Если выкуп не поступил через 4 часа, судьба человека определяется самими ордынцами. НО учтите – почти наверняка такого человека «продадут» в Персию, то есть для игры вы погибнете и отправитесь в Мертвятик.

Особо талантливые могут попробовать договориться с ордынцами, но тут придется ой как выкручиваться!

На что тратится ДОБРО, когда Орды нет рядом?

Повседневная жизнь любого княжества также постоянно требует ДОБРА.

Основные виды расходов:

Поддержание боеспособности крепости

Поддержание боеспособности дружины

Покупка армии

Проведение церковных служб, обрядов и праздников

Лечение персонажей от болезней и ран

Строительство

Кроме всего вышеперечисленного, за ДОБРО можно купить много чего на Торжке. Вкусные блины, продукцию кузнецов и плотников, ювелирные украшения для любимой женщины. А уж если Вам посчастливилось попасть к китайским купцам в Орде — глаза будут просто разбегаться.

Армии

Когда князь или воевода идет в поход, он сдает определенное количество ДОБРА за каждого воина (и профессионального, и ополченца). Только объявив поход, князь или воевода может призвать под свои знамена все мужское население княжества. В обычной ситуации в его распоряжении только дружина.

Подробнее об армиях смотрите в правилах по боевке.

V. А что с экономикой в Орде?

Экономика Орды строится на иных принципах, нежели экономика русских улусов.

Здесь ДОБРО требуется прежде всего для поддержания авторитета и власти через расходование его на ритуалы и жертвы для общения с высшими силами.

Каждый день хан должен получать определенное количество ДОБРА для принесения жертв и совершения публичных ритуалов. Хан отвечает перед Небом за «качество» ритуалов, от этого зависит его авторитет, поэтому недобор Выхода с русичей ведет к снижению качества ритуалов и гневу Неба. Таким образом, ДОБРО нужно хану не просто ради развлечения, а ради поддержания своей власти.

С другой стороны, отдельные военачальники заинтересованы в укреплении своей власти и могут скрывать часть ДОБРА от хана, чтобы поставить на престол своего ставленника через накопление большего числа ДОБРА и совершения более “сильных” ритуалов. Не так важно, помогают ли реально ритуалы в политике, важно, что ордынцы верят в это.

Внутри Орды есть свой рынок, на который приходят русские, и на котором ордынцы иногда торгуют между собой.

Напоследок: а будут ли цифры: сколько налога платить, сколько еда в кабаках стоит?

Конкретные расценки на товары и услуги, стоимость отдельных игровых действий МГ представит игрокам в июне 2016 года.

Правила по обрядам

Жизнь каждого человека определялась жизнью его рода – большой семьей из нескольких поколений родственников. Жили они большой семьей из нескольких поколений родственников под общей крышей или же в тесном соседстве, вместе трудились, вместе потребляли продукты своего труда, вместе отдыхали, соблюдали обычаи. Соответственно, жизнь рода являлась определяющей для жизни отдельного ее члена. Для людей, живущих в таких условиях, самым главным было существовать в ладу друг с другом и с Матушкой-Природой. Каждый осознавал себя членом определенного рода и всю свою жизнь чувствовал его мощную поддержку, помощь в трудных ситуациях. Не было в таком роду ни одиноких стариков, ни брошенных детей. По законам древних славян род нес ответственность за каждого своего члена: возмещал обиженному или платил штраф. Затем дома, конечно же, доставалось провинившемуся: впредь не срами рода!

Род — это не только те, кто ходит по земле, но и предки, и все потомки. Чем дольше живёт род на своей земле, тем глубже прорастает в неё корнями. И эти корни — обряды и традиции, которые связывают воедино прошлое, настоящее и будущее. Чем чаще, с добром в душе, их проводят живые, тем сложнее этот род выкорчевать из земли.

Мы не реконструкторы, кроме того даже в рамках Руси обряды достаточно сильно отличались друг от друга, поэтому мы будем давать только общий сценарий, шаблон обряда, а как уж на месте его проводить, это решать вам. Все обряды можно и нужно затачивать под своё княжество или даже деревню, конечно, с учётом его особенностей и сохранением сути обряда. Вы можете изменять обряды, усложнять или упрощать их. Всё зависит только от вашего желания. Кроме того во главе семьи может стоять как мужчина, так и женщина (особенно это бывало, когда невесток ещё нет или они слишком молоды, чтобы стоять во главе рода).

Пример изменений обряда

Пример, посиделки (беседы, досвитки, вечерки) — шаблон.

— Приходят женщины с рукоделием, потом перекусывают

— Входят мужчины и начинают всячески отвлекать девушек от работы

— Входят ряженые, девушки бросают рукоделие и начинают прятаться по углам

— Парни разбирают брошенные прялки, вышивки и требуют выкуп

— Игры, танцы, песни до победного. Парни провожают своих милых до дому.

Как может шаблон меняться:

— Мужчины приходят сразу вместе с женщинами, но каждый делает свою работу под надзором старших.

— Старшие уходят

— Парни гасят свет, девушки «пугаются» и бросают рукоделие. В темноте парни разбирают рукоделия, кто и кого получил. Девушки могут заранее уговориться с милыми, о том, где бросать рукоделие.

— Парни требуют выкуп и общаются с той, кого послал Бог и собственная удача.

— Игры, песни, пляски

А может быть и так:

— Все вместе сидят, работают под приглядом старших.

— Парни уже приходят с гостинцами.

— В полночь все откладывают работу и начинают играть и веселиться.

Обратите, пожалуйста, внимание на т.н. маркеры. Маркеры — это всем известные приметы и ритуальные заявления и выражения эмоций.

Социальные обряды

Принятие в род чужого человека

Суть обряда: принятие в род нового человека, связывание его судьбы с судьбой рода, по сути, его второе рождение. Поэтому и сам обряд имитирует принятие новорожденного в род.

1. Сначала человеку дают какое-то время побыть в одиночестве.
2. Потом женщины (если входит женщина) или мужчины (если мужчина) покрывают «новорожденного» тканью и под руки ведут к главным рода. Они и будут его «матерью» и «отцом».
3. Сначала «мать» снимает ткань, даёт выпить воды, может сказать ему пару-тройку ласковых слов.
4. Затем «отец» «забирает» у него старое имя и объявляет новое имя, указывая место в роду. Например, «Забираю у тебя имя Иван вместе с судьбой и нарекаю Всеволодом, будешь наследовать после всех моих сыновей».
5. Все садятся праздновать.

Маркеры: если кто-то из рода не присутствует, то тем самым показывает, что недоволен решением глав рода.

Ухаживание

Здесь только маркеры. Остальное, как в жизни.

Если девушка хочет публично показать, что парень ей нравится:

1. Она принимает от него подарки
2. Ходит с ним на вечерки
3. Соглашается ходить с ним в хороводах и парных играх (здесь не учитываются игры со случайным выбором партнёров)
4. Дарит ему сплетённый из лент или травы браслет. Чем крепче и красивей браслет, тем сильнее любовь.

Если парень хочет публично показать, что девушка ему нравится:

1. Дарит ей подарки
2. Пытается обманом или ещё как-то завладеть её вещью, а потом потребовать выкуп
3. Приглашает в игры и хороводы
4. Приглашает прыгать через костёр на Купалу
5. Носит на виду подаренный браслет.

Сговор и свадьба

У этого важного и, главное, весёлого обряда есть две важные функции: соединить два рода и перевести молодых в разряд самостоятельных взрослых людей.

Именно это мы и хотим передать в свадебном обряде. Шаблон конкретно этого обряда описан так, чтобы его можно было растянуть хоть на три дня, а можно уместить и в пару часов. *Обратите внимание, давать приданое за невестой обязательно!*

- **Сватовство**

Обычно сватовству предшествовала первоначальная договорённость родителей или хотя бы жениха с невестой. Кстати, если молодёжь хотела утвердить своё право на свадьбу, они могли переспать заранее и потом объявить о беременности. Тогда обычно родители соглашались на свадьбу.

Задача сватовства — получить согласие на брак у родителей невесты.

Кто может выступать сватом: специальная сваха, нанятая за добро, родственники жениха, его кум или крёстные. Если родственников нет, то любой значимый человек. В этой ситуации чем значимей человек (например, староста деревни или даже князь), тем больше уважения выказывают роду невесте.

Войдя в дом, сваты совершали какие-то обрядовые действия (например, сажались на пороге или чем-то гремели). Потом заводили разговор на посторонние темы.

Разговор начинали издали, в иносказательной форме: «Ищем овечку, не заблудилась ли», «у вас товар, у нас купец» и т. д. Родители невесты отвечали в той же манере. Родители невесты должны были в первый раз обязательно отказаться, даже если рады свадьбе. Сват же должен был их уговаривать.

Формально спрашивают согласие у присутствующей девушки. После сватовства родители давали свату ответ.

Важно: родители могут дать жениху задания, выполнив которые, он гарантировано получит руку невесты.

Маркер:

- если ей жених не нравился, то она могла ответить следующее «Я не буду снимать сапоги с сына рабыни (или ещё что-то уничижительное)».
- если невеста была готова в омут головой броситься от этой свадьбы, то она перед сватами выливали кружку воды

- **Рукобитие (помолвка, заручины, запоруки)**

С этого момента сговоренные официально считаются женихом и невестой, здесь же родители благословляют их, а жених дарит невесте кольцо. После этого отказ от обручения считается делом бесчестным. Кроме того, сговоренные жених с невестой могут публично разорвать помолвку. Но нужно сказать, что это огромный позор роду невесты и оскорбление рода жениха.

Есть ещё один вариант, который можно использовать:

Когда отец подзывал свою дочь для объявления помолвки. Даже если невеста была рада замужеству, ей полагалось причитать. Кроме того, невеста совершала ряд обрядовых действий. Так, она должна была затушить свечу перед иконами. Иногда невеста пряталась, убегала из дома. Когда её пытались вести к отцу, она вырывалась. Подруги невесты должны были ловить её и вести к отцу. После этого совершалось ключевое действие всего дня — «завешивание» невесты. Отец закрывал лицо невесте платком. После этого невеста переставала вырываться.

Маркер расторжения помолвки: сговоренные публично должны были разорвать надвое какую-то вещь.

Невесты и женихи, чьи родители умерли, испрашивают благословения у могилы, в качестве доказательства берут немного земли с могилы с собой на свадьбу.

а. Маркер 1 (немного земли, которую высыпают перед молодыми, когда живые родственники или их замы говорят благословение): если не испросили, не видать им добра, если испросили — молодцы, добро прибавится. Фиксируется наличием земли на свадьбе

- **Выкуп** (пункт рекомендательный. Хотите, проводите, а хотите, игнорируйте) Когда жених приезжает за невестой, может быть несколько вариантов.

1. Жених выкупает невесту.
2. Жених крадёт невесту, пока она едет из дома родителей в дом жениха

3. Родители невесты привозят её домой к жениху, а он потом уже привозит выкуп.

- **Венчание**

Происходит в церкви.

- **Гуляния**

Оставляем на откуп игроков.

Поминовения родных (радуницы, вьюницы, гробки, навий день)

Радуница происходит от слова радоваться, а навий от древнего славянского слова наве, означающее покойника, мертвеца. Народ, поминая в это время родителей, думает, что они радуются с ними. Многие думают, что души умерших встают во время поминовений из темниц (из гробов), радуются и слушают поминальную обедню в церкви, за алтарем, те же родители, коих дети не пришли поминать, плачут тогда весь день.

2. Ставят свечи за упокой

3. На могилке собираются родственники, вспоминают добрые качества покойного. Едят и пьют, не забывая делиться кусочками с могилкой

a. Маркер 1: если человек не захотел/забыл поделиться, значит, плохо думает об умершем и его ближайших родственниках.

b. Маркер 2: если неродственника пригласили на поминки, значит, считают его очень близким человеком, почти родственником. Например, невесту на могилку жениха приглашают родственники или его лучшего друга.

4. Невесты и женихи, чьи родители умерли, спрашивают благословения у могилы, в качестве доказательства берут немного земли с могилы с собой на свадьбу.

a. Маркер 1 (немного земли, которую высыпают перед молодыми, когда живые родственники или их замы говорят благословение): если не испросили, не видать им добра, если испросили – молодцы, добро прибавится. Фиксируется наличием земли на свадьбе

5. После отправляются в деревню и там могут продолжить праздновать.

a. Маркер 1: Если на тризне веселятся и вспоминают хорошее – молодцы. Нет – плохо будет роду.

Кумованье

Этот обряд совершают те, кто хочет стать кумами, т.е. объявить всем, что они закадычные друзья и с тех пор жить и не ссориться, доверять друг другу и помогать во всём.

1. Находят два соседних деревца (лучше берёзы). Их склоняют, переплетают ветки венком и украшают. Можно обойтись венком просто. Можно просто расстелить полотенце и сесть вокруг него.

2. Потом те, кто хочет покумиться, ходят вокруг венка в разных направлениях и целуются крестообразно три раза сквозь венок.

3. Ключевое: меняются крестиками.

Маркер 1: чем больше дел в обряде делают будущие кумовья совместно, тем искренней хотят заверить свою дружбу

Маркер 2: после кумования все споры должны решаться мирно, ссор вообще быть не должно. Кумы верят друг другу на слово без доказательств.

Побратимство (посестринство)

Внимание, с нехристианином побратимство любого типа невозможно!

Братание по иным обрядам для православного также невозможно.

Вариант 1. Крестовое побратимство. Крестовый брат — заступник и поддержка в трудных делах, соратник в бою с врагом. Способность выйти из боя миром, после того, как обе стороны проявили храбрость и исключительные воинские качества, превратить соперника в названного брата (при условии соблюдения воинской чести

с обеих сторон) — важное свойство излюбленных народом героев былин. Побрататься крестами, чтобы «укротить сердце богатырское», превратиться из меряющихся силами соперников в братьев, — это добровольно налагаемый на себя запрет, целый набор обязательств, но в то же время и гарантия поддержки. Решившие побрататься или посестриться должны поменяться крестами. После этого на них налагаются те же обязанности, как при родственных отношениях. Дальше крестовые братья или сёстры должны решить, кто из них старший. *Важно, что они должны слушать друг друга и не отказывать друг другу и в малейшей просьбе.* Нарушить заповедь побратимов — значит преступить закон.

Вариант 2. Кровное побратимство. Сооружается из подручных материалов арка (это может быть два связанных дерева, например), а под ней выкапывается небольшая ямка. Побратимы проходят в арку и делают на руке надрез, смешивая свою кровь. Над кровью, падающей на открытую землю, побратимы произносят клятву, нарушить которую нельзя.

Маркеры:

- Старшим становится тот, у кого возраст старше, или тот, кто одержал победу в поединке
- Ослушание старшего неприемлемо
- Младший может делать старшему подарки при братании (обычно практикуется, если братаются враги)

Похороны

Похороны — это прощание с человеком и проводы его в новый путь и новую жизнь. Это подведение итогов общения с ним. И для игры это перенастройка игрока, которая должна начаться в обряде и закончиться в монастыре.

1. Хоронятся или сжигаются какие-то вещи человека, а не он сам. Т.е. те сами дары, которые должны помогать ему в следующей жизни или символы-пожелания, какие-то вещи, которые с ним связаны.

В это время сам человек может сразу отправиться в мертвятник, а может молча (!) присутствовать на своих похоронах как некий дальний и очень молчаливый знакомый.

2. Все участвующие вспоминают о погибшем что-то хорошее, если это был воин, могут устроить ритуальные бои

3. Потом все дружно идут обратно в деревню веселиться и продолжать вспоминать, а игрок уходит в монастырь-мертвятник.

Например, хоронят девку

Ей на будущую могилку приносят ленты красивые, чтобы волосы украшала, допустим, венок сплетут, колечко сделают, чтобы милого нашла. Т.е. символы-пожелания для следующей жизни. Или наоборот, жених её хоронит вместе с ней, допустим, тот подарок, который не успел подарить. И это всё закапывается или сжигается (было и то, и другое на Руси). Параллельно с этим вспоминают всё хорошее о ней.

Обязательно на похороны нужно пригласить священника.

Словарь локаций

Или правила по местечковому колориту

Как известно, в каждом княжестве и даже в каждой деревне существует своя культура речи. Междометия, фразочки, местные ругательства, манера обращаться к собеседнику в зависимости от цвета штанов — вот это вот все. Мы, как инициативные и склонные к творчеству глашатаи доброй вести, решили дать вам списки слов общерусского языка, которые каждой локации предстоит перевести на свой, местный. В каждом будет двадцать пять (25!) “своих” слов, которые должны знать каждая деревня и каждый улус.

Пояснение (в том числе для тех, кто хочет “учить язык” другой локации): двадцать пять слов сразу запомнить сложно.

7-10 слов — это минимум, чтобы было понятно, что человек хоть и со стороны, но ему можно доверять.

10-15 — это нормальный уровень либо местного, либо очень образованного приезжего. 25 — это коренной житель, который в этом месте провёл большую часть своей жизни, или человек с ОЧЕНЬ хорошим образованием.

Ну и далее выкладываем слова, каждое из которых будет иметь свои синонимы в разных локациях:

Минимум новичка:

Хорошо

Плохо

Говорить

Иметь

Еда

Ходить

Бля (любое ругательство)

Свой/Своя (любой человек не из вашего клана/деревни/рода)

Чужой/чужая

Работа

Нормальный уровень:

Огонь

Ничто (пустота)

Знать (помнить)

Человек

Жизнь

Продвинутый уровень:

Рука

Бить

Лекарство

Власть

Любовь

Главный/главная

Смерть

Тайна

Железо

Подарок

Правила по сексу

Романтические отношения и секс на нашей игре могут стать поворотным моментом вашего сказания. И речь пойдет не о размерах и количестве, а об испытании и его преодолении.

В жизни есть место подвигу. Романтическая мотивация — отличный повод для его свершения. Еще это отличная тема для бабок на лавке, разглагольствования которых могут сильно попортить репутацию и жизнь вашего персонажа.

Мы предлагаем вашему вниманию следующие неперенные условия качественного игрового секса.

1. Прелюдия. Оно же Испытание.

Тот, кто выступает инициатором (ухаживающий за девкой парень или девица, смело говорящая о своих намерениях), обязан произнести фразу-маркер, чтобы получить «доступ к телу». «Ради тебя, красна девица (добрый молодец), на всё готов(а)».

Инициатор получает в ответ испытание. Пройдя оное, он полноправно претендует на обещанное. Суровость испытания определяет дающий, исходя из личных предпочтений и симпатий. Тут может быть и «луну с неба достать», и «попить принести».

Конечно, речь не идет о сватовстве. В вопросах женитьбы в каждом краю свои обычаи, а испытание для жениха может придумать хоть всё семейство невесты. Или обойтись вовсе без него — пусть молодые сами между собой разбираются.

2. Процесс. Он же «зачин» в ряде случаев :).

Включает обязательные условия:

— Маркер обвязывания поясами. Пара развязывает свои пояса и связывает концы друг с другом, чтобы оба оказались в одном кольце. Или использует один пояс на двоих. Количество витков, близость игроков и крепость узлов — по личным предпочтениям.

— Персонажи говорят друг с другом о том, что считают важным и сокровенным: что видят в партнерах, чем с ними связаны. Можно говорить о своих подвигах, мечтах или новых сапогах — этот разговор много скажет о характере отношений.

— Невозможно врать друг другу.

— Физическое воздействие на усмотрение игроков. Хоть за ручки держаться, в сороку-ворону играть, хоть массаж, хоть идите уже в палатку.

3. Последствия

Девки идут к ближайшему региональщику тянуть жребий.

Правила по медицине

На нашей игре Медицина делится на следующие направления:

— полевая и не очень хирургия: традиционное лечение ран после битвы

— лечение всяческих болезней и хворей

— снятие сглазов (сюжетные проблемы, которые игрок решает согласно своим верованиям и приметам)

Врачевать могут персонажи с игротехническими статусами “Лекарь” и “Знахарь”.

Лекарь заточен под хирургию и наиболее близок к современной должности “обычного светского врача”. Он может перевязать и немного полечить

проверенными простыми травами, чаще всего помогает раненым в бою. Обряды и добро почти не использует, обходится своими знаниями и помощью учеников.

Знахарь сконцентрирован на лечении болезней. Он намного больше знает о травах, не гнушается лечить обрядами, заговорами и Добром. Если нужных средств под рукой нет, то Знахарь может снарядить больного или его родных в путь, так как знает, в какой деревне ведают о нужной травке-муравке.

У лекарей и знахарей разный багаж знаний опыта. У каждого свои рецепты, приемы и подходы к людям, которые они получают лично.

Раздел 1. Лечение ранений

1.1. Легкое ранение

Наступает после окончания боя. Получивший легкое ранение не может повторно сражаться и бегать. Если попали в руку или ногу, не может ей работать. Может сам себя перевязать, если есть чем. Если не оказать первую помощь, то через 15 минут ранение превратится в тяжелое.

1.2. Тяжелое ранение

Получивший тяжелое ранение может разве что ползать и шептать. Не может сам себя перевязать. Нести его может только пара здоровых молодцев или дев.

Можно тащить волоком в одиночку, если есть под рукой носилки или плащ.

Создавать неудобство или подвергать риску здоровье игрока при этом запрещается. После перевязки тяжелораненый может идти, опираясь на одного товарищ. Не перевязанный тяжелораненый умирает через 15 минут.

1.3.Первая помощь.

После любого ранения первую помощь может оказать любой человек, если при нем есть бинт, что бы перевязать рану. Для этих целей подойдут полосы белой или некрашеной ткани из льна или похожей материи. Специальный навык не требуется.

Чтобы оказать первую помощь, достаточно плотно перевязать рану и остановить кровь. Повязку можно наложить поверх одежды, но так, чтобы она не спадала. После того, как кровь остановлена, раненый может ходить, опираясь на товарища или оружие. Может говорить и нести снаряжение, но сражаться, стрелять или бегать ему будет не по силам.

Если человек легко ранен, он может сам себя перевязать, если все нужное при себе. Два перевязанных товарища могут идти, опираясь друг на друга. После перевязки у раненого есть час, чтобы получить помощь лекарей. Вторая перевязка времени не дает. Если не успеть за час от первой перевязки, то рана из легкой становится тяжелой.

1.4. Как привести оглушенного в чувство.

Оглушенного можно привести в чувство ранее положенного срока, если дать ему нюхательную соль или лекарство из душистых трав, которое есть у каждого знахаря. Эти средства можно найти на ярмарке в Торжке. Такая простая хитрость доступна всем персонажам на игре, никаких особых навыков не требуется. Еще можно напоить оглушенного особым знахарским настоем или окатить несчастного реальной водой (руководствуйтесь логикой, не поливайте водой кольчуги).

Как очухается, еще пять минут он не сможет сражаться и бегать.

1.5.Излечение ранений у целителей.

Больным лекарь может заниматься в любом домике, если тот имеет три простые вещи: четыре стены, крышу и лежанку для больного, например лавку, стол или пенку, покрытую плащом.

Делается это по следующим правилам:

На теле раненого рисуется знак (например, углем) в том месте, куда он был ранен. Этим знаком могут быть слова заговора, которые произносит знахарь, рисунок раны или просто любой символ по воле больного или лекаря. Так от каждой раны остается отметка, после же на нее наносится чистая повязка: простая, наговоренная, с компрессом из трав. В это же время целитель читает свой наговор. Помните! Без наговора целить — только вредить. Так что каждый лекарь и знахарь обязан про это не забывать.

После наложения повязок начинается излечение. Излечение длится 40 минут после легкого ранения и час после тяжелого. Приложение Добра помогает быстрее оправиться от ран. Каждая единица Добра ускоряет излечение на 10 минут.

Умельцы могут прибегать к народным хитростям: настойкам, компрессам из трав, обрядам и заговорам. Все это влияет на скорость и качество лечения.

Раздел 2. Лечение болезней

2.1. Болезни

Хвори бывают всякими. Некоторые из них будут с отдельными персонажами на старт игры, некоторые можно будет подцепить где угодно: в поле при сборе урожая, на охоте, на ярмарке.

Болезнь моделируется карточкой с открытыми и закрытыми полями, которые открываются при обращении к целителю или через некоторое время.

Хвори умеют лечить и лекари, и знахари.

Болезни — отдельный пласт игры, который достоин особого внимания.

Раздел 3. Смерть

Все люди смертны. После смерти игроку рекомендуется оставаться на месте еще минут 10.

Лишиться жизни человек может в следующих случаях:

3.1. Добивание

Добивание поверженного противника, неспособного больше защищаться, моделируется выстрелом в землю или ударом холодным оружием рядом с противником и сказанной вслух фразой “добиваю”.

Любой может красиво уйти в мир иной по собственному желанию после получения боевого ранения.

3.2. Кровопотеря

Если не успели перевязать раненых после боя, они умирают от кровопотери.

Легкораненые через 30 минут, тяжелораненые — через 15.

3.3. Недолеченные раны

Если после перевязки раненый за час не получит помощи лекаря, то тяжелораненый умрет, а легкая рана станет тяжелой и он умрет через 15 минут.

Вторая перевязка ему уже не поможет.

3.4. Отравление

Крайне редкое явление.

Яды на игре есть, они состояются только из заповедных трав. Процесс варки зелья тяжел и продолжителен, а свои рецепты каждый знахарь держит в тайне.

Таким образом, яды — дорогое удовольствие, которое производится только редкими специалистами. Они же умеют производить antidotes.

Эффекты от ядов моделируются карточками, как и симптомы болезней.

Раздел 4. Приготовление полезных для врачевания смесей.

Лекарь и знахарь могут знать разные способы использования трав и прочих ингредиентов. Эти способы зависят от места проживания и традиций. Более подробно это будет описано в закрытых правилах для соответствующих игроков.

Раздел 5. Сбор лекарственных компонентов

Некоторые части снадобий растут в полях и чащах, о которых знают не все. Их можно будет искать и находить. А если не повезет в поисках, то купцы и путешественники часто привозят их на ярмарки. Это также будет описано в закрытых правилах для соответствующих игроков. Прочие игроки смогут узнать об этом в процессе игры.

Раздел 6. Индивидуальная работа с медиками.

6.1. Каждый игрок, желающий играть медика, пишет для мастера по медицине небольшой текст, по итогам которого он получает пакет знаний по болезням, распространённым на полигоне, местам добычи компонентов и пр.

6.2. В медицине используются 2 вида компонентов для лекарств:

1. Экономические ресурсы (продукты) — капуста, морковь, редька, мёд. Все они имеют игротехнический статус.

2. Уникальные лечебные травы.

6.3. Комплекс рецептов каждый медик составляет для себя сам, исходя из свойств мед.компонентов, получаемых от мастера при индивидуальной работе.

Правила по боевому взаимодействию

I. Общая часть

A) Основные положения

1. Боевое взаимодействие возможно на всей территории игрового пространства. Неигровая территория: палатка и огороженная бытовая зона. Если бытовая зона не огорожена, она является игровой территорией.

Живой персонаж НЕ МОЖЕТ использовать палатку и бытовую зону для ухода от игрового момента. В дневное время игрок ОБЯЗАН выйти в игровую зону по требованию других игроков.

Территория Орды является небоевой для армий, но может быть боевой для частных поединков.

2. Дневное боевое взаимодействие – с 08-00 до 22-00.

3. Ночное боевое взаимодействие – с 22-00 до 08-00.

4. Непоражаемая зона: голова, шея, горло, пах, стопы, кисти. Даже если они выглядят защищёнными.

5. Категорически запрещено как бить в непоражаемую зону, так и подставлять непоражаемую зону под удары.

6. Каждый сам считает попадания в себя.

7. Все случаи попадания оружием по непоражаемой зоне решаются участниками в индивидуальном порядке в меру понимания собственной ответственности.

8. Категорически запрещено намеренно травмировать игроков.

Б) Дневное боевое взаимодействие

1. Дневное боевое взаимодействие бывает двух типов: а) битвы армий и б) бой персонажей.

2. Колющий удар ЗАПРЕЩЕН, исключения копье, нож, кинжал. Будьте крайне осторожны при нанесении колющих.

3. Запрещены удары руками и ногами, болевые приемы и броски.

4. Разрешенные приемы: клинч, захват гарды (или древка) оружия противника.

5. Разрешено использование доспехов.

6. Игроки, в зависимости от их роли, могут иметь ограничения на использование защитного снаряжения и наступательного вооружения.

7. Попадание очипованным оружием в поражаемую зону снимает только один хит.

8. Приём «швейная машинка» (скоростное безамплитудное нанесение колющих ударов) запрещён и засчитывается за один.

В) Ночное боевое взаимодействие

1. Ночью армии считаются группой персонажей.

2. Ночью можно пользоваться только специально очипованным оружием для ночной боевки, мягким оружием и тямбарами.

3. Ночью доспехи не действуют.

4. Во время ночного боевого взаимодействия игрок может находиться в своей палатке “вне игры”, его нельзя вынуждать выйти из палатки как в дневное время.

Г) Персонажи и армия

1. Армия — это модель, где каждый боец моделирует большое количество воинов.

2. Армия формируется из персонажей только князем или боярином (который получает игротехнический статус “Воевода”) и только в городе; количество персонажей — минимум 5 (плюс воевода).

3. Для формирования Армии нужно боевое знамя. Каждого бойца в армии необходимо оплатить (добром и работой кузнеца). Знаменосец – не боец армии, а персонаж.

4. Армия расформируется:

— по приказу своего Воеводы, другие персонажи не могут отдать этот приказ
— при утрате Воеводы (гибель, оглушение, плен, потеря дееспособности по здоровью)

— при наступлении ночного времени,

— при количестве бойцов в армии меньше 2.

Расформированная армия — это обычные персонажи.

5. Если боец армии отошел от знамени далее, чем на 50 метров, он вышел из состава армии и стал обычным персонажем.
6. Требования к бойцам армии:
Обязательны шлемы
Внешний вид бойца Армии должен быть конгруэнтен играемой роли: снаряжение характерное для русского дружинника, либо для монгола, четко отличающий одну Армию от другой.
7. Армия всегда перемещается и действует группой, передвигается шагом.
8. Пополнение воинов в Армии возможно только в своем/союзном городе, если соблюдено условие оплаты.
9. Армия не может сидеть в засаде или прятаться в кустах.
10. Во время сражения бойцы в Армии могут перемещаться бегом.
11. При столкновении Армий друг с другом происходит дневное боевое взаимодействие = любое оружие снимает 1 хит.
12. У каждого воина в армии 2 хита. Доспехи хитов не добавляют. Воин в армии сражается, пока у него есть хиты. Легкое ранение переходит в тяжелое.
13. При столкновении Армии с обычными персонажами вне зависимости от того, сколько у персонажа хитов, боец Армии может коснуться того оружием или рукой и сказать, что с ним произошло: «Ранен» (тяж.ран), «Пленен», «Оглушен». Пленённый персонаж считается связанным и должен быть связан по текущим правилам.
14. Персонаж, не состоящий в Армии (даже будучи в шлеме), не может снять ни одного хита с любого бойца армии, профессионального военного.
15. Князя, чингизиды и все персонажи в Золотой орде всегда считаются воинами армии, но при этом не требуют оплаты, не требуют наличия знамени, имеют полную свободу перемещения, могут атаковать бойца Армии, могут лечиться.
16. Князь, хан, беки, бояре
 - обязаны иметь стилизованные оружие и доспехи.
 - могут становиться воеводами (формировать народное ополчение) и/или командовать профессиональными военными.
 - Великий Князь Владимирский и хан не могут умереть в бою, при 0 хитов падают в состояние «оглушен».
 - Великий Князь Владимирский и хан не могут умереть от отсутствия лечения.

Д) Штрафные санкции за неисполнение правил.

1. Все игроки обязаны знать правила и следовать им.
2. Нарушители правил выводятся из игры или удаляются с игры в зависимости от тяжести проступка.
3. Запрещённые действия, за которыми следует временное выведение из игры:
 - атака непоражаемой зоны и подставление непоражаемой зоны под удары;
 - использование в ночное время оружия, не очипованного как «оружие ночной боевки»;
 - захваты боевой части оружия.
4. Запрещённые действия, которые являются основанием для временного или постоянного удаления с игры:

- использование оружия и активное участие в боевке в состоянии алкогольного или наркотического опьянения;
- удары руками и/или ногами, болевые приемы, броски;
- сознательное травмирование противника;
- ругань и оскорбления противников, агрессивные споры с мастерами;
- самостоятельное переклеивание чипов “Допущено”/“Ночное оружие” с одного образца игрового оружия на другой.

5. Действия, за которые в любом случае будет удаление с игры:

- использование неочипованного недопущенного оружия;
- нарушение статей УК РФ.

II. Специальная часть

A) Оружие

1. Допуск оружия

Всеигровое оружие проходит допуск мастером по боевке. В ходе допуска на оружие крепится чип “Допущено”. Эти чипы неотчуждаемы, их нельзя самостоятельно снимать и переклеивать.

Два главных принципа допуска оружия на игру:

- Безопасность
- На игре нет неконгруэнтного оружия. Да, игра — стилизация, а не реконструкция, но если оружие не соответствует отыгрываемой вами роли, не имеет привязок к историческим источникам, не имеет аналогов, характерных для данного места и времени – такое оружие не пройдет допуск. Крестьян с катанами эпохи Эдо на игре не будет.

2. Оружие для дневного боевого взаимодействия – это всевозможные варианты наступательного вооружения, характерного для отыгрываемого региона и исторического периода.

Дневное оружие:

Клинковое вооружение – мечи и сабли. Режущая кромка должна быть заметна с первого взгляда и быть гладкой (закруглённой), без сколов и зазубрин. Скругление острия клинка должно быть не меньше диаметра 15 мм. Вес одноручного клинкового оружия не должен превышать 1,2 кг. Общая длина одноручного клинкового оружия – до 110см.

Материал для лезвий мечей: стеклотекстолит, пластик;

Топоры, бердыши, и тп – общая длина до 200см, общая масса до 2,5кг. Материал боевой части может быть различным, но по своим физико-механическим характеристикам (плотность, твердость, и тп) аналогичен мелкопористой резине.

Материал древка – дерево (либо убедительная стилизация пластика под дерево).

Копья — общая длина до 250см, общая масса до 2,5кг. Наконечник должен гнуться. Материал боевой части может быть различным, но по своим физико-механическим характеристикам (плотность, твердость, и тп) аналогичен мелкопористой резине. Материал древка – дерево (либо убедительная стилизация пластика под дерево).

Луки. Натяжение лука не более 15 кг. Запрещены спортивные луки, луки со съёмными плечами и специальные прицельные приспособления.

Стрелы. Допускаются только деревянные древки с литыми гуманизаторами или полностью готовые заводские LARP-стрелы с готовыми заводскими LARP-гуманизаторами. Диаметр гуманизатора для смягчения стрел с деревянными древками не менее 3см. ЗАПРЕЩЕНО ставить отдельные литые гуманизаторы на пластиковые спортивные древки.

Луки и стрелы допускаются только со стрелком. Передавать комплект лучника другому игроку запрещается, нарушители будут отловлены и наказаны.

Особенности дневного оружия:

- действует только в дневное время;
- попадание дневным оружием в поражаемую зону снимает один хит;
- используется только воинами в армии, профессиональными военными, знатью, князем, ханом;
- лук является исключением – может любым персонажем.

3. Оружие для ночного боевого взаимодействия

В качестве оружия для ночного боевого взаимодействия допускаются:

- ножи и кинжалы – общая длина до 40см, материал – пластик, текстолит, LARP-оружие
- тямбары – длина до 100см
- фабричные экземпляры LARP-оружия – визуальная адекватность периоду и региону, длина до 100см.
- стрелковое оружие не допускается в качестве ночного ни в каком виде.

Особенности ночного оружия:

- действует и в дневное и в ночное время.
- этим оружием может пользоваться любой игрок вне зависимости от роли.
- оружием для ночного боевого взаимодействия в дневное время невозможно ранить князя, хана, знать, профессионального военного, бойца в армии.
- оружие для ночного боевого взаимодействия в ночное время действует без вышеописанных ограничений.

Б) Защитное снаряжение

1. Смысл защитного снаряжения на нашей игре — действительно выполнять свою функцию и защищать игрока от травм. Доспех — не формальность.
2. Доспех не увеличивает количество хитов, но определяет статус. Стеганка — не доспех.
3. Защитное снаряжение должно соответствовать региону и историческому периоду.

Это означает, что все нехарактерные для данного региона (в большей степени) и исторического периода (в меньшей степени) образцы защитного снаряжения не будут допущены к использованию.

4. Щиты

Окантовка щита – кожа, резина. Щит не должен иметь железной кромки. Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя.

Размеры. Щит каплевидной формы — не более 120x65 см. Круглый щит — диаметр не более 75 см.

Все остальные щиты должны вписываться в прямоугольник 65x75 см.

Запрещается использование щитов игроками без шлема.

В) Здоровье и некоторые моделируемые состояния

1. У любого обычного персонажа 2 хита. Защитное снаряжение не влияет на количество хитов.
2. Здоровым персонаж остаётся до тех пор, пока не получил удар (любым видом вооружения).
3. Легкое ранение: у персонажа 1 хит. Через 15 минут без лечения переходит в тяжелое ранение.
4. Тяжелое ранение: у персонажа 0 хитов. Или нелеченное в течение 15 минут легкое ранение. Нельзя: сражаться, передвигаться на двух конечностях, использовать предметы, но можно ползать, стонать, шептать. Транспортировать тяжелораненого могут только два здоровых персонажа.
5. Смерть: добивание тяжелораненого персонажа после окончания боя, также персонаж умирает через 15 минут от нелеченного тяжелого ранения. Игрок, чей персонаж оказался мертвым, отыгрывает труп в течение 5-10 минут, после чего

отправляется в мертвятник. Помните, что для некоторых персонажей крайне важна возможность провести погребальный обряд с участием вашего тела.

6. Оглушение производится прикосновением небоевой частью оружия к плечу оглушаемого с сопутствующей фразой “оглушен” в небоевой обстановке. Оглушение длится 5 минут, после чего персонаж приходит в сознание, далее игрок может отыгрывать простую головную боль.

7. Добивание. Производится аккуратным несильным ударом оружия по персонажу в состоянии тяжелого ранения, при этом важно соблюсти условия:

- Необходимо четко и членораздельно произнести добиваемому вами лицу слово: «ДОБИВАЮ!»
- Добивать можно только после завершения боевого взаимодействия.
- князя, хана — добить нельзя

8. Кулуарное убийство не моделируется на игре.

9. Связывание отыгрывается либо по жизни, либо наматыванием веревки длиной не менее полуметра на предплечья (на выбор связываемого).

Если жертва согласна на связывание по игре, то вокруг рук накидывается свободная петля, которая не стесняет движение. Один конец должен быть привязан к какому-то крупному предмету уже по жизни. Такой узел не может развязать сам связанный. Ему нужна помощь со стороны или зачищенное оружие. Человек со стороны (спаситель) обязан отвязать верёвку от большого предмета, чтобы освободить пленного.

Если пленному повезло, то он(а) должны дотянуться до оружия двумя руками и не выпускать его из рук 180 секунд, отыгрывая перепиливание верёвки. (Считайте так: Добро раз, добро два, добро три...).

Если персонаж согласен на связывание по жизни, то тот, кто связывает персонажа, обязан сделать это максимально безопасным способом, не используя при этом захватов шеи, не нарушая кровотока и не причиняя вреда здоровью игрока. Освободиться от такого узла можно только по жизни.

Связанный персонаж не может бегать, не может сопротивляться пыткам, не может сражаться. (прим. тямбара является дубинкой, т.е. избавить вас от веревок не может).

10. Князя и Хан на игре практически неубиваемы, но не бессмертны. Это сделано специально.

III. «Иду на Вы!» – правила по макробоевке

1. На момент начала игры на всей игровой территории состояние мира.

2. На игре штурмов и осад нет. Все битвы армий происходят «в поле».

3. Фортификационные сооружения являются элементами антуража (можно строить заборы и башенки, но проигрыш битвы в поле означает сдачу крепости).

4. Формирование армий, нападение на соседнее княжество, нападение на представителей Орды вызывает недовольство Хана.

5. За один экономический цикл одна армия может участвовать в одной битве.

6. Для того, чтобы напасть на соседнее княжество, нужно получить разрешение Хана. Важно: Великий князь с Ярлыком от Хана на Великое княжение может напасть без разрешения Хана. (на начало игры это Владимирский князь)

7. Одна из основных задач Орды — поддержание мира на территории Русских княжеств.

8. Нападение на соседнее государство происходит по следующим правилам:

А) Перед нападением на соседнее княжество агрессор отправляет посла (посол выполняет игротехническую функцию доставки письма, его нельзя убивать, брать в плен и тд. Процесс передачи послания – это игротехнический процесс, его нельзя сорвать или как-то повлиять на него) с сообщением об объявлении войны. Посол обязан громко прочитать текст послания. (Например: «Мы, Великий Князь

Имярек Имярекович, не желаем более платить выход тебе, князь Имярек Имярекович, и Иду на Вы в назначенный час с дружиною сотоварищи будем тебя бить»). Опираясь на реальные исторические памятники необязательно, важно постараться выдержать эпистолярную стилистику.

Б) Агрессор назначает время битвы (это должно быть зафиксировано в послании), защищающаяся сторона на своей территории выбирает ратное поле. В назначенное время армии сходятся в поле. При неявке одной из сторон, победа засчитывается в пользу пришедшей. Битва происходит по описанным выше правилам по взаимодействию армий.

В) На стороне агрессора или защищающейся стороны может выступить любая союзническая армия в любой момент.

Г) Судьба проигравшей защищающейся стороны определяется победителем (грабеж, пленение жителей, массовые казни, в общем, все то, за что мы любим этот жанр). Если защищающаяся сторона побеждает, она сохраняет status quo.

9. Хан может совершить набег на княжества.

Война может быть объявлена как между княжествами, так и хану или ханом.

Князя и Хана, если они участвуют в битве, нельзя добить, можно только пленить.

И после устроить казнь. Остальные бойцы на момент окончания битвы, если были снесены все хиты, оказываются в тяжроне, их можно добить только после окончания битвы или пленить или отпустить.

IV. Индивидуальные боевые взаимодействия. Частные случаи

1. Между нукерами, дружинниками и непрофессиональными воинами может состояться поединок. Вызов на поединок происходит лично. В рамках поединка обе стороны обязаны использовать доспех и дневное оружие. Вызывающая сторона называет время и место.

Принимающая сторона в праве откупиться добром. Принимать такой откуп или нет – решение персонажа. Если откуп не принят, агрессор может коснуться персонажа оружием или рукой и сказать, что с ним произошло: «Ранен» — персонаж переходит в состояние тяжёлого ранения, «Связан», «Оглушен».

2. Божий суд.

Проходит по вышеописанным правилам поединков, только бой проходит на одинаковом вооружении и с одинаковым уровнем защиты в рамках судебного процесса. Профессиональный воин при битве с непрофессионалом обязан взять ночное оружие и снять доспех. Место и время определяет судья.

3. Порча оружия.

Оружие можно испортить, оторва чип «оружие в игре». Такой чип может обратно наклеить только кузнец. После этого оружием пользоваться нельзя. Оно считается критически повреждённым.

4. Правила по бузе

Буза – это игровая несмертельная драка, яркий способ показать своё недовольство чем-либо: запахом в помещении, внешнем видом соседа или государственным строем.

В бузе участвуют только пары. Третий либо ищет себе пару, либо подбадривает участников. Чтобы начать потасовку необходимо подойти к оппоненту и убедиться, что тот обратил на вас внимание, вызвав его на бузу. «Иди сюда, бузить буду!» После чего изобразить удар, но не наносить его. Далее участники бузы максимально театрально отыгрывают рукопашный бой. Валяйтесь по полу, швыряйте друг друга или просто берите за грудки, но соблюдайте технику безопасности и выбирайте место с умом. Если среди персонажей нет сильного, бой завершает тот, кто его начал, а тот, кто принял вызов, должен сдаться первым. Последствий для здоровья персонажей это не несёт. Оба персонажа после драки обязаны много ворчать и потирать ушибленные места. Победённый

должен полежать на земле секунд 10. Снова бузить они могут начать только через час.

Некоторые персонажи про себя знают, что они сильные (согласовывается с мастером). Такие персонажи имеют право в ответ на вызов или вместо него громко произнести угрозу, подняв кулак высоко вверх.

Угроза обязательно должна содержать в себе символ персонажа. Например, символ персонажа «Земля», угроза может звучать так: «я тебя в порошок сотру и по земле развею». После этого персонаж гарантировано побеждает в драке, а оппонент после бузы считается «оглушённым».

КАРТЫ СЮЖЕТА

Благодарим за прекрасную модель мастеров Долго и Счастливо.

Для того, чтобы поощрить вас к развитию личных сюжетов, мы вводим Карты Сюжета.

Эти карты помогут более интересно взаимодействовать с остальными персонажами на игре. Мы предполагаем, что вы будете принимать эти роли и действовать соответственно им, включая в свою историю нужных вам людей и помогая развиваться чужим.

Каждый игрок получит **колоду из 4 карт**. 3 карты будут двусторонними. Одна сторона будет обозначать положительную сторону, другая отрицательную.

1. Герой / Злодей — имеется ввиду что ты видишь в этом человеке, того кто ведет за собой или нет.

2. Истинная любовь / Роковая любовь

3. Друг / Предатель

4. Дурак — изображен с обеих сторон карты. Дурак означает важную, но неизвестную заранее роль в истории. Если тебе досталась такая карта, тебе надо самостоятельно решить, кем ты будешь (Герой, Посредственность, Истинная любовь, Роковая любовь, Друг, Предатель).

Во время игры ты можешь **передать карту любому игроку**, чтобы предложить ему сыграть в твоей истории определенную роль.

Тот, кому вручена карта, может **принять ее или отказаться**. Если ты принимаешь карту, то ты самостоятельно решаешь какую именно из указанных на ней ролей ты будешь отыгрывать в истории этого человека (положительную или отрицательную). С этого момента применяй все те советы, которые предполагает эта роль.

Как это работает:

Хочешь ты какого-то персонажа видеть другом своим верным в делах ратных и даешь ему карту “Друг/Предатель”, он может:

1. отказаться от карты и не развивать с тобой личный сюжет

2. стать твоим другом как ты и хотел

3. подставить тебя став предателем/ или же ты ему просто ну очень с этого момента не нравишься и не упустит он случая гадость про тебя сказать или сделать.

Как вести себя если ты:

Герой — активно действуй для решения проблем персонажа, который дал тебе карточку, спасай его, выручай, помогай ему. Ты тот персонаж, который может как-то спасти этого персонажа, хотя вы и не знакомы.

Злодей — ты становишься для того, кто дал тебе эту карточку врагом. Найди в себе причины действовать так, чтобы все его надежды рухнули. Ты можешь соревноваться с ним, пытаться достичь его целей первым или пытаться опорочить его имя.

Истинная любовь — ваши чувства настолько сильны, что твой персонаж стал частью сказания того, кто дал тебе эту карточку. Постарайся отвечать

взаимностью, будь искренним с партнёром, дай ему возможность ухаживать за собой, выделяй на него время, помогай своему партнёру.

Роковая любовь — ты используешь ваши чувства для достижения своих целей. Сделай так, чтобы ваш роман развивался бурно, а потом пошёл крахом. Предавай, обманывай, шантажируй.

Друг — найди в себе причины стать на одну сторону с этим персонажем. Поддерживай его во всём, стань с ним названными братом/сестрой. Узнай, какой вопрос его мучает. Помогай ему в достижении его целей.

Предатель — найди в себе причины предать этого персонажа. Поддерживай его во всём до поры до времени, можешь вызнаться его тайны и слабые места. Узнай, какой вопрос его мучает. Дождись момента, когда этот персонаж поверит тебе и тогда обрати всё что можешь и знаешь против него.

Если вы взяли чью-то карту или наоборот хотите кому-то дать свою, значит этот персонаж очень важен для вас. **Не набирайте карты из вежливости.** Берите столько карт от других игроков, насколько чувствуете в себе силы ярко и осмысленно реагировать.

В мире игры карт не существует. В начале игры подпишите свои карты, чтобы те кому вы их дадите, не путали её с другими. Если вдруг понадобятся дополнительные карты, то их можно будет взять на мастерке.

Мы надеемся, что вы будите активно пользоваться данным инструментом.

Правила по кузнечеству

Чтобы стать кузнецом на нашей игре нужно соблюсти несколько простых условий:

1. Организовать свою мастерскую. Это должно быть отдельно стоящее игровое строение или специально оборудованное место, где вы работаете. Мы отдаем оформление такого места на откуп игрокам, оно должно соответствовать по антуражу и стилю игры. Мы не чипуем такие строения или места, но вы должны показать это место (строение) мастеру.
2. Самостоятельно завезти все оборудование для работы с металлом.
3. Публично работать в этой мастерской. Мы не будем контролировать процесс или засекают время, которое вы работаете, но мы хотим, чтобы вы делали свою работу что называется «на людях». Это должно быть красивое действо.
4. Использовать только ресурсы, которые согласованы с мастерами. Ресурсы для производства кузнецами своих изделий являются мастерским материалом, то есть не могут быть завезены дополнительно игроками. Приобретать (получать любым способом) эти ресурсы вы должны на полигоне путем торговли или оказания услуг. Кузнечество моделируется созданием из свинцовой дроби отливок нужной формы. Дробь как эквивалент металла, как правило, есть у тех сельских жителей, которые кроме сельского хозяйства занимаются еще и добычей железа. Как и на каких условиях получит металл, это ваша игровая задача.

Как мы видим себе производство?

Помните, что мы играем в доиндустриальную эпоху, когда нет стандартов и массового производства одинаковых вещей. Поэтому МГ не задает точно то, что вы должны производить с четкими параметрами. Мы даем вам выбор, который есть у каждого мастера. Есть два варианта отыгрыша создания предметов на игре кузнецами:

Первый вариант. Основная ваша задача – принципиально изменить форму заготовки (болванки). Так как болванка будет представлять собой круглую свинцовую дробь, вы можете сделать из нее любую другую форму, любую

простую геометрическую фигуру в зависимости от той формы для заливки, которую вы подготовите, НО не сократив принципиально ее веса!
Например, вот такую форму:



CoinsPlanet.ru

Или вот такую форму гривны (вытянутая плашка)



CoinsPlanet.ru



Чем больше эта новая форма будет отличаться от первоначальной, тем лучше с точки зрения отыгрыша и цены продажи вашего изделия на Торжке.

Второй вариант. Это создание художественного произведения в виде:

- фигурки животного,
- религиозного символа,

- небольшого плоского диска наподобие монеты из заготовки с ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ нанесенным условным изображением, знаком или буквой.

Например,



Или совсем круто:



Если вы выбираете этот вариант, вам разрешается менять вес изделия, использовать на один предмет металл 2-3 и более болванок (дробей) или, напротив, сделать вес одного изделия менее веса одной болванки (дробь).

Стоимости такого предмета будет зависеть от его художественной ценности, определенной субъективно во время торга.

ПЫТКИ

На нашей игре есть два типа пыток: допрос и слом.

Допрос - получение ответов на вопросы палача, допрос с пристрастием.

Слом - изменение личности персонажа.

1. Допрос.

Отыгрывается пытка. Персонажу задаётся вопрос, он отвечает.

Каждый раз палач должен использовать новый способ пытать. Но не более 6 раз одного персонажа.

Каждый игрок перед игрой получает цифру от 1 до 5. Эту цифру условно назовем N.

Во время применения одного вида пытки заплечных дел мастер может пять раз подряд задать один и тот же вопрос. Из этих пяти раз пытуемый обязан один раз сказать правду, т.е. ответить правдиво на вопрос под номером N. Остальные четыре раза он волен лгать\говорить правду или вообще молчать – по желанию.

Если после этого палач хочет продолжать допрос, он должен сменить пытку.

После трех разных пыток, вне зависимости от того, были ли они успешными, необходимо сделать перерыв в полчаса, или же после следующей пытки пытуемый умирает.

К одному персонажу можно применить 6 разных пыток по одному “дознательному делу”. Если все эти пытки в применялись к одному человеку и ничего не дали, значит, пытать этого персонажа по этой теме больше нельзя – он больше ничего не скажет. Пытать его по разным другим вопросам можно хоть до конца игры.

Рассмотрим пример такого допроса. Например, у пытуемого N – цифра 2.

Палач: Как тебя зовут?

Пытуемый (молчит)

Палач: Как тебя зовут?

Пытуемый: Пахом

Палач: Как тебя зовут?

Пытуемый: Хмур!

Палач: Как тебя зовут?

Пытуемый: Волчья сыть меня кличут, но обычно я сам прихожу, кхе...

Палач: Как тебя зовут?

Пытуемый: Олег я...

Если палач не имеет никакой другой информации про пытуемого, из этого допроса ему никак невозможно угадать, в каком из ответов была сказана правда (ясно только, что не в первом), поэтому он должен продолжать допрос.

Соответственно, задача палача – понять, какая цифра N у пытуемого, а задача пытуемого - попытаться скрыть это.

Допрашивать могут опытные дознаватели, получившие разрешение от мастеров.

2. Слом.

Слом личности на нашей игре означает временное помешательство и замену главного вопроса игрока на установку от заплечных дел мастера. Использование слова – редчайший навык, доступный единицам. Никто, кроме специалистов, не может воспользоваться этим способом пытать.

Порядок слова следующий:

1. Заплечных дел мастер использует специальный отвар или курительную смесь (карточка), отрывает первую полоску на ней и даёт её жертве.
2. После открытия карточки жертва находится под действием наркотического вещества.
3. Всё, что говорит палач, жертва воспринимает буквально. Если говорит, что рядом течёт река, жертва начинает видеть реку, говорит, что огонь жжёт ноги – начинает вопить от боли
4. Заплечных дел мастер осуществляет специальную пытку для слома и даёт вместо основного вопроса жизни персонажа некую установку, которую игрок обязан выполнить в течение 5 часов. Палач отдаёт карточку жертве. Если через 5 часов игрок не выполнит приказ палача, то необходимо оторвать полоску в графе «провал».
5. Жертва обязана стремиться выполнить установку палача любым доступным, кратчайшим для неё путём. При этом не заботиться о своей безопасности, вкусах, эмоциях или обещаниях персонажа. Если палач не сказал иначе, никакие другие задачи мира персонажа больше не волнуют. Он искренне хочет выполнить приказ, чувствует, что только что родился для новой миссии, а если не выполнит установку – умрёт. Этот момент, как и многие на нашей игре – целиком отдан на откуп игроку, мы верим, что вы ответите доверием и нам.

Если вы под действием слома от заплечных дел мастера пошли выполнять приказ и услышали свой символ, остановитесь и заговорите с человеком, ровно так, как в правилах по сказаниям. Что-то затронуло вас до глубины души. Попросите «сомнение». При этом вы честно рассказываете вместо своего основного вопроса установку от палача. Если после этого собеседник предлагает вам своё доброе слово, то вы не берёте мешочек с добром, а отклеиваете на карточке слома полоску «доброе слово» и отыгрываете действие.

Пример:

Жертва идёт по дороге и слышит, как **Кто-то** беседует.

Кто-то: Долго ли коротко ли, да только не на одной деревне да поселении, не видал я такого изделия, такой красоты. Обменял свой добро на **суму!**

Жертва: Эй, добрый человек, я слышал, сума у вас новая?

Кто-то: А тебе какое дело, иди отсюда!

Жертва: Да, вот, иду своей жене голову отрезать, да князю на блюде подать. Только сомнения меня берут.

Кто-то: чего-чего??? Послушай-ка, братец, моего доброго слова...

Как видно из примера, шанс, что вас после этого наградят сомнением не так велик, но он есть. Что тут скажешь? Помните свои символы, упоминайте их, давайте сомнения людям, которые о них просят, это может быть жизненно важно.

В мире существуют отвары, которые отменяют действие слома. Их мало, они дороги, но они есть. Если вас схватили и дали вам такой отвар, то отыграйте действие, указанное на карточке отвара и уничтожьте карточку слома.

Итого:

Если вас сломали, вы гарантированно забываете о своём вопросе на 5 часов.
Далее:

- выполняете задачу и уничтожаете карточку. Никаких игротехнических последствий, только игровые вытекающие.

- не выполняете задачу и переживаете игротехнические последствия (они могут быть разными): провала, действия доброго слова или действия отвара.

Памятка игрокам:

- Моделирование казней и пыток не должно быть оскорбительным, опасным для жизни, здоровья или имущества пытаемого. В случае возникновения спорной ситуации последнее слово всегда принадлежит «жертве».
- Все виды казней и пыток должны пройти предварительные испытания на безопасность до использования на первой «жертве» и согласование с мастерами игры.
- В случае возникновения спорных ситуаций между палачом и "жертвой" исход пытки определяется мастерами.

Иго и Русь

Для нашей игры Иго – это некая позиция игрока, основанная на убеждениях и догмах, обычно установленных Золотой Ордой. Орда и Иго – это не одно и то же. Иго – это позиция диаметрально противоположная Руси. Орда – это большое государство-доминион, которое транслирует эту позицию, однако Иго на игре может быть представлено самыми разными по убеждениям персонажами. Так русский князь может отстаивать позиции Ига.

Основные идеи Иго сохранены в Ясах. Яса – это указ императора. Нерушимый закон.

В основе различий Руси и Орды лежит государственный строй, культура и обычаи. На уровне государственности: Орда подчинена единому правителю (Русь – раздроблена). В Орде верховная власть выборная среди наследников, на Руси – передаётся по наследству. Для Орды Яса выше чем власть. Для Руси князь – верховная власть.

Для Орды Русь – дойная корова, часть подчиняемой территории, источник добра, провинция Орды. Для Руси Орда – надстройка над русским государством. Для Орды получить дань, решить проблему нужно здесь и сейчас. Для Руси – в основе культуры надежда на светлое будущее. Перетерпеть, перебороть, подставить другую щёку.

В Орде все мужчины воины. И, согласно Ясам, обязаны служить. На Руси все мужики — мужики.

У ордынского человека за любой проступок против власти – наказание смерть, за многие проступки — смерть и личная ответственность. У русского человека решает Князь, смерть не такая частая мера, ответственность коллективная. Провинился один – отвечает род.

Золотая Орда

Великое монгольское государство простирается от Дуная до Японского моря и от Новгорода до Юго-Восточной Азии. За всю историю ни одно государство не раскидывалось так широко.

Гордый и прекрасный Сарай-Бату, столица империи, поражает воображение путников. Кого только нет в этом городе: торговцы, мастера, ученые,

врачеватели, сказители, воины, мудрецы. Здесь же находится ханский дворец, куда являются просители и послы.

Не в последнюю очередь процветание империи основано на строгом правиле: только чингизид имеет право на трон. Племя Чингиза священно, им суждено править миром. При этом прямое наследование от отца к сыну не обязательно. В Золотой Орде важную роль играли рода и кланы, именно клан был той значимой единицей, которая вершила большие дела. Если вдруг хана не станет, правители земель соберутся на совет — курултай — и сообща выберут достойного.

Особую привилегию рода хранит священный для любого монгола свод законов — Чингизова Яса. Это не просто свод запретов, а настоящий учебник жизни, список правил, без которых немислимой была бы мощь монгольской империи. Монголы следуют ей неукоснительно и любое отступление жестоко карают. Достоинство пришлых оценивают по знанию и уважению Ясы. Простой крестьянин или торговец может не знать тонкостей и правил, но князья и прочие именитые гости не смеют ошибиться. Чем выше положение — тем суровой спрос.

Ордынское правосудие настигает молниеносно, как пущенная стрела. В тонкости монголы предпочитают не вдаваться, главное — разобраться быстро. Проще наказать всю деревню, чем искать одного вора, или увести в плен сильных, а не тех, кто не заплатил выход. В этом и есть справедливость: сильные выживут и окрепнут, слабым не место под Единым Небом.

Сама жизнь научила монголов решительности и бескомпромиссности. Народ, который традиционно не сеет и не пашет, вынужден постоянно находится в движении, ибо там дальше свежие пастбища, богатые дичью леса, зажиточные земледельцы, слишком слабые и ленивые, чтобы защитить свое.

Суровые условия воспитали суровый народ. Уже в три года дети умеют держаться в седле. Каждый мужчина обязан охотиться или воевать, с боем добывать пропитание семье. Монголы практичны. В любом деле важнее результат, а не способы его достижения. В Орде не принято уповать на счастливое стечение обстоятельств или влиятельных покровителей. Ты заслужил ровно то, что сумел взять. Женщины вполне разделяют эту философию. Не раз бывало, что женщина оказывалась лучшей наездницей, лучницей или наравне с мужчинами управляла делами клана.

Соревновательность и принцип правоты сильного заложен в Ясе. Закон учит, что не должно вступать в переговоры с врагом ранее, чем он окажется повержен. С одной стороны, это значит, что противник не дожидается милосердия. С другой же — что и сами монголы перед лицом сильного врага не стану просить пощады. Единственные, кто может не опасаться ярости ордынских клинков, — священники. Яса строго запрещает разорять церкви и причинять вред священнослужителям. Монголы верят, что надо всем миром простирается единое Великое небо, которое служит пристанищем любым богам, а потому никакого из них нет смысла ущемлять.

Монголы знают себе цену и гордо несут бремя наследников великой империи. Чингиз желал, чтобы чтобы девушка с золотым блюдом могла пройти от Желтого моря до Черного, не опасаясь ни за блюдо, ни за свою честь. Таков идеал, к которому стремится и нынешний хан. Монголы внимательно изучили покоренные народы и взяли из обычаев то, что сочли полезным. Со своей стороны, они также охотно делятся знанием о правильной жизни.

Улус Джучи включает в себя небольшие русские улусы — Владимирский, Ростовский, Ярославский и другие. Местные жители только по басням стариков узнают, что было как-то иначе. Никто не чувствует себя угнетенным народом под пятой завоевателя, для всех они просто часть великой империи.

Чтобы получить право управлять улусом, кандидаты едут в Сарай-Бату за ярлыком. Ярлык гарантирует престол любому, кто сумеет его получить. Традиционно власть держат Рюриковичи, но их привилегия не записана в Ясе. Хан лишь делает ставку на богатый и знатный род, и пока никто не сравнился с Рюриковичами по богатству и знатности.

Чтобы заслужить ярлык, годятся любые уловки, которые извечно используют люди при общении с большим начальством. Русские князья наперебой угождают хану, кто лестью и дарами, а кто разумным и заботливым правлением в своем улусе. На местах за ними приглядывают баскаки, которые обязаны регулярно отправлять в Сарай-Бату письма с отчетом. Хан не вмешивается в дела князей без нужды, но присматривает за порядком, как заботливая нянька за недорослым, номышленным дитятей. Прежде всего порядок и своевременно уплаченное добро.

Не всегда местным легко найти общий язык с монголами и уяснить смысл Ясы. Но стоит пожить в Сарай-Бату или окрестностях, поговорить, а пуще послушать, и все становится ясно. Те, кому довелось долго жить в монгольских улусах, возвратившись домой, чувствуют себя чужаками. Впрочем, и вернуться домой не всегда легко. Полоненного можно выкупить, но чем богаче его род, тем дороже выкуп, и тем труднее бывает добиться свободы.

Яса

1. Ты один под Небом, и судить будут по твоим делам. Слабым никто не поможет, а сильным помощь не нужна.
2. Знай свое место. У каждого есть предназначение и обязанности, делай их хорошо. Побежденные служат, воины сражаются, Чингизиды правят.
3. Добро надо не делать, добром надо владеть.
4. Прощайте врага своего, но не раньше, чем он будет повержен. Первым не проси пощады, не ищи милости, не торопись оказать ее тому, кто еще способен на удар.
5. Кто сильнее, тот и прав.
6. Цель важнее средства. Правосудие и месть должны быть быстрыми и неотвратимыми.
7. Сомневаешься — не делай, делаешь — не сомневайся. Безрассудные поступки и ненужные сожаления опасны одинаково.
8. Хочешь лучшего завтра — сделай что-то сегодня. Нет ничего глупее пустых надежд. Получишь лишь то, что заслужил делом.

Религия

О религии вообще

На нашей игре нет других конфессий кроме Православного Христианства. Почему? Ответ ниже.

Религия — определенная форма осознания мира и мироустройства. Вера или религия, с нашей точки зрения, на игре Русь — определенная позиция. Позиция — как выражение набора непререкаемо правильных (как и непререкаемо неправильных) постулатов. Толкование и понимание которых ложится на плечи игрока, зачастую — опосредованно через священника.

С нашей точки зрения, на этой игре есть только одна общая позиция, транслируемая религиозными институтами. То есть нам не важно, говорит нам «не укради» иннок или волхв. Поэтому, чтобы не плодить разницы в сущностях, религия у нас одна (православие), выражающая общерелигиозную позицию.

Каждый священник выражает позицию церкви и религии. У нас нет священников–предателей, священников–наемных убийц и т.д. Это не значит, что им не могут быть присущи человеческие слабости или они не могут ошибаться – священники тоже люди. Но у каждого из священников есть чтимые им обязательства, догмы и масса дел, выполнением которых надо заниматься каждую минуту игры.

О православии в частности

Православие – это основа русского общества, поэтому в рамках нашей игры Церковь, священничество и понятие веры будут играть значительную роль в создании полотна игры.

Сразу оговоримся, что мы не ставим целью точную реконструкцию православной ветки христианства 12-14 вв. На нашей игре Церковь не будет заниматься политикой, а все свои усилия она будет сосредотачивать на жизни религиозной и духовой.

На игре церковь представляет собой людей (служителей), здания (собственно церкви) и позицию, о которых говорилось выше. Если игроки проявят такую инициативу, возможны (но не обязательны) монастыри. Вопрос монастыря оговаривается отдельно, и игроки, вывозящие монастырь, должны быть готовы играть не в силу и политику, а религиозный скит.

Как транслятор соответствующей позиции, религиозный институт и игровая структура церковь выполняет несколько функций:

1. Подает пример. Каждый священник (в идеале) должен следовать указанной позиции. Для простоты она будет прописана набором простых постулатов («Кредо»).
2. Дает поддержку (надежду). Церковь в лице священника никогда не скажет: «Да, все будет плохо». Говорить людям, что не все потеряно, что все зависит от них, и, в конечном счете, будет если не «хорошо», то «правильно», если не сидеть сложа руки;
3. Помогает советом. Каждый священник помогает другим соблюдать «Кредо». Но – НЕ заставляет. У человека есть свободный выбор, конечно же.
4. Является экстравертом. Священник НЕ ждет, когда к нему придут и спросят. Он сам приходит к людям. Спрашивает, как у них дела. Что случилось. Чем помочь. Сам входит в их жизнь. Более подробно это будет описано в «Кодексе», простых постулатах – памятке для священника.

В Православии считается, что смысл духовной жизни человека в обретении изначальной подлинной свободы от грехов и страстей, которыми он поработается. Спасение возможно только под действием благодати Божией при условии свободного соизволения верующего, приложения им усилий на духовном пути.

Только сам человек может сделать правильный выбор, никто не отведет его за руку в Царство Божие. Но священник должен присутствовать рядом для того, чтобы вовремя помочь советом, наставить на путь истинный, поддержать человека в его решении. Священник не принимает решение за человека, но направляет его на пути духовного развития.

Подробности Православия как Позиции выражены в Кредо (для священников есть еще Кодекс).

О позиции — философски

Позиция православия как мировоззрения основана на трех китах: «вера» — «государство» — «родина».

Вера – основа жизни человека. Вера в то, что все наладится. Вера во что–то высшее. Вера в жизнь после смерти. Все это вместе – вера или вера в Бога. Вера значит, что наш мир больше, чем мы видим. Что в нем есть ценности, большие,

чем то, что звенит в наших карманах. Что где-то в нем есть справедливость, более верная, чем мирской суд. Вера – это «быстрее, выше и так далее», это больше, чем есть.

Государство – постулат о власти. Государство – символ порядка, справедливости. Власть земная дана Богом – она то, чего мы достойны. Хочешь большего – делай что-то. Государство у нас на Руси выражено личностью Князя, как воплощением этой власти. Поэтому каждый князь должен быть «мужчиной в семье» (причем реальный пол – князь или княгиня – не имеет решающего значения!) отцом, мужем и сыном.

- Отцом своему народу,
- мужем своей земле,
- сыном церкви и Бога (уважение к старшим).

Государство – это право и обязательство. Для мирянина – обязательство налогов и уплат, право просить защиты и помощи. Для князя – обязанность следить за безопасностью и благополучием, право собирать подати. Твои право и обязанность по отношению к другим – есть государство. Не выполняешь обязательств – не имеешь права требовать. Выполняешь – должен иметь свое право и можешь его требовать.

Родина – постулат о земле и семье человека. Что есть земля, на которой ты живешь, что ее нужно ценить. Любимые камни, реки, березы. Что есть люди, с которыми ты живешь. Которых надо любить и заботиться о них. Родина – твоя страна. То, о чем ты должен заботиться и защищать. Для князя – его княжество. Для пахаря – его поле. Для кузнеца – его дом и кузня. У каждого есть дом, это его родина. И Родина – это сфера ответственности каждого.

Структура церкви

- высшие иерархи
- клир (священнослужители на местах)
- прихожане (миряне)

Церковь – это иерархическая структура, во главе которой стоит митрополит. В каждом крупном княжестве есть епископ. В каждом городе или поселении – игумен. В каждой деревне – священник или дьякон. Зачастую (если, например, княжество моделируется городом и двумя деревнями), есть епископ этого княжества, помогающий ему игумен и священники (дьяконы и простые священнослужители) на местах.

Епископы и игумены не освобождены от паствы — их прихожане князя, члены их семей, главы дружин, высокопоставленные люди города. Прочие священники – духовники остальных мирян. На каждого священника должно приходиться (10 +- 5?) прихожан, не больше. Но и не меньше.

Даже митрополит имеет свою паству!

Обязанности и права высших иерархов отличаются только тем, что они являются духовниками и наставниками для тех, кто стоит ниже их в церковной лестнице. При продвижении священника по иерархической лестнице (если это случается), его паства может остаться с ним или перейти другому духовному лицу (например, если у него есть нужда переехать).

Переход из белого в черное духовенство также возможен, мы работаем над процессом. Хотя ооооочень редок.

Священничество

В понимании православных Церковь — это единый богочеловеческий организм во главе с Господом Иисусом Христом, объединяющий общество людей Святым Духом, Православной Верой, Законом Божиим, иерархией и Таинствами.

Соответственно, одной из задач любого священника будет организация духовной жизни порученного ему сообщества. Это и проведение регулярных церковных служб, и осуществление таинств, беседы с паствой, организация школ и т.д. Жизнь священника будет достаточно насыщенной, и все его заботы будут посвящены не себе и своим интересам, но интересам людей, за которых он несет ответственность перед Богом.

Духовенство делится на белое (состоящее из лиц женатых) и черное (состоящее из лиц священного сана, принявших монашество и давших обет безбрачия). Священники и дьяконы, относящиеся к белому духовенству, имеют семьи. Чёрное духовенство — это монахи, дающие обет безбрачия.

Священники высшего ранга: Митрополит, Епископы относятся к черному духовенству. Дьяконы и священники – к белому. На старте игры игумены могут относиться как к одной, так и другой категории.

Для священника, принадлежащего к белому духовенству, очень важно иметь семью (по крайней мере, супругу), т.к. жена батюшки не меньше его занимается жизнью паствы. Матушка отвечает за «женскую» сферу и включена в пласт «женской игры». Она голос женской мудрости и разума, она также следит, чтобы семьи жили «по правде».

Богослужение

Главное о богослужениях

Все игровые богослужения, которые предлагается проводить на игре, НЕ повторяют православные богослужения с точки зрения канона, тем более извода этого канона на территории Руси XIII-XIV веков. Богослужения на нашей игре являются действиями, направленными на продвижение игрового Кредо, и стилизованными под православные обряды.

Мы не воспроизводим (и не призываем к этому) такие таинства, как крещение, причастие, и другие действия, упомянутые в игровых правилах по богослужениям. Мы хотим, чтобы на нашей игре люди любого вероисповедания чувствовали себя комфортно.

Все, что написано ниже и в текстах для священнослужителей — предложения по стилизации игровых обрядов, призванных побуждать игроков действовать в рамках игрового Кредо.

Об исповедях

Мы исключили исповедь из канона богослужений не зря. Можете себе представить: 20 человек, пришедшие на службу, исповедуются по очереди. Или сорок. Мрак ядрёнее белого совета.

Мы ценим время игроков и считаем, что исповедь — личное дело персонажа, которое может быть совершено и вне базовой службы.

Прилично исповедоваться перед свадьбой.

Прилично и важно исповедоваться перед деянием или поступком.

Необходимо исповедоваться перед походом туда, откуда можешь и не вернуться.

Перед судом или предложением руки.

Перед... ну вы поняли.

Иногда — просто перед тем, как начать или закончить новый день.

Если исповедь кажется чем-то сложным “да и вроде исповедоваться не в чем” — можно просто поговорить с батюшкой, выложить накопившееся на душе, спросить совета или просто поделиться тем, что тебя волнует. Дело это нужное. Исповедь — не каение в грехах, а облегчение души.

Церковь и службы для всех и каждого

Есть навязанные правила, а есть общепринятые нормы. Посещение православным церкви хотя бы раз в день, и, по возможности, крупных служб — общепринятая норма. Как чистить зубы по утрам. Есть те, кто делает это раз в день, есть два или больше, но на тех, кто не делает этого вообще, смотрят весьма косо.

Посещение церкви — это не обязательно посещение службы, о них несколько ниже. Посещение церкви — это пойти туда, где кончается мир обыденный и начинаются ворота в дом Господа. Любая церковь — дом Спасителя на земле. Это возможность:

- вспомнить усопших и зажечь свечку за упокой;
- помянуть живых и зажечь свечку за здоровье;
- успокоить мысли в тишине и покое, там, где шанс получить верный ответ — наибольший;
- рассказать о своей радости, чтобы ее услышали даже небеса;
- поделиться тем, что гнетет или печалит, чтобы легче стало на душе;
- спросить совета, если пути не видно (а ночь темна и полна ужасов).

Церковь — это не место, где нужно отбыть обязательную повинность с 9 до 10:15.

Церковь — это место, где можно выразить свою радость или печаль, вспомнить о близких, подумать или просить совета. Ну и наконец узнать последние новости — ибо если нет кабака, то куда собираются поговорить, как не к порогу церкви?

Именно потому жители и стараются попасть на большие службы, проходящие в церкви. Любая такая служба — определенный отклик на происходящее в мире и поселении, возможность увидеть всех, почувствовать свою общность и услышать что-то новое.

На нашей игре в церкви проводятся:

- малые службы утром (заутренняя) и вечером (вечерняя);
- большие службы по усмотрению священника, посвященные, как правило, тем или иным знаковым событиям в жизни общины;
- крещения (в том числе, принятия в род);
- свадьбы;
- поминки.

Ежедневные службы — заутренняя и вечерняя. Как правило, прихожане стараются попасть на обе — или, по крайней мере, на утреннюю. Ведь как день начнешь, так он и сложится. Ведут себя в церкви... как в любом приличном месте. Не говорят громко, не мешаю священнику и окружающим. Вообще поговорить в церкви можно — только не во время службы. А вопрос батюшке задать, который тебя волнует, так и вовсе нужно.

Кредо

1. Человек никогда не одинок. Господь всегда с ним.
2. Помни, зачем живешь. Бесцельны только неразумные твари.
3. Живи честно.
4. Люби других, доверяй другим. Со злом злом не борются, а приумножают.
5. Каждое право есть ответственность. Сначала ответственность, потом право.
6. Совершил проступок — исправь. Не можешь — сделай все, чтобы исправить.
7. Можешь — делай. Не можешь — попроси помощи и делай. Нет «не могу». Есть «не хочу», «не пытался» и «мало пытался».
8. Не отчаивайся. Хуже нет опустить руки, хуже нет уныния и потери надежды.

ПРАЗДНИКИ

Все праздники на нашей игре имеют примерный общеизвестный сценарий, который можно и нужно менять под свою деревню или княжество.

Расписание праздников на полигоне:

20.07, ср. – Вечорки

21.07, чт. – Зажинки

22.07, пт. – Иван Купала

23.07, сб. – Свадьбы, Вечорки

ПОСИДЕЛКИ (беседы, досвитки, вечорки)

- Приходят девушки с рукоделием, потом перекусывают
- Входят мужчины и начинают всячески отвлекать девушек от работы
- Входят ряженые, девушки бросают рукоделие и начинают прятаться по углам (парни могут просто погасить свет или начать пугать девушек)
- Парни разбирают брошенные прялки, вышивки и требуют выкуп
- Игры, танцы, песни до победного. Парни провожают своих милых до дому.

Маркеры (за них спасибо Иве):

- Если девка пришла с пустыми руками – плохая невеста
- Сложившиеся и известные окружающим пары маркируются очень зримо – парень, придя на вечорку, садится ненадолго к девке на колени и целует ее в щёку. Это – маркер жениха и невесты или тех, кто вот-вот ими станет. За присаживание к чужой девке бьют морду.
- Маркер свободного/состоящего в браке – пояс, то, как его повязали. В разных местах было по-разному, например, узел пояса слева мог означать, что человек состоит в браке, а справа – что не состоит. Можно менять для разных княжеств при желании.
- Маркер симпатии парня – подарок (от горсти орехов до перстенька). Девичий маркер публичной симпатии или согласия с этим парнем «ходить» – принятие подарка.
- Женатые/замужние ходят на вечорку только со своими парами. Пришедшего в одиночку задразнят и затравят.

ЗАЖИНКИ (обжинки, жатвенное угощение)

Чтобы урожай был богатым, земледельцы освящают поле и первые плоды.

Полученные плоды приносят в церковь на освящение. Как вариант, могут принести в церковь украшенные цветами и травами блюда из первых плодов.

Обычно на обряд собиралась вся деревня. Несла блюдо или встречала батюшку в поле первая жница со «свитой». Все они были украшены венками.

Батюшка освящал приношение или шёл освящать поле, затем произносил проповедь. Потом все шли праздновать, причём умеренность и воздержание почитались постыдными.

Накрывали общий праздничный стол, особенно старались богатые хозяева. Все одевались празднично. Устраивали молодецкие забавы, водили хороводы. К вечеру ближе играли в игры, чаще всего поцелуйные, танцевали.

Маркеры:

- Первой жницей выбиралась самая работающая девушка деревни, и свита была ей под стать, ленивых туда не брали. И только у них были венки.
- Чем богаче хозяин, тем больше участвует он в празднике
- Если человек желал деревне богатого урожая, то он присутствовал на празднике и поддерживал все начинания.

ИВАН КУПАЛА

Это праздник молодых, где старшие присматривали, но не встречали. Обычно он празднуется на берегу реки. Было бы идеально, если бы все делали его вместе, дав пообщаться парням и девкам из разных княжеств.

Подготовка к Купале (утро или день). Обычно парни и девки готовятся отдельно друг от друга.

Девушки:

- плетут венки
- делают одно большую куклу Купалу, она же — невеста, из травы.
- Разучивают песни
- Гадают
- Собирают травы и цветы
- Украшают дома

Парни:

- у которых уже есть пара, делают из дощечек или веток кораблик, чтобы установить туда свечку и положить венок вечером (если это принято в вашей деревне, можно запускать без корабликов)
- мастерят одну большую куклу Ивана из травы, он же – жених
- запасают дрова на купальский костёр
- вытапывают большую поляну, чтобы было удобнее играть и водить хороводы

Сам праздник

Вариант дневной части. Парни устраивают молодецкие забавы (см. в «Игры»), девушки присутствуют на них как зрители.

Ещё один вариант дневной части. Парни устраивают молодецкие забавы.

Девушки веселятся отдельно, например, плетут венки, поют песни, разучивают хороводы, гадают.

Заканчивается дневная часть праздника тем, что девки приносят невесту Купалу, а парни начинают сватать к ней своего жениха Ивана. Дальше происходит стандартная игровая свадьба: сватовство, выкуп, защита невесты.

Выкуп – подружки (все девки) задают задачки парням, перешучиваются с ними, соревнуются в частушках, прыжках со скакалкой, беге на ходулях. В общем, что в голову взбредёт.

Защита невесты. Когда девки отказываются отдать невесту свою (жених плохой, некрасивый и т.д.), то парни пытаются отбить невесту. Обычно девки устанавливают куклу у дерева, а сами его окружают, заготовив крапиву и вёдра с водой. Парни пытаются их оттащить, а девки стегают их крапивой да поливают из вёдер. В итоге обычно всё равно оттаскивают и торжественно женят.

После этого все гуляют на «свадьбе». Начинаются совместные хороводы и поцелуйные игры (см. в «Игры»). Могут повториться молодецкие забавы. Они продолжаются до самой ночи, когда зажигают купальский огонь. Зажигает, надо сказать, живой огонь (трением) староста деревни или другой уважаемый человек. После все прыгают через костры, запускают венки, гадают, ищут папоротник.

Маркеры:

- если парню нравится девушка, то он может предложить сделать кораблик для её венка
- прыгают через костёр только пары, если руки не расцепят – счастливая жизнь ждёт
- хоровод ведёт первая девка на деревне: умница, разумница и первая красавица.
- все молодецкие игры начинает первый парень на деревне

Всем радости, лихих гулянок и нашего доброго слова!

РУССКАЯ ПРАВДА И БОЖИЙ СУД

Или как грамотно выяснять отношения на игре в судебном порядке.

Здравствуйтесь, дорогие игроки. Сегодня наши писцы да грамотеи расскажут вам о самом справедливом суде в мире, да здравствует он в веках.

Мы предлагаем единую судебную систему для Орды и её улусов, но на эту систему у каждого улуса может быть свой взгляд. Староста или князь может самостоятельно вершить суд или делегировать это представителю знатного рода, который занимает административную должность. Например, бек или князь может передать обязанности ведения суда своему знатному боярину или нукеру. Своих непосредственных подчинённых, беков или бояр, хан и князь судят всегда сами.

РУССКАЯ ПРАВДА

РУССКАЯ ПРАВДА — это нормативные формализованные судебные отношения, по циркуляру.

Принцип во всех уголках земли всегда один. В городе судья князь, в деревне — староста. Судье поступает жалоба на какого-то человека. Если осуждаемый не скрывается, то его вызывают на ближайший сбор. Если его нет на месте, то судья назначает людей на его поимку. Мы считаем, что суд уместно проводить после того, как работники вернулись с полей, примерно в 11.00 утром или к 21.00 вечером.

Итак, все в сборе. Есть обвиняющая сторона и сторона защитника.

Сначала выступает обвиняющая сторона.

Потом отвечает защищающаяся сторона.

Потом по старшинству выступают жители, которым есть что сказать. При дворе это право голоса передаётся так: князь и его семья, бояре по степени знатности, потом дружина, потом старосты деревень, потом все остальные.

В деревне сначала говорит староста, затем первый парень и первая девка на деревне, затем прочие уважаемые люди.

После того, как все высказались, судья может задать вопрос кому угодно из присутствующих.

А после назначить виновного и наказание. Высшая мера — это смерть. Зачастую она заменяется холопством в Орде.

БОЖИЙ СУД

БОЖИЙ СУД — это экстренная мера, к которой прибегают, когда нормативные отношения перестают работать.

В случае, если обвиняемая сторона не согласна с приговором, она в праве требовать божьего суда. Это то самое испытание поединком, да-да. Женщины, дети и ветераны труда в праве выставить вместо себя защитника.

Список распространённых прегрешений:

Ложь, клевета и публичное враньё

Обман и коварное мошенничество

Наглое воровство

Грязный блуд

Убийство и душегубство

Злостная порча имущества

Порча бороды и прочие нахальные оскорбления

Понятия и отношения между людьми русских улусов:

Закуп — человек, который отрабатывает долг. Работает за еду или в обмен на что-то.

Рядович — человек, который взял в аренду землю и инструмент и составил договор “ряд”. Условия договора могли быть разными.

Прощенник — крестьянин, который живёт на территории церкви и работает на неё за повинности.

Холоп — лично не свободный человек, фактически раб, временный или на всю жизнь.

Дружинники — наёмные ратники, могут быть как из числа бояр, так и из числа простых людей.

Боярин/боярыня — землевладельцы. В некоторых улусах могут быть неприкосновенны, в качестве альтернативы любому наказанию могут самостоятельно выбрать пожизненное изгнание в другой улус.

Князь и его семейство — их может судить только хан.

Известно, что в Орде существуют свои порядки и к процессу суда могут относиться по-своему. Последнее слово на суде — всегда за Ханом.

Засим мы заканчиваем наше доброе слово о Русской Правде и Божьем Суде. Будет правда на земле — будет и свобода под Отцом-Небом!

ПРАВИЛА ПО РОДАМ.

Женщина, которая собирается родить ребёнка, приходит к повитухе и сообщает ей о своём намерении. Подарить жизнь - дело не простое. Труд повитухи хорошо бы снабдить добром (ноль - минимум, две единицы добра - максимум). Если добра будет меньше, то шансы родить - ниже. При родах можно и скончаться. Бедняки рискуют больше. Плата за услуги повитухи берется вперёд.

Повитуха готовит тихое и спокойное место для родов и назначает время роженице. В назначенное время роженица уединяется с повитухой. При них может быть только помощница повитухи.

Прерывать процесс родов нельзя. Если повитуха прервёт процесс, покинет место родов, будет обездвижена и/или оглушена - роды закончатся выкидышем без последствий для матери. Помните, что даже при участии повитухи в процессе родов можно скончаться.

После родов какое-то время необходимо ходить с маленьким кулёчком на руках, отыгрывая наличие младенца.

Детальные правила будут доступны только повитухам. Если вы заявлялись на роль формата “травница-знахарка”, но имели ввиду ещё и умение принимать роды, отпишитесь мастеру по сюжету Василию Шатрову. Во Владимире данная вакансия занята, в Ростове и Ярославле - отпишитесь.