

**МГ “Псы Войны”**

**ПРИ «Дозоры 1215: Сумрак Европы»  
Правила**

**31 июля - 3 августа 2024**

<b>1. Правила по антуражу</b>	<b>3</b>
<b>2. Правила по Инженерии</b>	<b>4</b>
<b>3. Правила по Артефактам</b>	<b>9</b>
<b>4. Правила по Науке</b>	<b>10</b>
<b>5. Правила по Археологии</b>	<b>20</b>
<b>6. Правила по Алхимии</b>	<b>21</b>
<b>7. Правила по Магии</b>	<b>26</b>
<b>8. Правила по Религии</b>	<b>31</b>
<b>9. Правила по Медицине</b>	<b>41</b>
<b>10. Правила по Пыткам</b>	<b>55</b>
<b>11. Правила по боевым взаимодействиям</b>	<b>58</b>
Часть I (за авторством Игоря Гентовта)	58
Часть II (за авторством Артема Волкова)	68
Часть III (за авторством Артема Волкова)	72
<b>12. Правила по Осадам</b>	<b>80</b>
<b>13. Правила по Власти</b>	<b>84</b>
1. Общие положения	84
2. Дипломаты	89
<b>14. Правила по экономике</b>	<b>90</b>
1. Общие положения	90
2. Игровые ценности	94
3. Доход и Титулы	92
<b>15. Правила Игры торговцев</b>	<b>101</b>
<b>16. Правила по играм (Экономические ивенты)</b>	<b>103</b>
<b>17. Правила по Посмертию</b>	<b>106</b>
Порядок действий после гибели персонажа:	106
Монета Харона	106
<b>18. Правила по сексу</b>	<b>107</b>

# 1. Правила по антуражу

За авторством *Валентины Чермениной*

*Сокращенная версия*

## Общие правила:

1. На игре действует «правило пяти метров». Это означает, что костюм с расстояния пяти метров должен выглядеть как соответствующий персонажу, местности и времени игры. На этом расстоянии не должен четко различаться современный крой, прослеживаться современность ткани, фурнитуры и прочих элементов костюма.

2. Мы хотим по возможности максимально приблизиться к реалиям начала XIII века (костюмы XIV века также имеют место), но допускаем некоторую вольность относительно исторической точности. Тем не менее полная или частичная реконструкция одежды будет всячески приветствоваться.

3. Костюм должен соответствовать нации и происхождению персонажа, его социальному статусу и роду деятельности. В отдельных случаях, обоснованных квентой и оговоренных с мастерами, костюм персонажа может отличаться от принятого в его регионе.

Это значит, что граф, барон или князь не могут выглядеть, как конюхи (если, конечно, не отыгрывается ограбление и избиение на большой дороге или моральное разложение персонажа), а кузнец или крестьянин не носит шелка и бархат.

Кроме исторически обоснованного костюма мы хотим предложить для каждого из регионов цветовой маркер. Это элемент, внедренный в систему костюма, который, в первую очередь, даст возможность игрокам определять, какой персонаж откуда, а также поможет каждому региону достичь более обобщенного и узнаваемого колорита.

СРИ – желтый (а также золотой и близкие тона)

Франция – синий (и оттенки)

Альбигойцы – зеленый

Англия – красный (насыщенный красный, багряный)

Польша – розовый (ближе к красному)

Новгород – темно голубой (васильковый, индиго)

Альмохадский халифат – оранжевый (и ржавый)

**Важно выделить, что цветовой маркер может быть одним единственным элементом костюма, либо ярко выделяющейся деталью. Кушак, пояс, головной убор, нашивка, лента и тд.**

## 2. Правила по Инженерии

За авторством *Веарьяна Илиш*

### Инженерия как макронаука

В каждом из учебных заведений *игроки-учёные* могут заниматься исследованиями новых технологий. Для этого в университетах расположены технологические карты, представляющие из себя древо технологий. Игроки могут изучать технологии согласно правилам по Науке.

### Инженерия как микронаука

Инженерия как микронаука отвечает за внедрение технологий посредством создания из карточек технологий (см. ниже) чертежей и прототипов.

Инженеру для создания прототипа нужна своя мастерская (либо можно отправиться в университетскую). В мастерской инженера должны быть необходимые чертежные и производственные инструменты, чертежи, стол и место для сидения за этим столом (мастерская не обязана быть отдельным помещением и может быть просто “углом” в другой комнате, укомплектованным вышеперечисленным антуражем).

### Обучение на инженера

Обучение профессии инженера проходит согласно правилам по Науке.

### Карточки технологий

*Технологией* называется проект улучшений, открытых в результате университетских исследований. Открытие *технологии* даёт определенные усиления фракции, которая провела исследование и сделала это открытие. Примеры *технологий*: увеличение объема производства в два раза; увеличение количества попыток на лечение больного в госпитале; точный способ нахождения ведьмы с использованием утки.

Технологии отыгрываются *карточками технологий*, на которых указано, какие усовершенствования с их применением можно создать.

Инженеры, являющиеся также учёными, могут как принимать участие в исследовании (и таким образом получать карточки технологий), так и изучать уже открытые технологии в университетах. Изучение новой технологии проходит на возмездной основе: за определенную плату инженер получает карточку технологии (инженер может приобрести ее за очки науки у Университета или договориться насчет обучения с ученым, у которого такая карточка есть).

На карточках технологий будут указаны способы их применений, а также баффы которые можно получить при их применении.

Карточка технологии также может быть изучена инженером (помещена в его рабочий журнал как свидетельство владения данной технологией). В таком случае карточка становится неотчуждаемой, её нельзя продать, украсть или обменять. На основе изученных технологий инженер строит чертежи улучшений.

## **Создание чертежа**

Согласно древу технологий на основе карточки технологии может быть создан чертеж изобретения или улучшения, с помощью которого можно проапгрейдить военное или экономическое строение. Для создания одного чертежа может понадобиться одна технология или более.

Чертеж представляет собой лист бумаги (рекомендовано формата А3) со схематическим изображением улучшения или изобретения и описанием составных частей и принципа действия. Также на чертеже обязательно должна быть описана использованная технология.

Создание чертежа занимает только физическое время, необходимое инженеру на посещение мастерской, составление и/или дооформление чертежа и заверение его у мастера (регионального или любого из мастеров по науке)

Чертеж может быть продан, обменян или украден.

## **Создание прототипа**

На основе инженерного чертежа может быть изготовлен прототип улучшения или изобретения. Инженер, создающий прототип, должен обладать знанием технологии, которая лежит в базе чертежа и по которой делается прототип.

Прототип создается с использованием физической модели инженерии. Модель представляет собой сборку строения из модельных гипсовых кирпичей (в масштабе 1:10) с использованием клея и кисточки. Материалы для сборки прототипа выдаёт региональный мастер в обмен на ресурсы, указанные как стоимость создания прототипа. Прототип можно изготовить только в университетских лабораториях или мастерских инженеров (под кустом и на коленке - нельзя). Готовый прототип должен быть завизирован мастером (региональным или любым из мастеров по науке) в подтверждение того, что он создан на основе чертежа и изученных технологий.

Для изготовления прототипа необходимо потратить ресурсы. Создание прототипа занимает только физическое время, необходимое на использование модели инженерии и визирование прототипа у мастера. По одному чертежу можно производить неограниченное количество прототипов.

Прототип может быть продан, обменян или украден.

## **Продажа и установка прототипа**

Готовый прототип может быть приобретен для установки на строение. Установить прототип может любой инженер за отдельную плату. Установка прототипа равняется улучшению здания, при этом прототип тратится. Для улучшения здания необходимо потратить ресурсы, указанные в описании (могут быть как простые, так и результаты производства других наук).

Улучшение физически представленного на игре здания (например, мастерской, лечебницы и т.д.) должно сопровождаться физическим изменением, таким как: добавление предметов; изменение декоративного внешнего вида; расширение.

После установки улучшения региональщик локации вносит это улучшение на карту локации (установлена в локации, доступна всем для просмотра).

**Пример.** Польский инженер Бобер отправился в Университет, где узнал о недавнем открытии *технологии* “Зубчатое колесо”. За N монет Бобер изучил данную технологию в Университете и получил *технологическую карточку* “Зубчатое колесо”. Он решил не продавать её, а добавить в свой рабочий журнал. На основе этой технологии Бобер решил создать *чертёж* “Мельница с зубчатым колесом” для улучшения Угодьев. Бобер отправился к себе в мастерскую, где создал этот *чертёж*, подтвердил его подлинность и решил изготовить *прототип*. Для создания *прототипа* Бобер закупил N ресурса материалов, вернулся в свою мастерскую и потратил экономический цикл на создание и подтверждение *прототипа*. После чего Боберу надоело возиться с этим улучшением, и он решил создавать требушеты, а *прототип* продать в Ватикан за N монет.

Ватикан решил приобрести *прототип* “Мельница с зубчатым колесом” за N монет для улучшения своих Угодьев у польского инженера Бобера и нанять ватиканского инженера Леонардо для его *установки*. Ватикан собрал необходимые ресурсы для улучшения своих Угодьев, а также заплатил N монет инженеру Леонардо. Леонардо улучшил Угодья, региональщик Ватикана отметил это на карте Ватикана, и теперь Ватикан получает в цикл больше провианта. А Леонардо на заработанные монеты выпил пива и изучил новую *технологию* в Университете.

## Перечень строений и орудий, доступных для создания инженерами

Здание	Технология
Улучшенные уголья	гильдии
	математика
Королевские уголья	химия
	орошение
Улучшенная мастерская	машиностроение
	литьё
Великолепная мастерская	научная теория
	химия
Всеобщая школа/Медресе	гильдии
	научная теория
Университет	печать
	фортификация
Малый сад	математика
Средний сад	богословие
	математика
Большой сад	орошение
	химия
	научная теория
Теплица	литьё
	гильдии
Продвинутая лаборатория	машиностроение

Химическая лаборатория	печать
	химия
Стрельбище	госслужба
Конюшня	гильдии
	картография
Таран	машиностроение
Требушет	литьё
	машиностроение
Баллиста	химия
	литьё
Частокол	математика
Крепостная стена	фортификация
	математика
Цитадель	картография
	фортификация
Улучшенные ворота	гильдии
	фортификация
Храм 2 уровень	богословие
	госслужба
Храм 3 уровень	литьё
	печать



# 3. Правила по Артефактам

за авторством [Илья Володин](#)

Артефакт - игровой предмет, дающий обладателю особые способности/возможности или улучшающий характеристики его лично либо его предметов.

Все артефакты на игре - физические предметы, для каждого из которых четко прописаны характеристики и правила использования. Только при соблюдении последних предмет работает и усиливает носителя. Эта информация находится в паспорте артефакта. Артефакт без паспорта недействителен.

*Например: кольцо здоровья - перстень с кроваво-красным камнем и гравировкой "Z". Оно дает носителю +1 нательный хит и должно носиться на безымянном пальце правой руки. Это означает, что при ношении в сумке/на шее/на другом пальце бонусы действовать не будут.*

Все игровые артефакты можно разделить на три большие группы:

Великие артефакты - уникальные предметы, которые можно получить на игре. Были созданы обладателями великой силы в особый момент и дают уникальные способности своему обладателю. Великие артефакты невозможно дублировать/воспроизвести.

Могучие артефакты - артефакты большой силы, которые дают обладателю особые возможности или сильно улучшают характеристики. Могучие артефакты дублировать/воспроизвести возможно, однако очень сложно.

Волшебные предметы - широко распространенные артефакты малой силы. Умеренно улучшают характеристики носителя. Достаточно легко воспроизвести при наличии соответствующих знаний и умений.

Персонаж, занимающийся изучением артефактов на игре и имеющий особые знания о них - артефактолог (профессия). Артефактолог - единственный, кто может не только использовать артефакты, но и осуществлять с ними ряд дополнительных действий, а именно:

## Пробуждать

Некоторые артефакты на игре находятся в "спящем" состоянии. Чтобы они обрели изначальные свойства, необходимо провести пробуждение.

## Изготавливать

Если знать как, то магические предметы и могучие артефакты на игре можно воспроизвести силами артефактолога.

## Исследовать

Для понимания, как воспроизвести данный артефакт, артефактологи используют процесс исследования.

*Больше информации про артефактологию доступно персонажам с профессией артефактолог*

*Если вы хотите брать профессию артефактолога, вам придется заниматься черчением, поэтому не забудьте на игру бумагу и письменные принадлежности.*

## 4. Правила по Науке

За авторством Сандэр

Для удобства понимания наука разделена на два больших процесса. *Макронаука* отвечает за исследование новых технологий. *Микронаука* - за интеграцию технологий в повседневность.

### Основные понятия

#### Учёные.

Заниматься наукой могут персонажи, которые имеют статус *учёный*. На игре *учёные* - персонажи, которые могут проводить исследования, внедрять новые технологии, использовать научную библиотеку в Риме, обучать других, а также вырабатывают *очки науки*, необходимые для своей деятельности и прогресса в ней. Статус *учёного* может получить игрок, имеющий хотя бы одну из следующих профессий: археолог, инженер, медик, лингвист, алхимик, а также, в редких случаях, представитель духовенства или персонаж без профессии. Роли *учёных* заявляются и согласовываются заранее до игры (и имеют лимит), но во время самой игры есть возможность обучиться новой *профессии* или получить навык *учёного*. Ранг *учёного* определяется исходя из выполненного задания, а также от значимости науки в его фракции. Для ранга *бакалавра* выполнять задание не нужно.

Каждый *учёный* обладает рангом (см. таблицу ниже). Повышение ранга происходит при условиях, приведенных в таблице

#### Требования к антуражу:

В этой итерации правил нет особых требований к антуражу ученых, кроме наличия записной книжки (*в которую можно клеивать бумаги формата А7*) с пишущими принадлежностями. Для большего погружения вы можете сами придумать, что будет отличать вас от обычного представителя вашей профессии.

Ранг	Умение	Условие повышения
<b>Бакалавр</b>	Вырабатывает 5 очков науки в начале цикла	10 очков науки. Прослушивание лекции и тщательное её конспектирование. Получить рекомендательное письмо от любого Доктора наук и прийти с ним в Рим.
<b>Магистр</b>	Может обучать других известными ему технологиями (обучать карточкам). Вырабатывает 20 очков науки в цикл. Может проводить обучение под руководством Доктора Наук.	50 очков науки. Проведение лекции по своей профессии. Получение аттестации у действующих докторов науки (комиссия в минимум 3 доктора один из соседнего региона)
<b>Доктор наук</b>	Может обучать других известными ему технологиями (обучать карточкам). Вырабатывает 40 очков науки в цикл. Может проводить обучение. Может распределять очки науки своего университета (только ректор).	100 очков науки Сделать научную работу по своей профессии на основе данных с игры (зачиповать у профильного мастера или у мастера по науке) Один из ваших учеников должен достичь ранга Доктора наук с ранга бакалавр или ниже.
<b>Великий учёный</b>	Может обучать других известными ему технологиями (обучать карточкам). Вырабатывает 60 очков науки в цикл. Может проводить обучение. Может распределять очки науки своего университета (только если он ректор). Вырабатывает роскошь по правилам великих людей	

## Очки науки

**Очки науки** - ресурс, вырабатываемый учёными и университетами, необходимый для проведения исследований. В начале каждого цикла университет получает очки науки согласно своему уровню и ректор (или лицо, его замещающее) может вложить их по своему разумению (даже в повышение ранга *учёных*, работающих в этом университете). Единственное исключение- очки науки университета могут расходоваться только на свой регион.

*Учёные* вырабатывают *очки науки* путем выполнения научных заданий, а также пассивно получают некоторое их количество в начале цикла.

Применение очков науки:

- для повышения ранга учёного;
- для открытия новых технологий (проведения исследования)
- для покупки карточки технологий
- для процесса обучения.

**Важные моменты:**

- очки науки можно накапливать.
- очки науки расходуются после применения (сдаются региональщику).
- Очки науки неотчуждаемы силовыми методами, только воздействием.
- очки науки нельзя передавать от одного игрока другому игроку.
- очки науки могут быть переданы учёным в университет.
- Университет может передать очки науки ученому своего региона.

<i>Задачи</i>	<i>Кол-во очков науки</i>
Прослушивание лекции (максимум за очки - один раз в цикл)	5
Проведение лекции (максимум за очки - один раз в цикл)	20
Участие в научных дебатах в Римском Университете	от 5 до 20
Работа в Римском Университете	от 5 до 40 в цикл
Прослушивание лекций в университете другой страны	10
Создание летописи о проведённых столкновениях армий.	10
Расшифровка текста (только лингвисты)	10
Проведение теологических дебатов/жертвоприношений (только духовенство)	5-20
Открытие археологических раскопок (только археологи)	5 (макс за цикл 20)

Публикация научного трактата в Риме	10-40
Успешно проведенная операция (только медики)	10 (макс за цикл 20)
Публикация записей о составе 5 зелий в Риме (не учитываются, если публикация о них уже есть) (только зельевары)	10 (макс за цикл 20)
Открытие новой технологии	10
Индивидуальное обучение	5 (макс 20)

## Древо Исследований.

**Древо исследований** - это уникальная для каждой фракции карта, где указан научный прогресс и потенциал региона. Из себя представляет граф, состоящий из нескольких технологий (пример: Карта технологий из “Цивилизации”).

В физическом воплощении древо исследований находится в университете каждого региона, в Римском университете, а также в компактном размере у главы региона.

На древе указано, какие технологии региона уже исследовала, стоимость исследования каждой и ее пассивный бафф, действующий на региона.

Если фракция не имеет собственного университета, то её древо исследований находится в Риме.

На **древе исследования** указаны известные **технологии**. Новых **технологий** на игре не будет и создавать их **невозможно!**

## Технологии.

**Технология** - результат научного исследования, эффект которого можно применить к сферам производства и прочему, что даст ощутимый прирост производительности. Технологии также дают пассивный бонус фракции. Примеры **технологий**: богословие, машиностроение, фортификация, госслужба, орошение и т.д. Учёные-специалисты могут применять технологии для получения баффов (увеличение количества лент армии, получение дополнительной роскоши, возможность улучшения строений и т.д.)

Технологии отыгрываются **карточками технологий** (показывает, что игрок-учёный имеет знания данной технологии), на которых указано, какие усовершенствования можно создать или как их использовать в моменте.

Карточки технологий можно получить следующими способами:

- покупка карточки технологий в университете при условии, что данная технология в нём открыта;
- при изучении/открытии/проведении исследования (Выдаётся три карточки данной технологии на университет).

- университет пассивно получает раз в цикл несколько карточек технологий (зависит от его уровня), которыми может располагать по своему разумению.
- покупка технологий в других местах.
- Обучение данной технологии у учёного, владеющей ей, при наличии у него данной карточки в паспорте/книжке учёного.

Карточки технологий закрепляются в книжку/паспорт ученого (*подготавливается учёным самостоятельно*) и являются неотчуждаемыми. Технологиям можно обучить другого учёного (*см. п. Обучение*).

Карточки технологий имеют цветовую дифференциацию по регионам. При использовании карточки технологий другого региона для работ в регионе, где данной технологии нет, стоимость работ по данной карточке увеличена в два раза.

*Пример: Учёный из Новгорода изучил (купил) карточку технологий “машиностроение” из СРИ и решил построить по ней осадные машины в родном Новгороде. При постройке прототипа данной осадной машины и создание осадной машины, цена прототипа и ос. машины увеличена в два раза.*

*Данные напоминки будут находиться на карточках технологий, но из данного правила есть исключение.*

## Макронаука

### Общие положения

Макронаука занимается исследованием новых технологий, выбирая и открывая их на древе исследований (алгоритм указан ниже). Открытие технологий могут производить только *игроки-учёные* и только в *университетах*. Максимальное количество *ученых*, участвующих в исследовании равно 4/8/12 в зависимости от уровня университета.

Количество возможных исследований в цикл зависит от уровня развития университета. В Римском университете оно равно двум. Стартовое количество исследованных технологий во фракции зависит от стартового уровня университета.

### Описание процесса исследования.

Этап 1 “Финансирование”.

Игроки-учёные выбирают древо исследований фракции и технологию, которую они планируют открывать. После этого оплачивают стоимость исследования (указана на древе), а также вносят *очки науки*. **Внимание! Исследовать новую технологию возможно только если исследована предыдущая. Финансирование стоит некоторого количества базовых ресурсов.**

Этап 2 “Исследование”.

Игроки-ученые должны выполнить задачу, указанную на карте. Задания могут быть разными в зависимости от исследуемой технологии. Например: “произвести вскрытие мёртвого тела”, “найти доказательство невинности ведьмы” и т.д.

### Этап 3 “Результат”.

После выполнения задачи технология считается исследованной, и её пассивный бафф начинает действовать на фракцию, для которой было произведено исследование. Открывается доступ к следующим технологиям, выдаётся несколько карточек данной технологии, также все игроки-участники получают некоторое количество очков науки. Плюс к тому при открытии любой технологии рег. выдает главе фракции карточку-маркер, символизирующую эффекты от данной технологии, открытой в древе фракции.

## Университеты

Большая часть игровых взаимодействий, связанных с наукой (таких как *исследование, обучение, изучение библиотеки*), возможна только в университетах. У каждой фракции может быть только один университет. Если его нет, *игроки-учёные* могут воспользоваться услугами открытого университета в Риме.

*Университет* - игровое пространство, где возможно изучение новых технологий. Кроме того, именно здесь игроки могут обучиться новым профессиям и освоить известные технологии. Каждый университет пассивно вырабатывает в цикл некоторое количество *очков науки*, которые можно тратить только на изучение технологий своей фракции.

Существует три ступени развития университетов:

Ступень заведения	Название	Бонусы ступени	Условия повышения
Низшая	Церковно-приходская школа	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Кол-во очков науки в цикл 20.</li><li>2. Кол-во изучаемых технологий в цикл равно 2.</li><li>3. Кол-во вырабатываемых карточек технологий равно 3.</li><li>4. Кол-во максимально возможных проводимых лекций в цикл 3.</li><li>5. Даёт на старте одну бесплатную технологию</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Построить улучшение до университета 2 ступени</li><li>2. Иметь минимум 3 исследованные технологии.</li></ol>
Средняя	Всеобщая школа/ Медресе	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Кол-во очков науки в цикл 40.</li><li>2. Кол-во изучаемых технологий в цикл равно 3.</li><li>3. Кол-во вырабатываемых карточек технологий равно 5.</li><li>4. Кол-во максимально возможных проводимых лекций в цикл 4.</li><li>5. Даёт на старте одну бесплатную технологию.</li><li>6. Возможность повышения учёных до Докторов Наук.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Построить улучшение до университета 3 ступени</li><li>2. Иметь минимум 5 исследованных технологий.</li><li>3. Иметь 3 научных публикации в Римском Университете.</li><li>4. Провести минимум 3 лекции на одной из которых должны присутствовать учёные из 3 других фракций.</li><li>5. Иметь штат учёных, состоящий из шести</li></ol>

			человек, два из которых являются Докторами Наук
Высшая	Университет	<p>Кол-во очков науки в цикл 80.  Кол-во изучаемых технологий в цикл равно 4.  Кол-во вырабатываемых карточек технологий равно 7.  Кол-во максимально возможных проводимых лекций в цикл 5.  Даёт на старте две бесплатную технологию.  Возможность повышения учёных до Докторов Наук.  Удваивает количество очков роскоши, приносящими трактатами с кафедры.  Здание является уникальной роскошью</p>	

Хотя в Открытом Римском Университете и возможно проводить исследования, а также получать новые специализации и профессии, но он не вырабатывает очки науки фракции, а также имеет меньшее количество .

*Требования к антуражу университета:*

1. Здание университета должно быть отдельно стоящим и вмещать минимум 6 человек.
2. Для обучения необходимо иметь отдельное помещение, оборудованное сидячими местами и кафедрой/столом педагога.
3. Для проведения исследований необходима отдельная комната с доской, на которую можно повесить лист формата А1 (как пример - пробковые доски)
4. Столы, стеллажи с книгами и прочие вещи придадут антуражности. Отдельным плюсом будет наличие профильности университета (нацеленность на богословие, химию и любую другую науку). Такая профильность при заявлении о ней заранее может принести дополнительные очки науки или заранее открытые технологии.  
Из обязательных вещей: наличие свободных письменных принадлежностей и листов бумаги.
5. Для низшей ступени необходимо минимум трое учёных (из них хотя бы один Доктор наук), для высшей - минимум шестеро (хотя бы один Доктор и двое Магистров).
6. Для высшей ступени необходимо отдельное помещение под кафедру, которую можно совмещать с операционной, кабинетом зельевара или с любым другим помещением, в которой происходит проф. деятельность.
7. В одном из помещений может присутствовать стойка с научными трактатами. Данная стойка будет приносить очки культурной роскоши при открытой технологии "печатать"



*Т.е. для любого университета необходимо минимум два помещения (под зал для обучения и зал для исследований). Для высшей ступени необходимо минимум три помещения (ещё одно под любую кафедру). Помещения должны иметь минимальную перегородку между друг другом и проход из одного в другого. Нет ограничения на минимальную площадь помещения, главное чтоб она вмещала необходимое*

*Если на старте игры университет не обладает требованиям к своему заданному стартовому уровню (такими требованиями, как штат учёных и помещений), то функционировать он будет на одну ступень ниже с готовой инженерной постройкой для повышения.*

## **Обучение**

Основные цели обучения: изучение новой профессии или некой технологии. Может быть индивидуальным и групповым.

### **Индивидуальное обучение.**

Проводить индивидуальное обучение могут только учёные в ранге **не ниже Магистра**. Индивидуальное обучение необходимо для передачи игроками-учёными карточек-технологий другим игрокам.

1. Учёный должен владеть необходимой карточкой технологии.
2. Учащийся должен владеть профессией, в которой применяется данная технология.
3. Учёный должен иметь ещё одну карточку технологий, помимо той, что закреплена у него в паспорте.
4. Учёный передают эту карточку учащемуся, и тот закрепляет её у себя в рабочей тетради.

Таким образом карточки технологий от учёных могут попадать представителям разных профессий.

### **Групповое обучение.**

Групповое обучение возможно только в университетах при наличии программы, в которой присутствует план занятия (сделано для того, чтоб лекции в универах были наполнены чем-то интересным для игроков, а не являлись программой “импровизации”). Для группового обучения необходимо наличие в университете достаточной аудитории, а также педагога в звании **Доктора Наук и Магистров, владеющей данной профессией**. Лекции должен проводить учёный, владеющий данной профессией в ранге Доктора Наук, либо Магистр (с этой профессией) под контролем Доктора Наук. Количество людей, имеющих возможность пройти групповое обучение, равняется количеству удобных сидячих мест под крышей в аудитории университета (желательно, чтобы все слушатели лекции были записаны для архива).

*Для проведения группового обучения университет должен сдавать в начале каждого цикла некоторое количество ресурсов (указанное региональщиком в начале цикла, зависящее от финансового благополучия региона), в противном случае в текущем цикле он работать не будет.*

Во время каждой лекции можно обучить только одной профессии.

Порядок проведения обучения и получения профессии:

1. Педагог и студенты занимают свои места в аудитории, и педагог проводит лекцию о предмете (профессия, которой люди пришли обучаться) в свободной форме. На лекции должна содержаться практическая часть в любом виде. Лекция не должна идти меньше 10 минут и больше 20.
2. По окончании лекции каждый из учащихся получает билет о прохождении обучения на данную профессию (на билете написано время окончания лекции).
3. По окончании лекции учащийся должен пройти практику у человека, владеющего данной профессией. Практика должна идти около часа-полтора, в ходе которой ученик должен совершить деяние.
4. На билете руководитель практики должен написать: время окончания практики, что сделал ученик, а также у кого проходила практика.
5. После прохождения практики игрок обращается к мастеру-профильнику, выбранной профы, либо к мастеру по науке, где должен ответить на несколько вопросов по механике модели. После этого игрок получает выбранную профессию.

*Запомните, что если вы хотите играть новой специальностью, вам необходимо иметь антураж и оборудование под эту специальность.*

## **Обучение учёных.**

Обучение на нового учёного является более нарративным процессом, чем обучение профессии. Для обучения на учёного необходимо выполнить следующее условие: иметь хотя бы одну профессию из существующих на игре.

1. Обучение на учёных может проводить только учёный в ранге ***Доктор Наук или выше.***
2. Для обучения Доктор должен потратить 20 своих очков науки, а также 10 очков науки университета.
3. Чтоб получить ранг учёного, учащийся должен написать биографию своего учителя и описать в них те дела, которые учитель совершал в ходе их знакомства. Данная биография должна быть подписана “Доктором Наук” и сдана в Римский университет, где новому учёному присвоят его первый ранг
4. ***Один Доктор наук может обучить не более двух учеников в цикл***

## **Трактаты**

На игре возможно встретить различные научные труды, созданные игроками или введённые игру МГ.

- Трактаты, написанные игроками или МГ, но не несущие за собой игровой информационной ценности будут отмечены штампом “не несёт игровую информацию”

- Все трактаты, которые будут написаны игроками на игре, должны иметь игровую информацию, чтобы являться “научным трудом” и не иметь аналогов себе. То есть если вы принесёте уже известный по трактатам рецепт, он не будет считаться “научным трудом”.
- Трактаты, которые не несут игровую информацию можно использовать в университетах при открытой технологии “печать”. При наличии 3 трактатов, будет выдано очко культурной роскоши (на следующий цикл эти трактаты уже не идут в счёт).

## Лингвистика

Данные правила содержат положения, регулирующие правила перевода лингвистических текстов, встречающихся на игре. На игре возможно встретить тексты, написанные на непонятном большинству языке и эти тексты можно перевести на общеизвестный персонажами, имеющими профессию *лингвист*. Для корректного перевода и возможности получения наград за перевод следуйте следующим пунктам:

- Зашифрованные тексты могут встречать двух различных вариантов, название которых покрыто завесой тайн, но известно, что первый пришёл на раскопках разрушенных городов Рима, а второй не принадлежит знакомым языковым группам.
- Все тексты расшифровываются в два этапа (Подсказки по этапам можно найти по игре). Словари и свитки с советами по переводам можно будет найти по игре.
- Каждый из данных языков имеет разные принципы шифровки.
- Первый язык (условно называемый *древнелатинским*) имеет принцип шифровки “буква заменяется на букву” и для получения награды за его расшифровку требуется сдать текст региональщику без расхождения в знаках.
- Второй язык (условно называемый *тёмным*) имеет принцип шифровки “слово заменяется на слово” и для получения награды за его расшифровку требуется сдать текст региональщику близких по смыслу к исходному тексту.
- Расшифровывать и сдавать тексты за награду могут только персонажи с профессией *лингвист*. Данной профессии можно обучиться в университете. Данная профессия не требует дополнительных элементов в антураже.

*вырезка из правил по экономике:*

### **Получение профессий:**

Проходят обучение в университете Рима:

Инженеры, лингвисты, алхимики, медики, археологи

Покупают сертификаты профессии в Риме:

Дипломаты, егеря, мастеровые, трубадуры, торговцы

У персонажа может быть максимум две (2) профессии на старте игры, и они должны отвечать предыстории и социальному положению персонажа. После начала игры можно в соответствии получить любое число профессий с учетом ограничений по социальному положению персонажа.

# 5. Правила по Археологии

*За авторством Tami Chu*

Археолог - специальность, которую игрок выбирает заранее. Выбор подразумевает отыгрыш персонажа с образованием. Специальных требований к костюму нет; личный антураж должен включать:

- блокнот/тетрадь для записей;
- пишущие предметы;
- набор инструментов (молоточек, долото/зубило, жесткая щетка/кисточка для очистки образцов и т.д.).

Все перечисленное игроки привозят на полигон самостоятельно.

Инструменты не подбираемы и не чипуются, но могут быть добровольно переданы другим персонажам через отыгрыш.

Эту специальность можно совмещать с другими.

Освоить археологию можно и в процессе игры. Для этого надо модельно: прослушать лекцию “введение в специальность” в местном учебном заведении (университете) и принять участие в коллоквиуме, защитив на нем свой археологический проект (трактат), при необходимости продолжения проверки - поучаствовать в добыче артефакта из породы (во вскрытии одного учебного/реального куба в присутствии мастера); игротехнически - продемонстрировать мастеру знание правил и антураж.

На игре предусмотрена возможность поиска и исследования артефактов. Среди них могут встретиться предметы, наделенные магическими свойствами, свитки с ценной информацией различного характера, материальные ценности, части коллекций – в том числе предметы Роскоши.

Поиск артефактов основан на модели поиска артефактных блоков (гипсовые кубы или шайбы, в которые залит контейнер или чип (деревянная пластинка с рисунком или его частью), соответствующий части артефакта или иной ценности).

Получить (найти, купить, обменять и пр.) модельный куб на игре может любой персонаж.

Далее работать с модельными кубами (вскрывать, извлекать начинку, собирать и реализовывать “картинки из паззлов”) может исключительно персонаж со специальностью “археолог”. Все остальные, случайно получив куб (например, как лут после прохождения данжа), должны в кратчайшие сроки передать его персонажу-археологу через отыгрыш, либо отнести в университет, либо отдать своему лорду или другому высокопоставленному лицу.

Важно: при ограблении/добывании/обыске и пр. чипы (кусочки фанеры разной формы, размер до 30x30мм) подбираемы, но персонаж, не являющийся археологом, обязан при получении чипов как можно быстрее от них избавиться, т.е. передать их персонажу-археологу через отыгрыш(подарить/продать/обменять и т.д.), либо отнести в университет, либо отдать своему лорду или другому высокопоставленному лицу, в крайнем случае - отнести на ближайшую региональную мастерку. Если чипы достались персонажу-археологу - использует по назначению.

Дальнейшие правила персонажи с утвержденной профессией “археолог” получают при взаимодействии с профильным мастером.

# 6. Правила по Алхимии

за авторством Александра Перлова

Алхимия – это наука, которая изучает свойства трав и компонентов. Алхимия подразделяется на Зельеварение (смешивание трав, доступно обычным игрокам) и собственно Алхимию (добавление к стандартным зельям специальных магических ингредиентов, доступно только иным). Каждая известная трава имеет определенный перечень эффектов. Путем совмещения эффектов можно активировать этот эффект в зелье. Эффектов может быть несколько.

Зелье - склянка с чипом. Чип зелья игрок получает в закрытую, эффект открывается только выпившему. Зелье принимается добровольно или вливается в персонажа, который не может оказать сопротивления. Вы выполняете предписание зелья так, как указано в чипе.

## Зельеварение

Зельеварение - это искусство получения зелий путем смешивания трав с водной основой.

В обычной лаборатории можно смешивать 2 разные травы для получения зелья.

После улучшения лаборатории у алхимика есть возможность смешивать 3 разные травы для получения зелья.

У каждой травы есть несколько эффектов. Часть из них алхимики знают на старте, часть необходимо узнавать или изучать в процессе игры.

Если в результате смешивания у трав совпали эффекты, эти эффекты становятся активными и наделяют соответствующими свойствами зелье. Не совпавшие эффекты остаются пассивными и на характеристики зелья никак не влияют.

### Пример:

*У алхимика есть 2 травы.*

*Трава 1 имеет эффекты:*

- *Обезболивающее*
- *Противовоспалительное*

*Трава 2*

- *Токсичность*
- *Противовоспалительное*

*Смешав их, получим зелье с активным свойством "Противовоспалительное". Обезболить и травить реципиента оно при этом не будет.*

Смешивание одинаковых трав не активирует эффектов: для активации эффектов нужны разные источники. Однако из двух одинаковых трав можно получить лечебный отвар.

Если при варке удалось совместить три одинаковых эффекта, итоговое зелье будет обладать более сильным действием по этому эффекту.

В каждом регионе произрастают определенные травы. Также существуют редкие виды растений, которые можно найти только в специальных локациях или данжах.

На старте Зельевар получит рецепт зелья из растений, доступных в его регионе.

## **Аптекари**

Зельевар прошедший обучение в университете или имеющий вторую профессию лекаря с рангом врач или хирург имеет ранг Аптекарь и может раз в цикл изучить одно свойство любой одной травы что у него есть в наличии.

## **Алхимия**

Алхимия - это искусство получения зелий путем смешивания трав и специальных ингредиентов. На старте алхимия доступна только иным.

В основе алхимии лежат стандартные зелья, сваренные зельеваром и усиленные специальным ингредиентом. Знания о том, какие спец. ингредиенты можно использовать для усиления зелий, известны иным. Также эту информацию можно будет получить в процессе игры.

## **Лаборатория**

Помещение размером не менее 3х3 м со столом не менее 60х60 см для проведения опытов. Минимальный антураж - ступка с пестиком (рекомендуем каменную или керамическую для удобства отыгрыша), спиртовка и емкость для варки зелья. Пробирки для зелий игроки привозят самостоятельно (рекомендуются закрывающиеся пластиковые пробирки высотой не менее 5 см).

Инженерными улучшениями можно повысить уровень лаборатории что дает возможность варить зелье из трех трав.

## **Сады и теплицы**

При лабораториях (вне помещения) могут располагаться сады и теплицы.

До старта для каждой лаборатории можно заявить сад, в котором Алхимик/Зельевар может выращивать травы. На старте в садике растет 3 травы и возможно посадить еще 2 (итого 5 мест).

В зависимости от антуража на старте садик может иметь уровни *базовый* и *продвинутый*. В процессе игры можно доантуражить свой *базовый* садик и получить *продвинутый* уровень, а *продвинутый* прокачать до *великого*.

Для базового уровня необходимо иметь участок земли с табличкой, обозначающей, что это сад.

Для продвинутого уровня необходимо иметь грядку размером не менее 1х1м, огороженную декоративным заборчиком(или досками) и засаженную пластиковыми цветами, с табличкой, обозначающей, что это сад.

Для посадки травы ее чип необходимо вложить в ячейку сада. Лист с ячейками необходимо прикрепить к табличке сада, стартовые 5 ячеек выдаются на старте мастером, далее расширяется инженером.

Посаженные чипы не подбираемы.

Урожайность трав рассчитывается с каждого саженца.

*Базовый сад* приносит 2 чипа для местных трав и 1 чип трав других регионов в начале каждого игрового цикла.

*Продвинутый сад* приносит 3 чипа для местных трав и 1 чип для трав других регионов и дает возможность сажать редкие травы.

*Великий сад* приносит 4 чипа для местных трав, 2 чипа для трав других регионов, 1 чип редкой травы. Сад становится Великим, когда там произрастает не менее двух разных редких трав.

Инженерными улучшениями можно расширить садик до 10-15-20 мест. Физический размер грядки при этом необходимо расширить, если он не соответствует требованиям изначально. Для 5-10 - минимально 1х1м, для 15-20 - минимально 1х2м.

Также инженерным улучшением можно переделать сад в теплицу соответствующего уровня. Теплица позволяет повысить урожайность трав из других регионов до уровня урожайности местных трав. Теплица не увеличивает урожайность редких трав.

Для Теплицы игрокам необходимо подготовить белую нетканку, а также опоры для укрытия грядки.

Урожайность трав с одного саженца в зависимости от уровня сада/теплицы:

	<b>Местная трава</b>	<b>Не местная трава</b>	<b>Редкая трава</b>
Базовый сад	2	1	-
Продвинутый сад	3	1	-
Великий сад	4	2	1
Базовая теплица	2	2	-
Продвинутая Теплица	3	3	-
Великая теплица	4	4	1

## Зелья

Процесс варки зелья отыгрывается игроком путем нагревания емкости с жидкостью на спиртовке.

Для варки простого зелья необходимо довести жидкость до кипения.

Для варки сложного зелья необходимо кипятить жидкость в течении 5 минут.

Для варки алхимического зелья в процессе кипячения добавить специальный ингредиент. Опционально в процессе варки добавлять различные ингредиенты, рекомендуем использовать пищевые составляющие такие как цветной сахар, соль, чай, лепестки лекарственных растений и т.д.

Контроль за процессом варки - на усмотрение мастера по алхимии или регионального мастера.

### **Известные на старт игры зелья:**

*Лечение болезни* - каждое зелье лечит только ту болезнь, которая написана в описании.

*Обезболивающее* и *Зелье Дезинфекции* - помогают при операциях.

*Зелье Стабилизации* - Стабилизация тяжелого ранения.

*Клей* и *Зелье Бальзамирования* - Вспомогательные зелья.

*Зелье Восстановления здоровья.*

*Яды* и *Противоядия*

## Правила по ядам

Любой персонаж игры может быть отравлен. Маркером яда является характерный чип-наклейка. Чип имеет следующие маркировки: ранг яда (обычный, сильный, магический) и краткое указание эффекта.

### Способ отравления

Через посуду - чип должен быть наклеен явным или скрытым образом на посуду, это может быть дно тарелки или кубка с внешней стороны. Обнаружив чип на своей посуде, вы обязаны переклеить его на себя. Яд срабатывает на того, кому предназначена посуда. Если вам предлагают кубок или тарелку и вы берете ее в руки, вы тем самым соглашаетесь на употребление. Для отказа вы либо не принимаете посуду, либо явно указываете что планируете передать посуду третьему лицу. Если вы употребили пищу или питье из отравленной посуды - вы отравились вне зависимости от заявленных намерений.

Общие рекомендации: передавая и принимая посуду - явно указывайте намерение. Например, если вы передали бокал со словами “выпей со мной”, и жертва бокал взяла, то отравление состоялось. Если вы передаете бокал со словами “подержи”, “передай”, то отравление не состоялось, даже если жертва взяла бокал.

Если жертва, употребила яд, но не обратила внимание на чип яда, у вас есть возможность обратиться к игротехнику или мастеру, чтобы он проинформировал жертву, но чаще всего таковых не будет поблизости, поэтому искусство наклеить чип так, чтобы жертва приняла посуду и после этого точно заметила чип - это главный навык отравителя. Игрок может заявить себя дегустатором для кого-либо,



пробовать его еду и питье, и соответственно переклеивать на себя найденные чипы яда. Если игрок явно обозначил что пробует всю пищу - процесс дегустации можно не отыгрывать каждый раз, и просто переклеивать чипы яда на себя (в случае, если он обнаружен). Если дегустатора нет с жертвой в одном помещении, то он не может проводить дегустацию.

Все яды мгновенные, поэтому отравиться из одной посуды дважды нельзя. Отыгрыш на усмотрение жертвы.

Если вы видите, как кто-то клеит на посуду чип с ядом - это повод поднять панику. Вы поймали преступника на месте преступления. Вы можете громко объявить о том, что этот человек что-то подсыпал в пищу, а можете проигнорировать этот факт и позволить преступлению совершиться.

Если вы увидели уже наклеенный чип на чужой посуде, то желательно игнорировать до факта отравления кого либо(передачи посуды жертве для употребления).

Второй способ отравления - контактный, необходимо приклеить чип на **открытый** участок кожи человека. Это аналог укола отравленной булавки, так что старайтесь чтоб жертва почувствовала момент приклеивания чипа.

Если в яде не указано время действия, то его эффект длится до принятия противоядия или смерти персонажа. Противоядие снимает все эффекты ядов своего или более низкого ранга.

# 7. Правила по Магии

## Дисклеймер

*За авторством: Александр Аверичев, Дмитрий Кондаков  
При участии: Роман Китар, Александр Хмелев*

Настоящие правила являются игровой условностью, моделирующей реальность мира Дозоров Лукьяненко в переносе на конкретную полигонную ролевую игру так, как её видят организаторы. Это ответ на вопрос "как играть в эту игру?", а не попытка переосмыслить и, тем более, переписать историю автора художественных произведений.

В связи с этим, до окончательного утверждения правил Мастерская Группа будет их изменять, балансировать а также принимать и рассматривать идеи по моделированию событий и процессов, которые по мнению участников должны присутствовать в качестве части игровой реальности в строго аргументированной форме с конкретными описанными предложениями зачем и каким образом обеспечивается предложенная функциональность.

## Цели

Учитывая всю сложность перекладывания художественной реальности на моделирование ролевой игры, одновременно с желанием не отходить от духа произведений, мастера ставят перед собой следующие цели:

- Мир магии. Наполнение игровой действительности Иными с их механиками.
- Физика с нуля. Это означает, что если что-то не может быть моделировано в своем изначальном виде, то оно либо изменяется, либо устраняется из игровой условности.
- Галактика для всех. Иные двигают мир и через иных и через людей. Таким образом достигается вовлеченность.
- Всё для всего ресурс - как простые люди для Иных, так и наоборот.
- Магическое мышление. Нужно понимать, в какое время происходят события и какие по этому поводу мысли у современников.
- Больше иных. Увеличение соотношения Иных к обычным людям по сравнению с описанному в произведениях. Это сделано для увеличения динамики.
- Метагейм в разумных пределах - не баг а фича.
- Договор выгоден всем. Находящиеся в Договоре четко понимают, что это и зачем нужно, в чем выгода.

## Общие положения

Как можно догадаться, игра про Дозоры будет происходить вокруг взаимодействия с Иными. Сюжет существует для всех игроков. Настоящие правила заполняют мир Иными и, как следствие, магией и мистикой.

## Иные

Иные - группа персонажей, обладающая определенным расширенным по сравнению с обычными людьми набором способностей, механикой и областью их применения, зависящими от обычных людей.

Иные имеют дополнительный игровой паспорт Иного. В паспорте содержится вся необходимая информация для игры Иным.

## Люди

Люди - основная группа персонажей, не обладающая сверхъестественными способностями.

Интересный факт! С точки зрения большинства Иных, люди - это друг, соратник и, возможно, еда.

## Соотношение Иных и людей

Для увеличения динамики игры количество Иных к обычным людям будет больше, чем описано в первоисточнике.

На старте игры не все Иные осознают себя таковыми.

## Магическое мышление

Временным промежутком, используемым на игре берется Средневековье, а это означает и соответствующее магическое мышление персонажей того времени.

Произошедшему сверхъестественному событию может даваться только не научная мистическая окраска согласно тем накопленным пониманиям, которые сформировались в той или иной исторической области. Магия реальна. Магия рядом. Магию можно изучать, как науку.

То есть, если, например, заболела и подохла скотина, то это происки темных сил или кара небесная, в первую очередь, и только потом некая цепочка закономерностей. Мы просим придерживаться этой игровой условности в поведении своих персонажей.

Обычный житель Средневековья знает, что сверхъестественный мир разнообразен. Есть вампиры, оборотни, ведьмы, русалки, лешии, ведуны, алхимики и звездочеты, а также ангелы, демоны, бесы, святые, чудотворцы и пророки. Для него это существует в реальности и он видит это каждый день.

И весь этот бестиарий обладает самыми разнообразными сверхъестественными способностями, но какими именно точно неизвестно, можно только догадываться.

Все средневековые люди убеждены, что все сверхъестественные сущности черпают свои силы из жизни, эмоций и поступков обычных людей.

Перед всем сверхъестественным обычный человек испытывает *страх и трепет*, независимо от источника, будь это божественное или дьявольское, доброе или злое.

## Особенности моделирования

В пользу ограничений возможности моделирования метагейм при взаимодействии с миром магии считается нормальным. Поэтому допускается, что обычный человек не всегда видит магию, но всегда ее чувствует. Примеры:

- Игрок обычный человек наблюдает, как совершаются странные в рамках того мира, морали, менталитета, религии и общественного сознания действия. Например, подозрительные личности заговорщически обмениваются какими-то магическими ресурсами, реализуют свои умения, которые кажутся сверхъестественными. В таком случае, руководствуясь своим магическим мышлением Человек может обвинить в колдовстве, позвать на помощь или попытаться решить всё сам. Но стоит помнить и понимать, что средневековый человек, как правило, испытывает панический страх перед неизвестным и скорее предпочтет скрыться и сообщить об этом, когда почувствует себя в безопасности.
- Игрок, отыгрывая своего персонажа, заходит в помещение и “видит” не только тех, кто видим, но и невидимых для него. Разумеется, кричать, доставать оружие, размахивая им, потому что вдруг так захотелось, не стоит, а вот почувствовать в этом месте неладное и, руководствуясь магическим мышлением того времени, решить покинуть это место - это нормально.
- Иной часто взаимодействует с одним и тем же игроком, отчего последний может ощутить, что что-то не так и поэтому вправе, если не находится под действием способности, препятствующей ему это сделать, рассказать другим свои подозрения в колдовстве, начать собственное расследование или даже, если действия были крайне неприятными, позвать на помощь или ответить применением силы.

## Способности людей

У простых людей тоже могут присутствовать и использоваться способности, дающие небольшие преимущества - таланты. Они во многом похожи на способности Иных, потому при взаимодействии невозможно однозначно определить, кому принадлежит та или иная способность. Однако, способности людей всегда пассивные - то есть, действуют всегда и не требуют ресурсы для применения.

## Получение способностей

Персонаж может получить способности следующими способами:

- **квестовый** - выполняя квесты и сюжетные задачи;
- **данж** - при прохождении испытаний в данжах.

## Организации людей

Есть различные организации обычных людей, которые пытаются использовать магию в свою пользу. Кто-то пытается, убивая Иных, украсть их силу, кто-то ищет “святых”, кто-то пытается собрать орден магов под своим контролем. Эти организации действуют по своему усмотрению.

## Механика взаимодействия

Ниже описаны примеры возможностей Иных при взаимодействии с обычным человеком.

- Иные могут обладать атакующей магией, на основе теннисных мячей и контактных взаимодействий.
- Иной может забрать токены духа или очки науки
- Иной может воздействовать на разум персонажа:
  - принудить его отдать игровые ценности;
  - подчинить своей воле;
  - заставить забыть о событии;
  - и тому подобное.
- Иной может через использование способностей также:
  - атаковать с нанесением урона;
  - заразить или вылечить болезнь;
  - помешать или помочь проверке на шанс, например, излечения;
  - восстановить хиты;
  - освободиться от пут при связывании;
  - посмотреть игровой паспорт в рамках просмотра ауры;
  - затащить в Сумрак;
  - и тому подобное.
- Иной может скрыться в Сумраке - магическом подпространстве (маркер ухода в сумрак - фиолетовая вуаль, скрывающая лицо). При этом обычный человек не может видеть Иного в Сумраке, а также никак на него воздействовать, т.е. атаковать иного в сумраке нельзя. Исключение - специализированные Артефакты.
  - В сумраке иной может проходить сквозь стены и взаимодействовать с “материальным миром”, также он может атаковать из сумрака.
- Иной может принимать звериную форму и вместе с этим применять специфические способности.
  - Некоторые трансформы иных позволяют им летать.
- Если обычному человеку непонятен эффект голосового маркера используемой способности Иным, то он вправе обратиться к использовавшему за разъяснением:
  - как называется;

- как используется;
- что лично ему нужно сделать для отыгрыша.

## **Игровые взаимодействия и отыгрыш**

- **Метательные** - в вас попал снаряд, типа теннисного мячика, красный, фиолетовый или зеленый. Иной должен обозначить голосом количество урона. Если вы увернулись, заклинание не сработало.
- **Средняя дистанция** - магическое воздействие происходит через игровое оружие. Иной должен обозначить эффект, в некоторых случаях порвать чип магии. Если вы увернулись, заклинание не сработало.
- **Ближняя дистанция** - иной должен вас коснуться, порвать чип магии и обозначить эффект. От такого заклинания нельзя увернуться самостоятельно, только при наличии иных внешних факторов.
- **Ментальные** - в большинстве случаев применения ментального контроля цель выслушивает эффект, выполняет его. После цель не понимает негативное воздействие и считает, что это было ее собственное желание. Исключением является, например, заклинание Страх - цель понимает негативное воздействие, убегает и может звать на помощь.
- Иной может применять почти любые способности из сумрака.

**Важно!** Если у вас возникли сомнения в верности применения заклинания, запомните его название и обратитесь к мастеру региональщику за разъяснением это заклинания.

# 8. Правила по Религии

*за авторством Хмелевой Елены*

Игра в религию - в первую очередь нарративная. Однако есть перечень требований, с которым мы рекомендуем ознакомиться, прежде чем определиться со своим местом в мире.

Если вы заявляетесь группой, собранной по религиозному признаку (общиной), у вас должны быть:

1. Группа не менее 7 человек (не считая **Жреца**). Участники группы не обязательно должны быть непосредственно служителями храма (или монахами). Это могут быть любые жители локации, которые будут ходить именно в этот храм, именно к этому жрецу.
2. Прописанные религиозные догмы. Если вы относитесь к одной из официальных религий, то они совпадают с ее основными постулатами. Их можно дополнить, согласовав с сюжетной группой. Если же вы заявляетесь каким-то еретическим течением, языческой общиной, культом и т.д. (всем, что не относится к официальным религиям), у вас должен быть документ, который содержит не менее 7 пунктов с описанием основных постулатов вашей веры, в общем и целом отвечающих на вопросы “В кого, почему и как мы верим”. Его можно прислать мастеру по религии для ознакомления после подачи заявки. Также его наличие поможет вам в спорных вопросах допуска или недопуска.
3. Религиозное строение. У любой общины должно быть строение (см. далее в правилах). Это может быть церковь, монастырь, мечеть или капище, в зависимости от ваших воззрений. Однако готовьтесь к строю. Без строения община не существует.

Если вы едете одиночкой, можете примкнуть к уже существующим общинам. Если же в качестве вероисповедания вы выбрали религию, у которой нет общины в рамках игры, то либо создайте свою на игре (такие инициативы дополнительно согласовываются с мастером по религии ДО игры), либо участвуйте в ритуалах других религий (если вам позволяет идея вашего персонажа). Игрокам-одиночкам будет выдан стартовый духовный пул.

## Выбор религии на старте игры

Выбор религии обязателен для каждого игрока, это Средневековье. Религия - это то, что объясняет все явления и события в мире, помогает пережить тяжелые времена и дарит веру в грядущие радости и благоденствие.

Если вам некомфортно играть в религиозную модель - например, исходя из пожизненных религиозных соображений, - вы можете не участвовать в обрядах и событиях, вызывающих у вас дискомфорт.

## Токены Духа

В процессе игры состояние души персонажа и его склонение на ту или иную сторону описывается количеством **Белых** и **Чёрных токенов Духа**.

Токен Духа - это отпечаток событий, светлых (белых) или темных (черных), произошедших с вашим персонажем. Такими событиями могут быть, например, религиозные праздники, похороны, свадьбы, обряды и др.

Черный и белый - не значит плохой и хороший. Это просто отражение различных граней бытия, каждая из которых важна для человека и может повлиять на его судьбу.

У человека может быть не более **5 токенов духа**, которые игрок обязан всегда носить при себе. Если игровое взаимодействие требует получить токен, при полном пуле вы обязаны сбросить его в пул ближайшей локации.

Если игровое взаимодействие требует от вас токен духа, в нем должно быть прямо указано, какой цвет токена вы должны использовать.

Передача и сброс токенов строго ограничены правилами игры. Нельзя просто так передать кому-то часть своего духа, даже если от этого зависит его жизнь. Если взаимодействие требует от вас **сбросить** токен, необходимо сдать его в **пул локации**, в которой вы находитесь (или ближайшей к вам). Можете передать их через мастера, регионального мастера или данжен-мастера.

### Пул локации

1. Содержит токены, которые накапливаются в локации в результате различных действий людей, как личных, так и массовых.
2. Пул токенов локации находится в определенной точке в ведении региональных мастеров.
3. Люди никак не могут взаимодействовать с пулом локации, кроме как по строго ограниченным механикам, в которых предусмотрена только сдача токенов.

### Использование токенов

1. Когда вы попадаете в мертвяк, характер вашего посмертия и отыгрыша будет определяться по соотношению, количеству и типу **токенов Духа**.
2. Соотношение и количество **токенов Духа** могут изменять отношение к вам игротехнических персонажей.  
Пример: “Тёмный дух” может не добить вас на дороге или в данже, а просто забрать все **Белые** токены.
3. Любой игрок может сбросить **токен Духа указанного цвета** для получения бонусов:
  - Больше шанс выжить при операции - 2 белых, если выпала карта Смерти;
  - Навредить пациенту при операции (только для непосредственных участников операции) - 2 черных, если выпала карта Жизни;
  - Больше шанс не выдать правду при пытках - 1 черный;
  - +15 минут к сроку до смерти в тяжёлом ранении - 1 белый.



4. **Токены Духа** могут использоваться в **Ритуалах**. Участие в некоторых ритуалах подразумевает возможность или обязательство получения, передачи или траты токена.
5. Иные могут просматривать и изымать **токены Духа** других игроков.
6. **Жрецы** в конце каждого цикла обязаны сдать оставшийся пул общины профильному мастеру либо игротеху..

### Получение токенов

1. Каждый игрок стартует с 1 **Чёрным** и 1 **Белым** токеном.
2. **Жрецы** в начале цикла получают токены в свой пул общины в зависимости ее экономического и политического статуса.
3. Токены могут выдаваться мастерами за действия игроков (на усмотрение мастера).

## Религиозные общины

Религиозная община - группа персонажей во главе со Жрецом, исповедующая определенную религию и имеющая собственное религиозное строение (храм, монастырь, мечеть, капище и т.д.)

**Общиной** может считаться группа, в которой, помимо **Жреца**, находится не менее 7 прихожан (членов культа и т.д.).

У общины есть свой духовный пул. **Жрецы** являются хранителями пула общины, который не объединяется с их персональным. Пул общины имеет специализированные индивидуальные правила применения (см. **Ритуалы**)

Пул общины в начале каждого цикла пополняется у мастера или игротеха по религии. Неизрасходованные остатки необходимо сдать в конце цикла тому же мастеру либо игротеху.

## Ритуалы

Ритуалы делятся на **Общеизвестные** и **Приватные**. Любой **Ритуал** может проводить только **Жрец**. **Общеизвестные** ритуалы доступны всем игрокам в любое время и не требуют присутствия мастера, но требуют присутствия **Жреца**. Общеизвестные ритуалы, за исключением Жертвоприношения и Создания Мощей, проводятся на усмотрение Жреца, в соответствии с историческими референсами.

Каждая религиозная организация (команда церкви, ордена, культа и т.д.) может до игры придумать и согласовать с мастером по религии собственные ритуалы. Новые приватные ритуалы на игре создавать нельзя.

Если по результатам ритуала игрок получает токен сверх личного пула, он обязан сдать его в пул локации, в которой проходил ритуал.

Жрец может наградить женщину, проявившую себя на благо религии, дополнительной лентой признания (см. Правила по экономике). Для этого он должен написать письмо с описанием ее деяний и передать его региональщику. Если деяния признают достойными, женщине будет выдана лента.

## Общезвестные ритуалы

- 1. Свадьба.** В процессе свадьбы Жрец пополняет пул молодоженов до максимума белыми токенами, а каждый гость, на свое усмотрение, может получить по одному белому токenu из пула общины.
- 2. Похороны.** В процессе похорон должна быть организована емкость, в которую каждый гость может положить один токен духа любого цвета для почившего. С этим пулом умерший отправляется в мертвятник. Также каждый гость обязательно получает из пула общины один токен черного цвета в личный пул.
- 3. Благословение. Жрец** может отдать игроку токен из пула общины. Цвет зависит от того, на что благословляют. Например, если Жрец благословляет на свадьбу, он дает белый токен. Если на священную войну (т.е. на убийства) - черный.
- 4. Духовная беседа.** Игрок может сбросить черный токен в пул локации при исповеди у **Жреца**. Не более одной беседы в цикл.
- 5. Раскаяние. Жрец** может забрать у игрока все токены черного или белого цвета, в зависимости от того, в чем раскаивается персонаж. Например, при раскаянии в убийстве изымаются черные токены. А если персонаж раскаивается в том, что не смог убить своего врага, то белые.
- 6. Месса/Служба/Шабаш.** Проводит **Жрец** для паствы. Он раздает по одному токenu каждому участнику службы. Цвет токена зависит от “темы” мессы, службы или шабаша. Например, если Жрец рассказывает о любви к ближнему и заботе, то раздает белые токены. А если о голоде, неизбежных страданиях или убийстве неверных, то черные.
- 7. Жертвоприношение/Казнь.** Группа игроков убивает другого игрока. Все токены убитого сдаются в пул локации. Каждый живой участник мероприятия получает по 2 черных токена.
- 8. Отлучение/Анафема.** Ритуал может быть проведен только в присутствии отлучаемого персонажа (нельзя отлучить человека заочно). После ритуала все участники обряда (в т.ч. Жрец) получают по одному черному токenu из пула общины. У отлучаемого изымаются все токены и отправляются в пул локации. После чего отлучаемый получает три черных токена из пула общины и в паспорте игрока делается пометка, что он отлучен (например, вычеркивается религия). В течение одного цикла после ритуала отлученный не может принять другую религию.
- 9. Создание Мощей** - посмертный ритуал, проводится в присутствии мастера или игротехника. Все участники обряда получают черный камень из пула общины. Подробнее об изготовлении Мощей см. **Религиозные артефакты.**
- 10. Крещение\Обращение.** Религия игрока меняется. Все токены новообращенного уходят в пул локации, где это произошло, либо ближайшей к ней.

## **Религиозное Влияние (развитие религии)**

На старте игры существуют официальные религии, а также всевозможные течения, культы, секты, языческие общины и т.д., которые не являются официальными.

У некоторых **Жрецов** официальных религий на старте игры есть Титул, в соответствии с правилами по Власти. Виртуальная провинция имеет по одному духовному наделу для каждой официальной религиозной силы данного региона.

Наделы вместе с титулами могут быть захвачены с помощью Войн Веры.

Официальные религии на старте игры (*возможно, будет дополнено сюжетным блоком*):

- Католицизм
- Православие
- Ислам

Количество захваченных религиозной силой наделов говорит о ее Влиянии в мире в целом.

При захвате религиозного надела все прикрепленные к нему титулы переходят к новому владельцу, но все общины на этой территории получают дебафф к духовному пулу на следующий экономический цикл. Чтобы избавиться от дебаффа, в течение цикла новый владелец надела (или группа владельцев) должен:

- Создать новую Реликвию или переместить ее из другого региона;
- Провести обряд с участием этой реликвии.

Если условия не выполняются, дебафф сохраняется на каждый последующий цикл до выполнения условий.

От Влияния зависит величина пула общин у представителей этой религии.

Также от Влияния зависит доход каждого надела этой религии и доход аристократа-церковника, на чьей территории находятся эти наделы.

Доход от надела и пул каждой общины также зависит от выполнения обязательных требований, как то (*возможны дополнения*):

- Каждый цикл опустошать 50 и более процентов от пула каждой общины надела;
- Раз в цикл проводить инженерные улучшения как минимум одного религиозного строения (если все строения, относящиеся к религии, были улучшены до максимального уровня, этот пункт можно пропустить).
- Минимум три заполненных путевых листа паломника.

Если к наделу прикреплено более одной религиозной общины, то требования обязана выполнять каждая из них.

В случае невыполнения требований надел получает дебафф к собственному доходу и доходу аристократа - правителя этих земель, а также к духовному пулу каждой общины.

Если религия теряет все наделы, она перестает иметь статус официальной, а духовный пул каждой ее общины сокращается до минимальных размеров.

Религия, имеющая наибольшее влияние на конкретной территории, может повлиять на передачу титула Короля (или аналогичного), т.е. наивысшего титула. Верховный представитель самой влиятельной религии в праве не признать нового короля. В таком случае, весь доход от наделов короля получает дебафф (подробнее в правилах по Власти).

## Обеты и Святые

Каждая община может до игры заявить список **Обетов**, которые они могут выдавать игрокам. Обеты должны быть согласованы с мастером по религии.

1. **Обеты** - простые задания, которые **Жрецы** записывают на бланке (**Сертификат Обета**), чипуют у мастера и выдают игрокам.
2. Сертификаты Обета имеют цвета, соответствующие цветам духовных токенов.
3. Цвет Сертификата выбирает Жрец, исходя из типа обета.
4. Выполнение **Обета** также чипуется мастером.
5. **Сертификаты Обета** могут быть отображены только у мертвого игрока, если его тело разбирают на **Мощи**.
6. **Обеты** могут быть выбраны как из списка общеизвестных, так и сформулированы самостоятельно игроком-Жрецом или игроком, обратившимся к Жрецу.

### 5.1 Общеизвестные личные обеты

1. **Обет молчания** - молчать 4 часа.
2. **Обет воздержания** - не посещать увеселительные заведения и не употреблять алкоголь не менее 5 часов.
3. **Обет защиты** - безвозмездно проводить невооруженного единоверца в удалённую локацию.
4. **Обет праведной мести** - убить определенного еретика или иноверца.
5. **Обет смирения** - не пользоваться оружием и не сквернословить один цикл.
6. **Обет паломничества** - провести не менее 2 паломничеств по святым местам.
7. **Обет безбрачия** - не вступать в брак и иные отношения любовного характера в течение одного цикла.

### 5.2 Обучение на Жрецов

1. Обучение на **Жрецов** проводится не менее одного цикла.
2. Обучать может любой **Жрец**.
3. Каждый **Жрец** может иметь не более 2 учеников за раз.
4. Обучение должно быть оплачено (*условия будут позже*).
5. Обучать можно только персонажей, у которых есть хотя бы один **Сертификат Обета**.
6. Ученик в процессе обучения должен участвовать хотя бы в трёх разных религиозных **Ритуалах**.
7. В качестве выпускного экзамена ученик должен провести один религиозный **Ритуал** самостоятельно, как если бы являлся **Жрецом**.

## 5.3 Святые

1. Если у персонажа набралось много закрытых (исполненных) **Сертификатов Обетов**, он может стать **Святым**.
2. **Святой** представляет собой религиозную **Роскошь** для того аристократа, под чьей юрисдикцией он находится.
3. Если вы исполнили некоторое количество обетов, достаточное, по вашему мнению, для становления святым, обратитесь к мастеру по религии.

## Религиозные Артефакты

### 6.1 Мощи

Мощи сами по себе не являются религиозным артефактом, но с ними можно устраивать игровые взаимодействия в рамках отыгрыша обрядов. Мощи - одноразовая религиозная Роскошь, истлевает по окончании цикла.

1. Если игрок с одним или несколькими **Сертификатами Обетов** умирает, его тело можно разобрать на святые Мощи.
2. Для создания Мощей необходимо пригласить персонажа с профессией “Хирург”. Только он может красиво отделить часть от целого.
3. Над телом усопшего проводится религиозный обряд (отыгрыш на усмотрение **Жреца**) и ампутация с последующим бальзамированием (отыгрыш на усмотрение **Хирурга**).
4. Мастеру передается предмет, моделирующий **Мощи**, **Токены духа** и **Сертификаты Обетов** покойного.
5. Мастер чипует Мощи.
6. Каждый участник ритуала (в т.ч. просто наблюдающие) получают по 1 черному токену духа из пула общины.

### 6.2 Религиозные артефакты

**Религиозные артефакты** изготавливаются в соответствии с правилами по артефактуре. При изготовлении **религиозного артефакта** обязательно используются **Мощи**.

**Религиозные артефакты** являются **Роскошью**, которая может не устаревать. Для этого с ней должны проводиться обряды минимум раз в цикл, что отмечается на специальном чипе, прикрепленном к артефакту. Если с артефактом не проводят массовых религиозных обрядов, он подчиняется общим правилам Роскоши и может быть утрачен.

## 6.3 Религиозная роскошь

Помимо артефактов, **религиозную роскошь** можно создать с помощью путевых листов паломника.

Если вы выполнили не менее 2 паломничеств, вы можете обратиться к мастеру или игротеху по религии и заплатить определенную сумму. Далее листы скрепляются и чипуются как стандартная **религиозная роскошь**, устаревающая по общим правилам, описанным в экономике.

## Святые места и паломничество

**Паломничество** - обряд, в рамках которого представители разных религиозных общин взаимодействуют с другими общинами и/или регионами

**Святые места** - огороженная территория, на которой могут происходить различные события, как то: Паломничество или Войны Веры. Игротехник, находящийся на территории Святого места определяет возможность боевого столкновения внутри периметра (если вам сказали, что на территории драться нельзя, значит нельзя). Допуск на территорию Святого места также определяется игротехником. Если игротехник отсутствует, зайти внутрь периметра нельзя.

### 7.1 Базовые правила паломничества

Паломник должен посетить 3 общины в других локациях, поучаствовать в любом обряде, получить 2 дополнительных токена(черный и белый) от Жреца. Если личный пул игрока достиг максимума, лишние токены отправляются в пул текущей локации. Паломник также должен получить отметку от Жреца в своем путевом листе. Листы паломничества можно использовать для создания религиозной роскоши.

### 7.2 Дополнительные правила паломничества

Так как в рамках игры не все религии представлены большим количеством общин, допускаются также следующие возможности для прохождения паломничества:

- Для язычников: Паломники с листами должны посетить 3 локаций и в этих локациях каким-то образом обозначить своего бога (сделать изображение своего бога, написать его имя рунами и т.д.). Когда изображение-присутствие бога физически сделано, необходимо подойти к региональному мастеру локации и проставить отметку в путевом листе. После возвращения в локацию все паломники получают от жреца по 2 светлых токена
- Для мусульман: Паломники с листами должны посетить 3 локации и в этих локациях провести молебен (предпочтительно это сделать так, чтобы были свидетели). После проведения молебна, необходимо подойти к региональному мастеру локации и проставить отметку в путевом листе. После возвращения в локацию все паломники получают от жреца по 2 светлых токена

### 7.3 Посещение Святых мест

В пространстве игры существуют 3 точки, являющиеся Святыми местами. По расписанию там проходят боевые взаимодействия (см. п. “Войны Веры”). Когда боевых взаимодействий не происходит, данные места являются местами паломничества. Их можно посетить, провести там какой-либо обряд и получить у игротехника отметку в листе Паломничества.

#### Список Святых мест и привязанных к ним наделов на старт игры:

- Храм Гроба Господня. Привязанные наделы: Льеж (католичество), Архиепархия Тулузы (катары), Епархия Новгородская (православие)

- Айя София (собор Святой Софии). Привязанные наделы: Архиепархия Арагона (католичество), Епархия Псковская (православие), Архиепархия Краковская (католичество)
- Храм Святого Георгия (Аль-Хадер). Привязанные наделы: Исламский Халифат (ислам), Архиепархия Парижа (католичество), Архиепархия Лондона (католичество).

## Войны Веры

**Войны Веры** - ивент, происходящий на Святых местах (см. п. 7 “Святые места и паломничество”) каждый цикл. Территория, на которой происходят столкновения, ограждена лентой.

К каждому Святому месту виртуально привязано 3 церковных надела (конкретная информация о том, какие наделы к каким точкам прикреплены, будет дополнена). С помощью Войн Веры можно отвоевать религиозный надел.

### 8.1 Правила проведения ивентов “Войны Веры”

1. Боевка на проектированном оружии (ЛАРП).
2. Ивенты проходят по расписанию (будет уточнено позже). Ивенты стартуют во всех трех точках одновременно.
3. Каждая **Религия** может отправить на 1 Святое место не более 10 человек.
4. У каждого участника **ОБЯЗАТЕЛЬНО** должно быть на руках не менее 2 (двух) исполненных **Сертификатов Обета** и не менее 3 (трех) токенов духа.
5. При проходе на территорию проведения ивента, все члены команды должны передать Токены духа капитану команды (ответственному лицу). Сертификаты обета остаются на руках у игроков.
6. На территории ивента возможна покупка ленты бойца (не более 1 штуки в руки) у игротехника. Стоимость ленты уточняйте по игре.
7. Ленты позволяют выйти после окончания ивента без каких-либо ранений.
8. Лента НЕ позволяет возвращаться в бой в течение ивента.
9. После проведения ивента все сданные токены уходят игротехнику.
10. Каждая группа игроков объявляет, за какую **Религию** они выступают.
11. После построения команд на территории ивента происходит жребьевка (см. ниже)
12. Бойцы победившей стороны получают награду в ресурсах и других игровых ценностях.
13. После попадания в тяжёлое ранение игрок не может участвовать в ивенте дальше.
14. Все тяжелораненые бойцы по окончании ивента выходят с него в одном хите.
15. На ивенте действуют все правила боевого взаимодействия, не противоречащие правилам по Боевым взаимодействиям.

## **8.2 Очередность боевых столкновений и порядок взаимодействия**

Для того, чтобы избежать массовых столкновений и четко отследить победителей, бои на территории ивента будут проходить в порядке очередности.

Каждая команда будет иметь возможность сделать один “ход” - Вызов, в рамках команда объявляет атаку на определенный надел.

### **8.2.1 Правила жребьевки:**

1. Каждый капитан команды взакрытую ставит какое-то количество токенов духа из собранного с команды (п.8.1, пп.5)
2. Команды, религии которых на старте ивента не имеют на данной территории церковных наделов, могут ставить ТОЛЬКО черные токены.
3. Команды, религии которых на старте ивента, имеют на данной территории церковный(ые) надел(ы), могут ставить и черные, и белые токены.
4. Команда, поставившая наименьшее количество токенов, первой объявляет о том, какой надел она атакует.
5. Если команды поставили одинаковое количество токенов, очередность между ними определяется случайным образом.
6. Команда религии, к которой относится атакованный надел может выступить на его защиту, либо пропустить этот вызов. Если защитники находятся, начинается бой. Если защитников не находится, команде, объявившей атаку, объявляется техническая победа. Победившая команда становится защитником надела, а ход переходит к следующей команде (по увеличению количества вложенных токенов).
7. Защита надела не тратит ход.
8. Победа в бою присуждается команде, если противники не могут или не желают продолжать бой.
9. Любая команда может объявить о том, что сдается, сохранив бойцов и выйдя из боя. Либо продолжать бой до тех пор, пока все бойцы не окажутся в тяжелом ранении.
10. Добивать бойцов на территории ивента НЕЛЬЗЯ.
11. Количество атак на один надел не ограничено и зависит только от количества участвующих команд.
12. Итог на следующий цикл определяется только после того, как последняя команда сделала ход и провела (или не провела) боевое столкновение.



# 9. Правила по Медицине

за авторством Павла Корзуна

## Типы воздействий на игрока

У персонажа есть нательные и бонусные хиты. Подробнее о количествах хитов у людей\существ вы можете прочесть в правилах по Боевке.

Стандартное количество нательных хитов: 2.

### Ранение

**Легкое ранение:** персонаж потерял все нательные хиты, кроме последнего. Может сражаться и передвигаться, не может бегать. У игрока есть 30 минут на перевязку, иначе он теряет еще 1 хит и ранение переходит в тяжелое.

**Тяжелое ранение:** персонаж потерял все нательные хиты. Не может сражаться и должен упасть на землю. Допускается стонать, тихо звать на помощь, ползти. Если не перевязаться, через 30 минут после наступления состояния “тяжелое ранение” наступает смерть.

Игрокам, находящимся под действием каких-либо бонусов к нательным хитам, следует иметь при себе подтверждающие это чипы либо иные доказательства во избежание конфликтов во время боя. В боевой ситуации игроки, единоразово получившие урон, превышающий количество доступных им хитов (входящий урон), получают тяжелое ранение и должны упасть на землю (т.е. создается своеобразный гейт против мгновенной смерти).

### Увечье

Живой персонаж может иметь любое количество хитов, но при этом обладать дефектом, полученным в ходе боя или другого взаимодействия - например, шрам или изувеченная/сломанная конечность. В целом от увечий можно избежать различными научными способами.

### Болезнь

Живой персонаж может иметь любое количество хитов, но быть под воздействием болезни. В таком случае игрок имеет при себе карточку с информацией о болезни и ее симптомах, которые необходимо отыгрывать. Лекари могут обладать информацией, которая поможет игроку вылечиться.

### Смерть

Игровая смерть наступает в результате опускания счетчика хитов ниже нуля любым доступным креативным способом (в том числе намеренным добиванием другим персонажем), а также получением состояния “смерть” в ходе не предусмотренных правилами Медицины взаимодействий (яды, магия и пр.). Игрок отправляется в мертвятник. Мертвый персонаж отмечается белым хайратником/повязкой на голове.

## Медицинский персонал на игре

Лекари составляют костяк медперсонала и обладают разными возможностями в зависимости от ранга.

Для получения профессии лекаря на старт игры подается отдельная заявка, которая утверждается в соответствии с Правилами.

Игрок, претендующий на профессию лекаря, должен подробно изложить в квенте обоснование своей профессии и квалификации в рамках игрового мира: каким образом он/она получил(а) образование; перечень достижений и умений в области медицины. Подача трактатов/заявок для получения дополнительных знаний на старт игры не обязательна, но приветствуется, если вы считаете это необходимым для вашей квенты.

### Лекарь

С профессией лекаря игрок получает специальную колоду карт (при заявке профессии до старта игры - после заезда в мастерке; при получении профессии/апгрейде во время игры - у профильного мастера либо рега - см. ниже), чтобы распоряжаться ею в соответствии со своей квалификацией и желаемыми/доступными действиями. Также лекарю необходимо иметь определенный инвентарь.

Игрок с профессией лекаря обладает навыками исцеления легких и тяжелых ранений, диагностирования и лечения болезней. Лекарь может сделать себе перевязку, диагностировать и вылечить болезнь, а также передать свои знания ученикам через менторство при Образовательных Учреждениях. Но оперировать сам себя он не может.

Профессия лекаря имеет три ранга:

**Знахарь:** низшая ступень. Средние стартовые шансы провести операцию без негативных последствий для пациента.

**Врач:** стандартная ступень. Хорошие шансы провести операцию без последствий.

**Хирург:** высшая ступень. Отличные шансы провести операцию без последствий.

### Инвентарь лекаря

Всем лекарям на игре необходимо иметь определённый инвентарь.

Если игрок по какой-то причине решил не заниматься, например, хирургией, или не планирует обустройство отдельной лечебницы, или не собирается оперировать в поле, ему не потребуется инвентарь, необходимый для проведения операций. В то же время отсутствие инвентаря для конкретной выполняемой цели (например, иглы для моделирования шва при лечении тяжелораненого персонажа) во время проверки мастером может повлечь штрафные санкции.

Весь инвентарь игроки привозят на игру самостоятельно. Инвентарь лекаря не подбираем. В случае окончательной смерти персонаж утрачивает профессию.

## **Общий инвентарь**

**Книга лекаря и регистрации пациентов** – справочник/книга с описанием симптомов болезней, способов их лечения, рецептов лекарств. Сюда же разумно будет поместить выдержки из правил и алгоритмы действий для отыгрыша. Основная функция книги - внесение записей по приему каждого пациента, в том числе для проверок в случае возникновения споров или для использования как доказательства игрового опыта. Может быть оформлена как антуражная записная книга либо стилизованная папка с отдельными листами.

**Перевязочный материал** – полотно (желательно белого цвета) либо бинты. Нетканка не допускается.

**Письменные принадлежности:** бумага, стилизованные фентезийные ручки (перо/стило, шариковая ручка, стилизованная под перо, и т.д.)

## **Хирургия**

**Медицинские инструменты для отыгрыша и ведения деятельности:** ножницы, нитки, игла, пинцет, скальпель; для отыгрыша/антуража - щипцы, клещи, расширители, ножи (тупые, можно пластиковые или ларп).

**Антуражные склянки/емкости для отыгрыша:** стеклянные или другие антуражные бутылки с чистой водой для «обработки и очистки ран».

**Инструменты для моделирования шрамов:** уголь или йод, нитки (желательно красного цвета), иглы, медицинский пластырь на тканевой основе шириной 3 см и 5 см для моделирования швов ИЛИ переводные татуировки в виде шрамов, аквагрим.

**Полотно для оперирования в поле:** полотно хлопковой одноцветной ткани без принтов не менее 180x60 см (для укладки пациента и обеспечения операционного пространства).

## **Болезни**

**Стилизованная маска:** фентезийная маска или маска чумного доктора, покрывающая органы дыхания - чтобы предотвратить заражение лекаря болезнью. Маска, закрывающая дыхательные органы, может быть создана в том числе из подручных материалов прямо на месте (и не требует никаких чипирований) - одежды или обрывка ткани, - и защищает персонажей от заражения болезнями (кроме штрафных санкций от представителей МГ).

## **Актуальные локации**

Актуальнейшая для любого лекаря локация - лечебница, в которой он осуществляет свою деятельность. Впрочем, лекарь также может оперировать персонажей и вне лечебницы в соответствии с Правилами.

## Лечебницы

Игроки (особенно те, кто заявился на профессию лекаря до старта игры) могут самостоятельно учредить отдельную лечебницу. Это отдельное чистое помещение, изолированное от посторонних и оборудованное силами игроков.

### Требования к лечебнице:

- отдельное помещение с навесом (тентом/крышей);
- книга регистрации пациентов (может быть местная или личная лекаря);
- операционная (наличие стола обязательно);
- пространство для реабилитации пациентов;
- декоративная библиотека или другие тематические украшения.

### Лечебницы Батлграундов (БГ)

Лекари могут развернуть пространство для лечения именных персонажей на точке респауна своей команды. Минимальное требование к антуражу - полотно (минимум 180x60 см) для укладки пациента и минимальное удаление от точки респауна своей команды, позволяющее исключить возможность травмирования в результате давки.

На лечебницу БГ не действуют правила лечения в поле - она работает по правилам лечебниц. Ее необходимо свернуть после окончания сражения на БГ, когда фракция, к которой она принадлежит, покидает поле боя и возвращается в домашнюю локацию.

### Лечение ранений/хирургия

Напомним: ранения бывают двух типов: легкие (персонаж потерял все хиты, кроме последнего) и тяжелые (персонаж потерял все нательные хиты). Время на оказание первой помощи при ранениях - 30 минут, иначе по истечении этого времени состояние игрока ухудшается до следующей ступени.

Т.е. если помощь не оказать тяжелораненому персонажу, через 30 минут он погибает. Если не оказать ее персонажу с легкой раной, через 30 минут он теряет последний хит и переходит в состояние тяжелого ранения, а еще через 30 минут - погибает.

Профессия лекаря может быть очень увлекательной и интенсивной в режиме сортировки пациентов. Хорошей идеей для любого лекаря может стать предварительная подготовка набора средств для оказания помощи - скрученных перевязок, готовых к шитью и заряженных игл и подготовленного пластыря для моделирования, а также найм помощника (для помощи персонажу не обязательно иметь профессию лекаря, он просто не может осуществлять непосредственно оперирование и работу с картами Медицины, но может помогать с другими мелочами).

Обратите внимание: ниже описаны ключевые минимальные действия, которые необходимо совершить лекарю для лечения раненых и моделирования процесса. Игрок может творчески/драматически подойти к процессу для создания уникального игрового опыта и добавить стилизованные действия и модели предметов для обогащения отыгрыша.

## **Переноска раненых**

Перед оказанием помощи персонажей, неспособных к самостоятельному перемещению, можно переместить в более безопасное место.

- Один здоровый персонаж может перенести одного раненого персонажа, взвалив его на себя/взяв под руки, со скоростью шага или оттащить в сторону. Перемещение быстрым шагом/бегом запрещено.

- Два здоровых персонажа могут перенести одного раненого персонажа, взвалив его на себя/взяв под руки или оттащить в сторону. Можно перемещаться даже бегом, однако раненый персонаж бежать не может.

## **Первая помощь**

Самый доступный вид первой помощи - перевязка. Ее может сделать любой персонаж и в любом месте при наличии перевязочного материала. Перевязка однократно предотвращает дальнейшую потерю хитов из-за уже полученных ранений (переход в тяжелое ранение и/или смерть) на 30 минут. В течение этого времени персонаж должен воспользоваться услугами лекаря. Повторная перевязка не допускается.

Если персонаж перевязан и находится внутри госпиталя/лечебницы (только если вместе с ним в помещении находится Лекарь), считается, что он стабилизирован (процесс потери хитов остановлен, правило 30 минут не работает) и ждет лечения/операции. Если его увести в другое место, то нужно продолжить считать время до смерти. Запрещается злоупотреблять этим правилом для избежания смерти - раненый персонаж должен быть прооперирован в кратчайшие сроки.

Перевязка накладывается на место ранения непосредственно на кожу либо поверх одежды.

Перевязочным материалом считается натуральная ткань или марлевые бинты – нетканка недопустима.

Существуют также другие фармакологические способы оказать первую помощь - с применением алхимии или иными средствами.

## **Лечение легких ранений в лечебнице/на дому**

При поступлении пациента в лечебницу лекарь обязательно делает соответствующую запись в книге регистрации пациентов: имя персонажа, диагноз, время и дата поступления, время реабилитации. Факт ведения книги регистрации может быть проверен мастерами.

Если пациент не перевязан, лекарь делает перевязку, чтобы стабилизировать его состояние на время ожидания операции.

Когда наступает очередь данного пациента, лекарь укладывает его на стол и снимает с него доспехи и одежду, чтобы получить доступ к ране. Только пациент вправе просить посторонних покинуть помещение в целях пожизненной приватности пациента (если он/она чувствуют себя некомфортно), и указанные люди должны подчиниться.

Проводится лечение: снятие повязки; очистка места ранения; моделирование раны йодом (уточняйте наличие аллергии!) / одноразовой переводной татуировкой “шрам” / наклеиванием

полоски пластыря длиной не менее 4 см для моделирования рубца / нанесением грима; повторная перевязка.

Завершающий этап лечения легкого ранения - обязательное наложение повязки на модель раны. Повязку пациент может снять самостоятельно через 10 минут после окончания процедуры.

При лечении легких ранений предъявление карт Медицины не требуется.

### **Лечение тяжелых ранений в госпитале/лечебнице/лечебнице БГ/на дому**

При поступлении пациента в госпиталь/лечебницу лекарь обязательно делает соответствующую запись в книге регистрации пациентов: имя персонажа, диагноз, время и дата поступления, время реабилитации. Ведение книги регистрации отслеживает региональный мастер.

Если пациент не перевязан, лекарь делает перевязку, чтобы стабилизировать его состояние на время ожидания операции.

Когда наступает очередь данного пациента, лекарь укладывает его на стол, снимает доспехи и одежду, чтобы получить доступ к ране. Только пациент вправе просить посторонних покинуть помещение в целях пожизненной приватности пациента (если он/она чувствуют себя некомфортно), и указанные люди должны подчиниться.

Лекарь начинает операцию: применение обезболивающих зелий или других модификаторов, работу хирургическим инструментом. Завершающий этап - обязательное наложение швов (метод моделирования на усмотрение лекаря, см. ниже). После окончания операции игроку предъявляют карты Медицины по правилам и кондициям, обозначенным ниже.

#### Основные методы моделирования швов:

1. Наклеивание двух параллельных полосок пластыря длиной не менее 5 см с созданием язычков, симулирующих шрам. Последующее сшивание язычков пластыря с использованием иглы и нити. Игрокам-лекарям не рекомендуется применять этот метод, если они не уверены в том, что они в состоянии справиться с ним без случайного травмирования игрока-пациента.
2. Наклеивание одной полоски пластыря длиной не менее 6 см и создание на нем рисунка шва при помощи маркера\фломастера.
3. Наклеивание на место ранения одноразовой переводной татуировки в виде шва.
4. Аквагрим.

Лекари, обратите внимание: выше представлено несколько разных способов моделирования шрамов. Все они имеют цель потратить ваше время на моделирование и оставить на игроке свидетельства ранения. Мы рекомендуем выбирать вариант модели, который безопасен для пациента (на который у него нет аллергии), с которым вы в состоянии справиться и который не испачкает костюм пациента.

Если у игрока по какой-то причине несколько ранений и он вам об этом сообщает, каждое требует отдельной операции/процедуры лечения, однако послеоперационные карты собираются лишь один раз, после отыгрыша обработки всех ранений.

### **Лечение легких ранений в поле**

В случае крайней нужды лекарь может обработать персонажа с легкой раной в поле - при соблюдении ряда процедур и с некоторыми штрафами.

Тяжелые ранения в поле не оперируют в принципе.

При оперировании легких ранений в поле не действует правило стабилизации - без оглядки на наличие очереди. Отсчет времени до усугубления состояния идет по стандартным правилам. Таким образом, возможна ситуация, когда пациент переходит в состояние тяжелого ранения прямо во время операции. В таком случае ее завершение невозможно - пациента необходимо переместить в госпиталь.

Операция считается завершенной на момент начала сбора колоды карт Медицины (когда пациент уже вне опасности потери хитов из-за таймеров). Лечение считается окончанным, когда пациент вытягивает карту.

В полевых условиях посторонние игроки могут не подчиниться просьбе пациента и лекаря покинуть ближайшее окружение (в т.ч. из соображений приватности).

Процесс оперирования легко раненных персонажей в поле выглядит так:

Лекарь или любой игрок перевязывает пациента (если он все еще не перевязан), чтобы отсрочить потерю хитов и препроводить пострадавшего к месту проведения процедур. Перед их началом лекарь обязательно делает запись в книге: имя персонажа, диагноз, время и дата поступления.

Лечение проводится на полотне (минимум 180x60 см) для оперирования, развернутом на чистом участке земли. Лекарь укладывает пациента на полотно, снимает с него доспехи и одежду, чтобы получить доступ к ране, и начинает процесс: снятие повязки; очистка места ранения; моделирование раны йодом (уточняйте наличие аллергии) / одноразовой переводной татуировкой “шрам” / наклеиванием полоски пластыря длиной не менее 4 см для моделирования рубца / нанесением грима; повторная перевязка.

Завершающий этап операции легкого ранения - обязательное наложение повязки на модель раны/рубца. Повязку пациент может снять самостоятельно через 10 минут после окончания процедуры.

По завершении операции игроку предъявляют карты Медицины по правилам и кондициям, обозначенным ниже.

## **Постоперационная реабилитация и восстановление хитов**

В госпитале/лечебнице/лечебнице БГ/на дому:

- легкое ранение: не требует пребывания в госпитале после обработки раны;
- тяжелое ранение: 10 минут пребывания в госпитале/лечебнице/на дому.

В поле:

- легкое ранение: не требует реабилитации после обработки раны и в случае вытягивания пациентом карты «Жизнь» и «Болезнь».

Во время реабилитации раненый не может шевелить прооперированной конечностью, носить на ней доспехи или самостоятельно передвигаться.

Есть способы сократить период реабилитации, относящиеся к игровым знаниям.

Персонаж, покинувший госпиталь до окончания времени реабилитации, считается не вылеченным, и его хиты не восстановлены.

## **Результат лечения**

Каждый лекарь на старте игры получает колоду карт Медицины – карты жизни, болезни, смерти и набор карточек болезней.

После проведения операции (тяжелое ранение в госпитале/лечебнице/лечебнице БГ/на дому либо легкое ранение в поле) лекарю необходимо определить ее исход. Для этого он берет базовую колоду в соответствии со своим рангом и добавляет к ней модифицирующие карты в зависимости от того, что произошло во время операции.

Обратите внимание: у Обезболивающего и Обеззараживающей Жидкости есть три вариации. В ходе операции/лечения на игрока можно применить и зачесть только одну вариацию Обезболивающего и одну вариацию Обеззараживающей Жидкости. Лекарю необходимо объявить цели что он собирается применить зелье.

## **Базовые колоды:**

### **Ранговая Колода**

**Знахарь:** «Болезнь» 2 шт.; «Смерть» 1 шт.

**Врач:** «Жизнь» 1 шт.; «Болезнь» 1 шт.; «Смерть» 1 шт.

**Хирург:** «Жизнь» 2 шт.; «Болезнь» 1 шт.; «Смерть» 1 шт.

### **Профильная Колода**

#### **Условия добавления/удаления дополнительных карт:**

- проведение операции в госпитале/лечебнице: +1 «Жизнь»;
- проведение операции на дому у пациента: +1 «Болезнь»;
- проведение лечения в поле: +1 «Болезнь», -1 «Смерть»;
- прием Обезболивающего 1 ур.: +1 «Жизнь»;
- прием Обезболивающего 2 ур.: +2 «Жизнь»;
- прием Обезболивающего 3 ур.: +1 «Жизнь», -1 «Смерть»;
- прием Обеззараживающей Жидкости 1 ур.: -1 «Болезнь»;
- прием Обеззараживающей Жидкости 2 ур.: замена 1 карты «Болезнь» на 1 карту «Жизнь»;
- прием Обеззараживающей Жидкости 3 ур.: замена 2 карт «Болезнь» на 2 карты «Жизнь»;
- наличие у пациента болезни на момент окончания операции/лечения: +1 «Болезнь»; +1 «Смерть»;
- проведение молебна за здоровье раненого: +1 «Жизнь», -1 «Смерть»;
- исповедь у священника (только для тяжелораненых): +1 «Жизнь»;
- персонаж оперировался в статусе тяжелораненого: +1 «Смерть»;
- пациент был перевязан более чем через 30 минут после получения ранения: +1 «Болезнь»;
- перевязка наложена поверх одежды/доспеха: +1 «Болезнь»;

После сбора колоды пациент должен вытянуть одну карту вслепую. Пациент не вправе прямым текстом сообщать окружающим (кроме лечащих его лекарей) о том, какую карту он вытянул и её



эффекты, если на ней есть какие-либо дополнительные действия, но может отыграть эту информацию.

**Карта «Смерть»** - персонаж погибает.

**Карта «Болезнь»** - персонаж заразился болезнью, лекарь дает вытянуть 1 карточку болезни вслепую; наступает период реабилитации, если он предусмотрен (не снимает увечья; об увечьях см. ниже). Лекарю запрещено смотреть на чип болезни, который он выдает игроку.

**Карта «Жизнь»** - персонаж исцеляется от полученных ранений, операция прошла успешно, наступает период реабилитации, если он предусмотрен (не снимает увечья).

**Коллекционные карты** - элемент Коллекционной Карточной Игры. Коллекционные карты - это собираемая игровая ценность. Их может добыть любой игрок в ходе игры, но пользоваться в состоянии только лекари - чтобы повлиять на состав послеоперационной колоды и исход операции. Чаще всего они заменяют собой какую-либо карту в колоде и/или наделяют ее дополнительными свойствами. На всех таких картах написаны условия их применения. После использования лекарь может удалить их из колоды и спрятать в отдельное место, если на карте не написано обратное. Также их могут найти в ходе обыска и исследовать посторонние.

## **Болезни**

На игре моделируются несколько болезней: тиф, чесотка, лихорадка и т.д.

Болезни не прогрессируют с 02:00 до 09:00 (Тихое Время).

Заражение персонажа болезнью всегда определяется течением игры. Заболеть и заразиться может любой персонаж в любом месте, включая лечебницы, различными способами (кроме случаев, когда он не подвержен заражению из-за каких-либо действующих на него эффектов).

У всех Лекарей в комплекте есть набор чипов болезни. Лекарям нельзя смотреть на эти чипы потому что они содержат в себе список симптомов. Лекари выдают эти чипы игрокам если результатом операции стала болезнь персонажа. Лекарям нужно уведомить игрока что если это чип заразной болезни, игроку необходимо дойти до ближайшего регионального мастера и попросить его выдать еще 2 чипа этой же болезни. В случае, если рега на месте по какой то причине не оказалось, можно считать что больному повезло, тратить игровое время на поиски рега не нужно.

Кроме того, заражение болезнью может применять мастер в виде штрафной санкции к игроку.

### **Условия возникновения болезней:**

- грязь, беспорядок, наличие неубранного мусора на территории локации;
- наличие незахороненных трупов на территории локации;
- самовольный уход из госпиталя заразного больного до окончания лечения;
- заражение от больного игрока при передаче им дополнительных карточек болезни при наступлении заразной стадии (согласно карточке болезни);
- иные обстоятельства, достигнутые в результате выполнения квестов или других скрытых условий.

Ответственный мастер может определять заражение болезнью броском кубика: 1-4 - заболел, 5-6 - не заболел.

Есть способы защититься от заражения болезнью от кого-либо, известные лекарям.

Болезнь моделируется карточкой болезни с указанием симптомов и обозначением периода, на протяжении которого игроку необходимо их отыгрывать. В нижней строчке указан символичный код болезни. Эти же символы пишут на лекарствах, чтобы игрок мог сверять их с символами на карточке болезни для подтверждения правильности лечения. На карточке также могут быть инструкции по распространению болезни во время проявления определенных симптомов. В этом случае зараженный персонаж должен передать дополнительные карточки болезни от 1 до 3 (при их наличии) находящимся поблизости игрокам, заражая их.

### Пример карточки болезни:

Чип болезни. ☉	
1 час	Жар
2 час	Головная боль
3 час	-1 нательный хит; Озноб
4 час	Кашель*
5 час	Ломота в шее
6 час	-1 нательный хит; Выздоровление
ниже - при наличии, передай дополнительные чипы окружающим	

Таблица 1 - Пример чипа болезни

Больной по порядку отыгрывает симптомы, указанные на карточке. Последний симптом отыгрывается до излечения или до смерти персонажа от болезни/иных причин или получения увечья из-за болезни. Заключительный эффект описан на карточке болезни.

Если у пациента несколько чипов одной и той же болезни, одно правильное лекарство избавит его от всех чипов этой болезни.

### Лечение болезней и реабилитация

Больному необходимо обратиться к лекарям или вызвать их к себе домой. На основании жалоб пациента лекарь, руководствуясь своими игровыми знаниями, должен поставить диагноз.

Показывать лекарю карточку болезни запрещается! Лекарю запрещается читать симптоматическое содержание карточек болезней в т.ч. выданных для распространения пациентам, вытянувшим карту Болезнь - это игровое знание, которое позволяет идентифицировать болезнь.

Когда болезнь определена согласно доступным игровым знаниям Лекаря, Лекарь назначает курс лечения. Курс лечения может включать какие-либо действия без применения лекарств, только лекарства либо комбинацию двух подходов.

За лекарствами Лекарь обращается к алхимику/фармацевту. Готовое лекарство представляет собой карточку с символом, помещенную в закрытую пробирку.

Лекарство пациент принимает в присутствии врача. Отыгрывается разрыванием карточки.

Если диагноз был поставлен верно и лекарство применено правильно (его символы совпадают с символами болезни на карточке), пациент полностью выздоравливает.

## Увечья

Персонажи могут получить увечья в результате:

- осложнений после операций (в т.ч. как штрафную санкцию);
- действий других игроков;
- болезней.

Если необходимо, мастер или игротех выдает игроку карточку с описанием увечья. Обратите внимание, модель не предусматривает ампутаций. В 1200-е полная потеря конечности невозможна.

Если игрок настаивает, что у него нет пальцев - значит у него нет пальцев, он может дальше это отыгрывать. Вы можете объявить что пальцы изувечены любым оставляющим их прикрепленными к телу методом и объявить что кисть увечна.. От увечий можно избавиться.

## Отыгрыш увечий

Игрок, получивший увечье, обязан постоянно отыгрывать его наличие.

**Увечная конечность или ее часть:** перемотка белой тканью/бинтом. Если увечна нога, нельзя бегать, ходить можно только хромая или с костылем; увечная рука подвешивается через шею или прибинтовывается к туловищу; в случае увечья кисти можно забинтовать только ее, спрятав пальцы, увечной кистью нельзя ничего делать или держать в этой руке вещи.

**Потеря функционала обеих ног:** передвижение на носилках или на костылях, волоча ноги (не отрывая от земли).

**Увечное ухо или нос:** пластырь на ухо или нос или повязка из бинтов.

**Слепота/увечный глаз:** повязка на глаз или на оба глаза (может потребоваться проводник).

**Глухота/тугоухость:** затычки в ушах или перевязка бинтом, переспрашивания, громкая речь.

**Немота:** повязка на рот, общение с помощью жестов или письма.

**Одышка, увечье груди/торса:** перемотанная широкой повязкой\бинтом грудь; затрудненная речь, хрипота, кашель (применяется в т.ч. как увечье корпуса).

Избавиться от увечий сложно, но возможно. Это комплексная проблема, требующая научного подхода.

## **Обучение профессии лекаря в ходе игры**

Любой желающий игрок может получить профессию лекаря в ходе игры. После этого он может практиковать медицину в соответствии с настоящими правилами.

Если у игрока нет собственных инструментов или помещения, он может попросить у других игроков позволения воспользоваться их помещением или инструментами либо наняться в лечебницу. Наличие общего инвентаря медика (см. выше) обязательно.

В процессе игры игрок может пройти обучение и получить профессию лекаря или повысить квалификацию в образовательном учреждении.

Обратите внимание: при повышении уровня Лекарям необходимо сдавать свою старую Ранговую Колоду (регу или профильнику) прежде чем получить новую. Если новых колод нет в наличии у Регионального Мастера, вы можете обратиться к Профильному Мастеру или попросить вызвать его в локацию для выдачи набора.

### **Процесс обучения**

Ниже представлена схема требований для повышения уровня в рамках профессии. Игроки могут выполнять задачи как самостоятельно, так и вместе с коллегой.

### **Ассистирование - Ведущий и Ведомый Лекарь**

Оперировать можно вместе. Для этого перед операцией (взаимодействием с пациентом) вам и вашему ассистенту необходимо принять решение, кто из вас Ведущий, а кто Ведомый, и кому из вас (одному) в Книгу Лекаря пойдет запись об операции. Роль Ведущего заключается в том, чтобы следить за действиями Ведомых в рамках операции, собрать и предъявить пациенту Послеоперационную Колоду карт с использованием своей Ранговой Колоды.

**Получение ур. 1 (профессии)** - игроку необходимо пройти формальное обучение профессии.

1. Обратитесь в образовательное учреждение/Университет и запишитесь на групповую лекцию по профессии лекаря у местного доктора наук. Под его кураторством вы будете отправлены на курс лекций.
2. После курса лекций вы можете попросить университет выписать вам направление на прохождение практики с лекарем в свободной форме (это необходимо для теоретического и практического ознакомления с принципами модели). С направлением вам необходимо провести 1 операцию с любым исходом ассистируя в роли Ведомого.
3. Затем вам необходимо обратиться к региональному/профильному мастеру, чтобы ответить на несколько вопросов по правилам модели. В случае успешного прохождения экзамена и предъявления Книги Лекаря с записью об одной операции, игрок получает отметку о получении профессии, а также Ранговую Колоду ур. 1 и Профильную Колоду карт Медицины.

**Получение ур. 2:** необходимо самостоятельно или ассистируя коллеге наработать практический опыт игры в модель.

1. Самостоятельно или ассистируя другому лекарю завершите три операции с исходом “Жизнь” или “Болезнь”.

**АЛЬТЕРНАТИВНО**

2. Поставьте два правильных диагноза и вылечите болезнь два раза. В зачет могут идти до двух правильно поставленных диагнозов, т.е. в дополнение к ним необходима минимум одна успешная операция.

Доказательством ваших достижений служат отметки об операциях/лечении в вашей книге лекаря.

3. Обратитесь к региональному/профильному мастеру и предъявите вашу книгу лекаря с необходимыми отметками. Обменяйте вашу Ранговую Колоду ур. 1 на Ранговую Колоду ур. 2 у него же.

**Получение ур. 3:** необходимо продолжить набирать опыт, а также написать трактат о ваших достижениях.

1. Завершите две операции с исходом “Жизнь”, а так же успешно вылечите болезнь два раза. Вы не можете ассистировать в роли Ведомого для этого зачета, вам необходимо быть Ведущим.

2. Обратитесь в образовательное учреждение/Университет и подайте заявку на получение ур. 3 (Хирург). Вам необходимо написать трактат о ваших достижениях/исследованиях в ходе игры и презентовать его перед комиссией в выбранном образовательном учреждении.

3. После успешной презентации и набора необходимого игрового опыта обратитесь к региональному/профильному мастеру и обменяйте вашу Ранговую Колоду ур. 2 на Ранговую Колоду ур. 3 у него же.

## Приложение А - Образец заполнения Книги Лекаря

Книга Лекаря - это обязательный атрибут Лекаря. Она необходима в первую очередь для ведения учёта потому что с её помощью можно решить любой конфликтный вопрос, а также отследить игровой стаж Лекаря чтобы выдать ему повышения по уровню.

Мы рекомендуем также вклеить в Книгу Лекаря отрывки правил (например, тайминги ранений, правила добавления Карт и любые полезные сноски из Правил) чтобы вы могли иметь антуражный доступ к нужной вам информации и не носить распечатки.

Пример организации графа в Книге и пример заполнения можно найти ниже.

Время поступления	Локация	Имя персонажа	Диагноз	Результат взаимодействия	Время выписки [необязательно]
12:02	Лечебница	Дон Кихот	Тяжёлое ранение	Болезнь	12:50
12:20	Лечебница	Д'Артаньян	Тяжёлое ранение	Жизнь	12:53

15:30	Улица	Робинзон Крузо	Болезнь - бронхит	Болезнь вылечена	15:35
15:36	Помещение	Пятница	Болезнь - несварение	Болезнь не вылечена (неправильный диагноз)	15:40

Таблица 2 - Пример заполнения таблицы Книги Лекаря

Книга Лекаря может быть оформлена как антуражный блокнот (например, небольшая записная книга с кожаный переплетом и листами из крафт-бумаги) или даже как стопка листов (главное, соблюдать порядок), но нужно чтобы она всегда была при вас.

## Приложение Б - Коллекционные карты

Коллекционные Карты (КК) - это горизонтальная прогрессия Лекаря в рамках профессии. Они представляют собой модификаторы, которые каким-то образом меняют исход операции - улучшают или ухудшают действие базовых карт “Жизнь”, “Болезнь” и “Смерть” и модифицируют Правила.



Рисунок 1 - Пример Коллекционной Карты.

Коллекционные Карты Медицины имеют рубашку серого цвета. Такую же, карты стандартного образца, которые Лекарь получает в своем наборе. На каждой из этих карт написано, какую карту стандартного образца они заменяют, а также ниже написаны модификаторы, которые та или иная КК вносит в результат.

КК - это игровая ценность. Это значит, что их можно найти в игровом мире - они могут быть добычей, наградой или быть в продаже. Игроки могут ими обмениваться или продавать их. А так же воровать. Только Лекари могут ими воспользоваться. Все КК Медицины многоразового использования, но некоторые из них однократного применения - это значит, что если пациент вытянет такую карту, с ней придется расстаться навсегда, а карта будет выведена из Игры.

КК необходимо добавлять в Послеоперационную Колоду после того, как вы ее собрали и перед тем, как вы предъявили ее пациенту. Лекарь может посмотреть на собранную колоду, заменить необходимые карты стандартного образца, перемешать карты и предъявить их пациенту.

# 10. Правила по Пыткам

за авторством Хмелевой Елены

## 1. Общие положения

1. Отыгрыш пыток производится только с обоюдного согласия игрока-палача и игрока-пытаемого.
  - Отыгрыш пыток не должен вредить физически или морально игроку-пытаемому.
2. Пытать может любой игрок при наличии игрального шестигранного куба.
  - Кубы игроки завозят сами.
3. Инициировать пытку по отношению к игроку можно, если он:
  - Связан или в кандалах;
  - Находится на операционном столе;
  - Находится в пыточной (отдельное здание, чипуется региональщиком).
4. Исход пытки решается броском кубов палача и пытаемого.
  - Пытку нельзя инициировать, если палач не может бросить ни один куб.
5. Нельзя пытать оглушённого игрока.
6. Нельзя пытать игрока в тяжёлом ранении.
7. Можно пробовать пытать нелюдей, результат не гарантирован.

## 2. Пытки

### 2.1 Определение исхода пытки

Игрок-палач и игрок-пытаемый оба кидают некоторое количество шестигранных кубов (базовое количество - 1 для обоих игроков). Базовое количество кубов может быть изменено при изучении технологии. Количество кубов определяется единожды; если игроки хотят сбросить токены Духа для получения дополнительных кубов, это делается до броска. Палач выбирает количество сбрасываемых токенов первым.

Исход пытки - максимальное число, выпавшее за все броски на кон. Если это число больше у пытаемого - пытка провалена, в противном случае - успешна. Т.е. если числа равны - пытка успешна

Если пытаемый не бросает ни один куб, пытка считается успешной, результат определяется бросками куба палача.

Палач или пытаемый может оказаться под влиянием эффектов Слабость и Стойкость в результате применения алхимического зелья, религии и/или магии.

## 2.2 Дополнительные кубы палача

1. Пытка проводится в пыточной: +1 куб
2. Палач наносит ранение пытаемому: +1 куб за каждый снятый хит, доводить до тяжёлого ранения нельзя
  - Восстановление хитов пытаемому и нанесение урона снова засчитывается как дополнительный куб
  - Исцеление должно быть моментальным и проведено на месте пытки
3. +1 куб за каждую последовательную успешную пытку одного и того же персонажа
4. Палач под действием Слабости: -1 куб
5. Некоторые артефакты, навыки, способности могут давать дополнительные кубы. В этом случае палач предоставляет чипованный сертификат

## 2.3 Дополнительные кубы пытаемого

6. Пытаемый под действием Стойкости: +1 куб, добавляет +1 к Исходу пытки
7. Пытаемый под действием Слабости: -1 куб
8. У пытаемого более трёх максимальных нательных хитов: +1 куб
9. Пытаемый может сбрасывать черные токены Духа и получать +1 куб за каждый
10. Некоторые артефакты, навыки, способности могут давать дополнительные кубы. В этом случае пытаемый предоставляет чипованный сертификат

## 2.3 Результат пытки для пытаемого

1. Исход пытки 7 - с пытаемым ничего не произошло, этому палачу нельзя повторно пытаться этого игрока в течение цикла
  - Другой Палач в другой локации пытать может
2. Исход пытки 6 - с пытаемым ничего не произошло
3. Исход пытки 5 - пытаемый теряет хит
4. Исход пытки 3 или 4 - пытаемый падает в тяжран
5. Исход пытки 1 или 2 - пытаемый умирает
  - Если игрок умирает в результате пытки, время отсидки в мертвятнике для него снижается на 1 час



## 2.3 Результат пытки для палача

При успешной пытке любого игрока Палач может:

1. Задать пытаемому три вопроса. Тот не имеет права молчать и обязан отвечать правдиво и максимально развёрнуто
2. Заставить игрока активировать Артефактом
3. Заставить игрока провести ритуал, если тот может проводить его самостоятельно
4. Заставить игрока подписать документ

При успешной пытке игрока имеющего профессию, палач может заставить его совершить действие по специальности, как если бы пытаемый совершал его самостоятельно.

Можно приказывать совершать только нижеуказанные опции следующим профессиям:

1. Вы можете заставить Алхимика сварить зелье
2. Вы можете заставить Медика диагностировать болезнь
3. Вы можете заставить Медика провести операцию другому игроку
4. Вы можете заставить Инженера сделать улучшение
5. Вы можете заставить Жреца провести Ритуал
6. Вы можете заставить Археолога обработать гипсовый куб

При успешной пытке сначала исполняется приказание палача, потом наступают последствия - даже если это тяжран или смерть

# 11. Правила по боевым взаимодействиям

## Часть I (за авторством Игоря Гентовта)

### 1. Боевое взаимодействие

**1.1. Боевое взаимодействие** – игровая ситуация, в которой хотя бы один игрок атакует другого, не важно, оружием ближнего боя или дистанционным. Боевое взаимодействие начинается с момента атаки, а заканчивается через минуту после того, как последний из участников боевого взаимодействия был отправлен в тяжёлое ранение или сдался либо игроки перестали угрожать друг другу оружием. Любые явления, обозначенные как “вне боевого взаимодействия”, могут происходить только до его начала или после его окончания. Специальные взаимодействия, например, оглушение или связывание, должны начинаться вне боевого взаимодействия.

1.2. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, промаркированное соответствующим образом.

1.3. Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить «сдаюсь!», чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.

1.4. Игрокам запрещается использовать нахождение в неигровых зонах в игровых целях: прятаться от врагов на территории неигровых заведений общепита, зоны регистрации и прочих неигровых территорий.

1.5. В случае нанесения травмы (умышленно или неумышленно) причинивший ее игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боёвке, главный мастер или лица, их замещающие.

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

### 2. Боевое время

2.1. Дневное боевое время (дневная боёвка): с 09:00 до 21:00. Допускается всё оружие, прошедшее допуск на данную игру.

2.2. Ночное боевое время (ночная боёвка): с 21:00 до 02:00. Каждому игроку допускается ОДНОручное оружие ближнего боя до 110 см. В ночной боёвке из-за плохой видимости игроки обязаны уделять дополнительное внимание тому, куда наносится удар. Щиты запрещены.

2.3. Тихое время: с 02:00 до 09:00. Игроки имеют право находиться в неигровом лагере (спать и т.п.) и не обязаны вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть. В это время мастера не отслеживают игровые взаимодействия. Игроки, продолжающие играть в Тихое время, делают это по правилам ночной боёвки. Отсидка в мертвятнике, разбор других игровых действий мастерами в случае необходимости происходит после 09:00 следующего дня.

2.4. Разрешено использование любого количество одноручного оружия, хоть в обеих руках, хоть в ногах.

### 3. Поражаемая зона

3.1 Поражаемой зоной для клинкового, древкового, стрелкового (лук, арбалет) оружия считается все тело игрока, кроме головы, шеи, горла, кистей, паха, стоп.

3.2. КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещается:

- Бить или толкать оружием в запрещенные зоны – шею, голову, пах, кисти и стопы;
- Наносить удары щитом, удары не боевой частью оружия и акцентированные колющие удары не допущенным для этого оружием;
- Бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски;
- Зажимать или захватывать оружие/щит противника;
- Атаковать противника, который не видит этого, с разбега со спины;
- Пытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом;
- Наносить колющие удары любым оружием кроме разрешенного (копье);
- Стрелять на дистанции ближе чем: 3 метра для стрелкового оружия (луки, арбалеты).

### 4. Боевые зоны

4.1. Полигон делится на три зоны: общую, Воин Веры и батлграунд (БГ).

4.2. Боевка в общей зоне и на Войнах Веры проводится на протектированном оружии.

4.3. Боевка на батлграунде проводится на текстолите и реактопласте (для топоров и копий).

4.4. Запрещено использовать не протектированное оружие вне батлграунда!

### 5. Хиты

5.1. Хиты могут быть двух видов: нательные (личные) и доспешные.

5.2. У любого персонажа 2 «нательных» хита.

5.3. Доспехи добавляют от 1 до 4 хитов.

5.4. Легкий доспех дает +1 хит и представляет собой защиту корпуса (как пример короткая кольчуга или чешуйчатый или ламинарный нагрудник.)

5.4.1 Надетый шлем, дает защиту от оглушения.

5.5. Средний доспех дает +2 хита и включает в себя защиту корпуса, защиту плеча и защиту бедра (например длинная кольчуга или хатангу-дегель как вариант для Востока). В качестве среднего доспеха допускается бригантина.

5.5.1 Надетый шлем, дает защиту от оглушения.

5.6. Тяжелый доспех дает +4 хита и состоит из следующих обязательных элементов:

- полная чешуйчатая, кольчато-пластинчатая или ламинарная защита корпуса (с защитой спины). Засчитывается длинная кольчуга и хатанга с ламелярами;
- полная защита рук (наплечники+налокотники+наручи);
- полная защита ног до низа голени (защита бедра+наколенники+наголенники).
- Допускается использовать ранних элементов доспеха, как кирасы и саледы без средневековой готики, куяки и чингулы (конец XIII века)
- **ВАЖНО.** Бригантина в качестве корпусного доспеха допускается но не учитывается как элемент Тяжелого доспеха.

5.6.1 Тяжелый доспех дает игнорирование первого входящего урона (даже без шлема)

5.6.2 Надетый шлем, дает защиту от оглушения.

5.7. Доспехи могут быть сделаны из металла, кожи или пластика имитирующего металл, однако МГ настоятельно рекомендует для БГ использовать реально защищающие владельца.

5.7.1 Если зоны суставов и паха не закрыты элементами доспеха, то обязательно необходимо наличие скрытой защиты.

5.8 Таким образом количество хитов у персонажа составляет 2 нательных + 1-4 за доспех+ N модельные улучшения.

5.8.1 Модельные эффекты увеличивают предел нательных хитов на максимум +2. То есть суммарно на игроке **в рубашке (без доспеха)** не может быть больше **4 хитов** (2 нательных + 2 дополнительных(модельных))

5.9 Максимальный лимит хитов не может превышать **в сумме 6 (Шести)**. Кроме особых боевых форм Иных.

5.10 Таким образом если на персонажа надеты полные доспехи, действует артефакт на +1 или 2 хита (или ряд артефактов), он выпил алхимическое зелье на +1 хит или же на нем магическая аура дающая доп хит, то игро-механически у него всеравно 6 хитов.

Мы не запрещаем иметь одновременно хоть все эффекты, но в итоге выше потолка не прыгнешь.

5.11 Все эффекты суммируется до общего пула в +2 дополнительных нательных хита. Если общий пул превышает планку, то игрок вправе сам выбирать какие эффекты на него воздействуют в данный момент. Таким образом он не обязан срывать одноразовый маркер дающий +1 хит на одно боевое взаимодействие, если на нем есть аналогичный эффект данный на цикл/всю игру.

## 6. Хитосъем

6.1. Снятие хита – попадание оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону. Учитывается любой попавший в разрешенную зону удар, нанесённый с достаточной амплитудой (замах 90 и более градусов для рубящего удара и амплитуда в 50 см и более – для колющего), независимо от того, насколько попадание было слабым или сильным. В игровых боевых реалиях хорошо учитываются только чёткие и размашистые удары. Хотите, чтобы ваши атаки были эффективными – атакуйте внушительно. Если на вас надёжный доспех, дающий серьёзную реальную защиту и вы не чувствуете попадания, но отчетливо видите, что вас ударили, это попадание необходимо учитывать.

6.2. Всё одноручное оружие ближнего боя, копьё, а также мечи полуторного и двучного хвата снимает 1 хит.

6.3. Стрелковое оружие (лук и арбалет) и двуручные топоры(секиры) снимает 2 хита.

6.4. Приём "швейная машинка" считается одним попаданием.

6.5. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа. Можно обратить внимание ближайшего маршала или мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов.

#### 6.6 Магические воздействия наносящие урон.

6.6.1 Перечень и хитосхем смотреть в правилах по Иным.

6.6.2 Все варианты воздействия магии знают сами Иные и Маршалла по боевке. Основные типы воздействий можно прочесть в открытой части правил по Иным.

#### 6.7 Модельные воздействия влияющие на боевку:

Название	длительность	эффект	маркер	раздел
Защита от первого любого входящего урона	разовый	Игнорирование любого первого входящего урона	отрывной <b>оранжевый чип</b> носящийся на корпусе	иные /алхимия
	на цикл		<b>оранжевая лента</b> на груди с номером цикла	иные /алхимия
	на всю игру		<b>оранжевая лента</b> на груди	/артефакт
Защита от первого входящего магического урона	на цикл		<b>оранжевая лента</b> на голове. *если лента на артефактном щите, то щит непробиваем маг снарядами	иные /алхимия
	на всю игру		<b>оранжевая лента</b> на голове. *если лента на артефактном щите, то щит непробиваем маг снарядами	/артефакт
Защита от любого магического воздействия	на цикл	никакая магия не может влиять на цель *Зачарованный королевский трон	Хорошо различимая <b>оранжевая лента</b> на королевском троне	/артефакт

		защищает того кто на нем сидит		
Увеличение хитосъема	на цикл	Увеличивает хитосъем оружия на +1	<b>Красная лента</b> на оружии с номером цикла	иные
	на всю игру		<b>Красная лента</b> на оружии	иные /артефакт
Увеличение нательных хитов	разовый (до конца боя)	+1/+2 нательных хита	отрывной <b>зеленый чип</b> носящийся на корпусе	иные /алхимия
	на цикл	+1 хит или +2 нательных хита от эффекта	<b>зеленая лента</b> на груди с номером цикла	иные /алхимия
	на всю игру	+1 хит или +2 нательных хита от эффекта	<b>зеленая лента</b> на груди	иные /алхимия /артефакт

**6.8 На игре может быть Другое оружие специально промаркированное. Оно отчуждаемо, но что с ним делать вы узнаете в процессе Игры!!!**

## 7. Допуск оружия

### **ВНИМАНИЕ АЛЕБАРД НА БГ НЕТ!**

7.1. На игру допускается текстолитовое, реактопластовое (для БГ) и протектированное оружие соответствующее эпохе и региону (первая половина XIII века)

7.2. **Требования по допуску для боёвки на БГ:**

7.2.1. Одноручное оружие:

- текстолитовые мечи весом 500-1300 г, общая длина до 110 см;
- сабли: только с простыми перекрестиями, без чашек (как на абордажных), без сложных витых «корзинок», без дужек весом 500 -1300 г, общая длина до 110 см;
- кинжалы: любые без сложных гард (Coldsteel в том числе), весом до 500 г, общая длина до 50 см;
- топоры (резина, реактопласт) весом до 1000 г, общей длиной до 110 см, мягкая резиновая часть должна отступать на 7 см от удерживающего элемента;
- дробящее оружие только протектированное, допущенное на игру.

#### 7.2.2. Двуручное оружие:

- двуручные топоры, секиры (резина, реактопласт) общим весом до 1,5 кг и длиной от 110 см до 170 см.
- двуручным оружием можно только рубить!!

#### 7.2.3. Древковое оружие:

- копье длиной до 250 см. материал наконечника - реактопласт, резина, латекс;
- наконечник не должен прожиматься или сгибаться до древка;
- древко гладкое, без заноз.

#### 7.2.4. Луки и арбалеты:

- луки натяжением до 14 кг;
- арбалеты натяжением до 18 кг;
- наконечник стрелы(болта) должен быть диаметром не менее 50 мм.Корявые самодельные наконечники допускаться не будут.

#### 7.2.5. Щиты:

- Использование щита возможно только со шлемом, любое попадание в щит без шлема снимает хит.
- щиты не должны иметь железной кромки;
- щиты должны быть обклеены тканью по всей поверхности, включая кромку, чтобы исключить образование заусенцев;
- щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя. Край желательно окантовать кожей. Возможно использование щитов из пластика, но также оклеенных тканью или кожей по ранту или по всей плоскости;
- Баклеры, максимальный диаметр до 30 см;
- круглые щиты: максимальный диаметр 90 см;
- ростовые щиты, имеющие реальные аналоги, формы, высотой максимум 140 см и шириной в самом широком месте не более 75 см.

#### 7.2.6. Минимальные требования защитного вооружения для участия в батлграунде:

- Шлем
- стеганая защита корпуса;
- защита коленей и локтей (в том числе скрытая);
- защита кистей.

7.2.7 На Батлграунды предпочтительны стальные шлема, однако допустимы кожаные-вошечный и текстолитовые шлема по предварительному согласованию с мастером по боевке. Для лучников разрешен шлем из АБС-пластика; По личному согласованию и под ответственность игрока, разрешены усиленный шлема из АБС-пластика и для прочих бойцов. *При появлении трещин, игрок удаляется из боевки.*

7.2.8.1 На ларповую боевку допускаются доспехи и шлема из следующих материалов: металл, кожа, пластик, пенополимеры.

7.2.8.2 На ларповую боевку все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.

### 7.3. Требования по допуску для ПО (ларп боевка):

#### 7.3.1 Клинковое оружие:

- клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут;
- для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы общей длиной до 30 см) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким;
- гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твёрдого пластика в гарде недопустимо;
- максимальная длина клинкового одноручного оружия: не более 110 см.
- максимальная длина клинкового оружие с полуторным или двуручным хватом 130 см. Запрещены развитые двуручные мечи (Цвайхантер, Фламберг)

#### 7.3.2. Инерционное оружие:

- инерционное оружие – топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия);
- для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены;
- кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 5 мм;
- древко инерционного оружия должно быть надёжно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие;
- ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
- к материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части;
- у различных цепных модификаций инерционного оружия: кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой;
- максимальная длина инерционного оружия: не более 1,7 м.



### 7.3.3 Копья и пики и посохи:

- диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм: Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен и таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки;
- древко копья должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Использование для протектирования древко копья не армированного утеплителя для труб не допускается;
- древко копья не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены;
- максимальная общая длина копья: не более 2,5 м.
- ларповые посохи допускаются как ударное оружие снимает 1 хит. Длина не более 200 см. Разумеется колоть посохом нельзя.
- ларповые жезлы (и их аналоги) также допустимы.

### 7.3.4 Луки и Арбалеты: Стрелы

- На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.
- На игру допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 30 см и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps).
- Не допускаются спортивные луки, луки с “окном” и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты. Не допускаются луки и арбалеты имевшие поломку которая не была полностью устранена.
- На игру допускаются ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ ГУМАНИЗАТОРЫ диаметра 40мм и более показанные далее (оригинальные, а не такой же формы, изготовленные самостоятельно). Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент, исключающим соскальзывание древка.



- Древки игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фибергласовые (НЕ карбоновые) не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным “оперением” без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не больше 67 грамм. Болты должны иметь хотя бы парное оперение. Стрелы должны иметь тройное (или большее) оперение и быть не короче 65см. Древки под резьбовые гуманизаторы должны быть укреплены в месте возможного выламывания инсера. Не допускаются стрелы и болты с древками имевшими поломку..
- Уважаемые игроки Обратите внимание что по согласованию с вами и локациями которые будут работать для вашей полной игры диаметр наконечника был уменьшен до 40мм, но это должны быть серийные гуманизаторы а не самоделы.
- НЕ ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов НЕ вечен, рано или поздно они МОГУТ СЛОМАТЬСЯ! Кажется что внутри есть какой-то люфт – отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а при использовании уже поломанного гуманизатора можете нанести травму.
- Использование сломанного гуманизатора (стрела/болт на тетиве или в колчане) приравнивается к нанесению травмы.
- СТРЕЛЬБА В УПОР ЗАПРЕЩЕНА! Если вы не осознаете удар, который ваше игровое снаряжение наносит человеку с нескольких метров — то возможно отскочивший болт/стрела научит вас уму-разуму.

#### 7.3.5. Щиты:

- Использование щита возможно только со шлемом, любое попадание в щит без шлема снимает хит.
- щиты должны быть из проектируемого материала, для жесткости возможны вставки из фанеры или ластика;
- Баклеры, максимальный диаметр до 30 см;
- круглые щиты: максимальный диаметр 90 см;
- ростовые щиты, имеющие реальные аналоги, формы, высотой максимум 140 см и шириной в самом широком месте не более 75 см.

## 8. **Специальные взаимодействия.**

8.1. Всё ниже описанные взаимодействия между игроками могут быть осуществлены только после окончания боевого взаимодействия!

### 8.1.2. Диверсии

- На игре нет виртуальных диверсий, например: поджогов и отравлений колодцев. Но возможны диверсии, которые можно совершить физически в рамках игры, например: похищение и убийство стражи, а так же через модель Власти.

### 8.1.3. Воровство

- Воровство моделируется физической кражей любых игровых ценностей (игровая валюта, экономические ресурсы и товары) или предметов с чипом “Предмет в игре”.
- Вор, после совершенной кражи, имеет полное право распоряжаться украденным, как посчитает нужным.
- Карманной кражи нет.
- Прятать ресурсы и другие игровые предметы в пожизняк, закапывать под кустом на игровой территории запрещено.

#### 8.1.4. Связывание

- Моделируется легким связыванием конечностей веревкой.
- Связывать по жизни нельзя.
- Веревка не должна причинять связанному неудобства.
- Связанный игрок бегать не может, может только медленно ходить.
- Веревку связанный может перерезать об игровое оружие о режущую кромку, на это необходима 1 минута, перерезание веревки должно отыгрываться и выглядеть как перерезание.
- Связанного может освободить другой игрок.

#### 8.1.5. Пленение

- Моделируется лишением персонажа свободы. После 2 часов пленения игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни или продолжить игру. Возможны попытки побега.

#### 8.1.6. Обыск

- Спрашиваете: по игре или по жизни. Если по игре, то вы называете часть тела или указываете пальцем – что в этом кармане, игрок обязан отдать все, что там есть. Если по жизни, то обыскиваете с согласия человека.

#### 8.1.7 Оглушение

- Моделируется легким ударом рукояткой оружия между лопаток и сопровождается маркерным словом “оглушен”.
- Оглушить можно, только если жертва обращена спиной, активно не сопротивляется и не убегает, не находится в состоянии боевого взаимодействия с другим персонажем.
- Щитом, латной перчаткой, стрелами и луком оглушать нельзя.
- Невозможно оглушить персонажа, одетого в шлем, даже если он без доспехов.
- После оглушения жертва должна молча упасть или сесть.
- Оглушенный персонаж не может кричать или говорить, не слышит, что происходит вокруг него, лежит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться.
- Оглушение длится 5 минут.

- Оглушение можно продлить в любой момент, оглушив повторно. В этом случае отсчет 5 минут начнется сначала.
- Если персонажа оглушали 3 раза в течение часа, то персонаж переходит в состояние тяжелого ранения, при этом пребывает без сознания.

## Часть II (за авторством Артема Волкова)

Типы зданий.

### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Данный раздел правил регламентирует моделирование игровых строений и местности.
- 1.2. Планы локаций, т.е. взаиморасположение стен, ворот, улиц, площадей, игровых строений, а также неигровых лагерей, должны быть согласованы с региональным мастером и мастером по градостроению и одобрены Главным Мастером игры или лицом, его замещающим.
- 1.3. Допущенные для строительства материалы:
- 1.3.1. Для каркаса стен, ворот и строений могут использоваться следующие материалы: пиломатериалы, способные выдержать предполагаемую на них нагрузку, строительные леса, металлические или полимерные трубы, балки. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (например, вбивания гвоздей). Каркас должен выдерживать предполагаемую нагрузку.
- 1.3.2. Для оград, стен, крыш, иных поверхностей, не несущих нагрузку, могут использоваться следующие материалы: фанера, ДСП или иные плиты, баннерная ткань, брезент, нетканые и тканые материалы, блоки из сена, тростниковые маты, пластиковые или тканые сетки, решетки.
- 1.3.3. Перекрытия, предполагающие нагрузку (стрелковые галереи, второй этаж здания и т.п.) могут быть изготовлены из: пиломатериалов, фанеры, ДСП и иных плит, способных выдержать предполагаемую нагрузку.
- 1.3.4. Сооружения (стены, строения, каркасы, мебель и т.п.) после игры должны быть разобраны до удобного для утилизации размера и сложены в месте, указанном региональным мастером. Все оставшиеся после стройки ямы (включая отверстия от вынутых столбов строений) должны быть тщательно засыпаны землей или песком (не мусором!) и утрамбованы.
- 1.4. Общие требования по безопасности:
- 1.4.1. Каркасы строений должны выдерживать умеренные толчки и столкновения с игроками.
- 1.4.2. Минимальная нагрузка для перекрытий — 3 человека средней комплекции на 1 кв. метр перекрытий (190 кг/м<sup>2</sup>).
- 1.4.3. Вторые этажи строений (третьи, четвертые и т.д.), а также лестницы и пандусы должны иметь по всей протяженности прочные поручни высотой не менее 1 м, препятствующие падению игроков.
- 1.4.4. Ширина дверных проемов не менее 0,8 м.
- 1.4.5. Строения не должны иметь в своей конструкции травмоопасных элементов: торчащих элементов крепежа, острых углов и т.д.
- 1.5. Особые требования по безопасности для полностью боевых зданий (см. Типы зданий)
- 1.5.1. Вторые этажи (третьи, четвертые и т.д.) и лестницы/пандусы должны быть оснащены поручнями с перилами. Поручни должны выдерживать вес взрослого человека, перила стоять достаточно часто, чтобы человек не мог проскользнуть через них (сама конструкция перил может быть любой).

1.5.4. Качество постройки строений с особыми требованиями по безопасности зданий будет проверяться региональными мастером с особой тщательностью.

1.6. Все игровые строения делятся на:

1.6.1. Постоянные строения: здания, моделирующие городской дом или иную капитальную постройку; корабли (речные суда). Все постоянные строения обязаны иметь на фасаде сертификат, описывающий их тип, количество хитов и особые свойства (если они есть). Сертификаты на здание вешает региональный мастер, а в случае с особыми требованиями по безопасности, только после допуска здания региональным мастером.

1.6.2. Временные строения: шатры, навесы и пр. Временные строения не подлежат обязательной сертификации, если шатер — неигровая территория, он должен быть маркирован соответствующим образом.

1.6.3. Обязательные оборонительные сооружения: штурмовое ограждение в Укрепленном Лагере/ поместье

## **2. Город и палисад.**

2.1 На игре нет осады и штурма городов.

Битвы за провинции предусмотрены на батлграундах, в том числе и штурм крепости.

2.1.1 Нет необходимости строить осадные фортификации, для защиты города от “бандитов” достаточно возвести палисад с воротами.

2.2 Требования к палисаду: Ворота с любой формой и кол-вом створок, шириной не менее 2х метров и высотой не менее полутора. Два антуражных куска стены в обе стороны от ворот, участками по 2 метра. Общая протяженность палисада = 6 метрам.

Материал: Дерево, пластик, металл, баннерные или тканевые фасады. Створки ворот должны быть выполнены аккуратно и безопасно, смотреться красиво (желательно покрашены или покрыты морилкой если из дерева)

2.2.1 Ворота должны свободно открываться и иметь засов или иной механизм, препятствующий открытию ворот снаружи.

2.3 Город должен быть полностью окружен стенами строений, фальшстенами и т.п. Для ограждения допустима нетканка.

## **3. Укрепленный лагерь/ поместье**

Укрепленный лагерь – это мини локация, имеющая минимальное ограждение.

Преимущественными игровыми строениями являются шатры, навесы и др., т.е. временные строения. Однако допустимы и монументальные постройки заранее согласованные с МГ.

Лагерь, чаще всего, моделирует виртуальную провинцию.

*Укрепленный лагерь можно штурмовать (одиночно или группой), для этого не нужно ничего заявлять и чиповать. Разумеется Армии не могут производить штурм лагерей (Армии сражаются ТОЛЬКО на БГ).*

*Успешный захват лагеря не несет никаких модельных результатов и в пласте игры считается не более чем рейдерским актом жестокости или деятельностью крупных банд дезертиров и мародеров. Присутствие дворян и рыцарей в таких деяниях несет для них соответствующие репутационные последствия.*

3.1. Укрепленный лагерь должен иметь штурмовое ограждение длиной не менее 15 метров (считая мобильный участок). Остальной периметр локации также должен быть явно и непрерывно огорожен, частью ограды могут быть стены строений или шатров.

Требования к штурмовому ограждению:

3.1.1. Штурмовое ограждение — это антуражная ограда из связанных между собой (или скрепленных как-то иначе) мантелетов, деревянных ежей, колов или плетня не менее 0,8 м шириной и не более 1,5 м высотой.

3.1.2. Оно должно иметь антуражные ворота (дверь, калитку или иное сооружение, закрывающее вход) не менее 1 м шириной. Ворота должны свободно открываться и иметь засов или иной механизм, препятствующий открытию ворот снаружи.

3.1.3. Штурмовое ограждение и периметр локации должны быть сложно преодолимой преградой. Протискиваться между элементов конструкции запрещено.

3.1.4. Штурмовое ограждение не должно иметь торчащих острых углов, заточенных деревянных колов и прочих опасных элементов.

3.1.5. Штурмовое ограждение должно быть достаточно прочным, чтобы выдержать падение на него игрока и удары игровым оружием.

3.2. По центру штурмового ограждения должен быть мобильный участок, который должен полностью убираться после снятия с укреплений локации осадных хитов.

3.2.1. Мобильный участок должен быть не менее 5 метров шириной и быть устроен таким образом, чтобы оперативно устанавливаться и убираться. Время уборки мобильного участка 2-3 игроками не должно превышать 1 минуты. При планировании локации необходимо предусмотреть место вне боевой зоны локации для временного хранения мобильного участка штурмового ограждения.

3.3. Укрепленный лагерь должен иметь свободную от строений территорию размером не менее 15х5м, непосредственно примыкающую к штурмовому ограждению с внутренней стороны локации.

3.4 Укрепленные лагеря разрешено штурмовать.

3.5 Для удачного штурма необходимо преодолеть ворота (снять хиты доступными способами или миновать ворота иным разрешенным правилами путем) и подавить сопротивление защитников.

3.5.1 Преодолеть ворота укрепленного лагеря может только группа от 10-ти человек, которая изображает удары по воротам с помощью дробящего и древкового-топоровидного оружия (полексы, алебарды, топоры, молоты, глефы, люцерны и т.д), а также с помощью двуручного меча и громко считают в слух “Один удар по двери, два удара по двери, три удара по двери...” и так до ста!

3.5.2 В период с 00.00 по 09.00 Ломать двери ЗАПРЕЩЕНО!

3.4.1 При штурме Укрепленного лагеря боевое взаимодействие (в том числе и оружием ближнего боя) разрешено через любое место штурмового ограждения. При этом перелезть,

проползать под ним или протискиваться между элементов его конструкции, а также повреждать его строго запрещено.

3.4.2 Успешный штурм модельно не приносит никаких бонусов победителям. Локацию нельзя таким способом разрушить/присоединить/разграбить модельно.

#### **4. Стоянка/Деревня**

Стоянка и Деревня – это локации без защитных сооружений.

#### **5. ТИПЫ ЗДАНИЙ**

Типы зданий: небоевое, полностью боевое. Желаемый тип здания заявляется игроками региональным мастерам до игры.

5.1. Все здания должны: соответствовать требованиям безопасности строений; соответствовать нормам городского строительства (см. Приложение к этим правилам); согласоваться с региональным мастером.

5.2. Стены зданий моделируются ткаными материалами, фанерой и иными плотными непрозрачными материалами, делающими невозможным проход. Стены зданий неразрушаемы, проникнуть в здание можно только через вход/двери (без повреждений конструкции).

5.3. Здание должно иметь крышу.

5.4. Здание должно иметь отдельный вход с дверью, либо дверной проём шириной не менее 0,8 м.

5.5. Небоевые здания (помечается жёлтым цветом в сертификате) — здание должно соответствовать общим требованиям безопасности (см. п.1.4).

5.6. Полностью боевые здания (помечается зеленым цветом в сертификате) — здание с особыми требованиями по безопасности (см. пункт 1.5).

5.6.1. Двери такого здания должны полностью раскрываться наружу (прижимаясь к стене или опускаясь) и иметь крепления для жесткой фиксации в этом положении (здания, двери которых не удовлетворяют данному требованию, не будут допущены как полностью боевые).

#### **6. ДВЕРИ ИГРОВЫХ СТРОЕНИЙ**

6.1. Двери должны быть минимум 1,8 м высотой и 0,8 м шириной и должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции. Размер дверных проёмов небоевых зданий не регламентируется.

6.2. Двери должны иметь засов или иной механизм запираения изнутри (минимально обязательный запорный механизм — веревочная петля и гвоздь/саморез).

6.3. Сломать запертую дверь можно с помощью игротехнического выбивания. Два и более человек изображающие удары по ней с помощью дробящего и древкового-топоровидного оружия (полексы, алебарды, топоры, молоты, глефы, люцерны и т.д), двуручного меча и громко считают в слух “Один удар по двери, два удара по двери, три удара по двери...” и так до ста!

6.3.1 В период с 00.00 по 09.00 Ломать двери ЗАПРЕЩЕНО!

### Часть III (за авторством Артема Волкова)

титулы и шлема, ленты и лимиты, полевой госпиталь, батлграунды

#### 1. Титулы

1.1 На игре предусмотрена система дворянских титулов (см. правила по экономике).

1.2 Титулы позволяют выводить на батлграунд солдат (далее -шлема).

1.2.1 Титулованная особа тоже занимает одно место в своем лимите.

1.2.2 Таблица шлемов:

Уровень	Название	Лимит шлемов
1	Рыцарь	1
2	Барон	3
3	Граф Марграфф / Маркиз Шейх	5
4	Герцог Князь Эмир	7
5	Король Халиф Султан	10
6	Император Папа Римский	15

*\*рыцарь предоставляет лимит сам себе*

1.2.3 Пул шлемов активен только при личной явки его обладателя на батлграунд.



1.2.2 Перед началом боевого взаимодействия на батлграунде, маршала пересчитывают прибывших дворян и проверяют соответствие бойцов пулу шлемов.

1.3 Титулованный персонаж использующий свой пул шлемов не может выступать в качестве виртуального бойца. Не может пользоваться лентами виртуальных бойцов, а стало быть потеряв все хиты попадает в критран и ему требуется медицинская помощь.

1.4 Персонажи не могут быть добиты во время батлграунда.

1.5 Судьба Дворян.

1.5.1 Присутствующие на поле боя титулованные особы, оказавшиеся в критическом ранении, по окончании батлграунда являются пленными победившей стороной.

1.5.2 Присутствующие на поле боя титулованные особы проигравшей стороны, не находящиеся в критическом ранении проходят проверку на шанс побега (мини игра) или сдаются в плен.

1.5.3 Судьба плененных определяются главой победившей фракции в столице или в иной локации, а не на БГ.

1.5.4 Казнить пленных на месте запрещено. В случае желания, лидер победившей стороны может провести казнь в своей локации (однако МГ напоминает, что пленного можно продать за выкуп, что финансово очень выгодно, так как часть выкупа обеспечивает МГ, а вторая часть покупающей стороной).

1.5.5 Казнь феодала (земельного дворянина) может, производится ТОЛЬКО в присутствии рега. В противном случае, казненный вернется из мертвятника своей же ролью.

1.5.6 Судьба пленного феодала должна быть решена, в течение часа, после его пленения (по завершению БГ).

1.6 Армия, Ленты и Лимиты.

1.6.1 Армия формируется в любой локации (у рега).

1.6.1.1 Армию может сформировать только дворяни обладающие титулом из пункта 1.2.2 (персонажи имеющие титул без модели земель соответственно не могут формировать армию).

1.6.2 У одной фракции может быть сколько угодно армий, но на одном БГ может участвовать только одна.

1.6.2.1 В армию могут быть зачислены наемники из других локаций, если они помещаются в пул шлемов.

1.6.3 Армии могут объединяться в любой момент. Однако не могут быть разделены. То есть при объединении, одна армия перестает существовать, а её участники и ленты переходят в состав второй.

1.6.3.1 Запрещено объединение армий разных локаций, если иного не закреплено игровым договором завизированным мастерской печатью. Договор необходимо предоставить мастеру по БГ, по прибытии на БГ.

1.6.3.2 Рыцари могут присоединиться к любой армии в любой момент до начала БГ. Для этого не нужны никакие игровые договоры, достаточно согласия сторон по факту.

1.6.4 Армия должна иметь знамя.

1.6.5 Персонаж удаленный более чем на 20 метров от армии или на дистанцию потери виртуального контакта со знаменем не считается в составе армии.

1.6.6 Если фракция формирует Армию (оплачивая стоимость обоза, см Экономiku) то все входящие в неё солдаты и сопровождение, идущие под знаменем и не удаляющиеся от него далее чем на 20 метров, считаются неуязвимыми для любых воздействий.

1.6.7 Голосовой маркер “тяжелое ранение”, сопровождаемый направленным оружием (ближнего боя) в сторону указанного (не состоящего в армии персонажа) моментально вводит в крит ран последнего.

1.6.7.1 Дистанция от указуемого до цели не должно превышать 2 метра.

1.6.8 Армия не может заходить в города, лагеря, данжи и точки интересов и взаимодействовать с ними. Считается что армия идет прямым маршем на поле битвы (БГ) и не может отвлекаться на что другое.

Однако участники армии видят все, что находится в игровом поле, по пути следования, как и все прочие видят продвижение армии.

1.6.9 Бойцы в армии являются ВИРТУАЛЬНЫМИ, а это значит что на них НЕ ДЕЙСТВУЮТ никакие увеличивающие нательные хиты эффекты! То есть влияют только доспехи.

16.9.1 На БГ не работают никакие эффекты игнорирования урона, увеличения хитов, хитосъеме и иммунитеты.

16.10 Если игрок участвует в БГ в качестве своего персонажа, а не виртуального бойца (феодал или “Иной”), то он отмечен лентой армии на шлеме. У персонажа в БГ 6 хитов в независимости от доспеха. Другие усиления на него не действуют.

16.10.1 Способности иных на Баттлграундах отсутствуют, но иной может выйти открыто как иной, оповестив об этом мастера - тогда тот ему выдаст (мастер или маршал) личных лент аналогично его категории: 7 кат - 1 лента, 6 кат - 2 ленты и т.д. Эти ленты аналогичны лентам армейской боевке и позволяют ему тратя их-возвращаться в бой.

16.11 Если Иной участвует в БГ в качестве своего персонажа и имеет боевую форму дающую ему более 6-ти хитов, то помимо минимальных правил по защите, он обязательно должен надеть визуальную атрибутику своей боевой формы (иными словами оборотень должен выглядеть как оборотень, но обязательно в шлеме).

17. Именной персонаж (участвующий в БГ от своего лица) потеряв все хиты попадает в состояние тяжелого ранения и может быть вылечен врачом после окончания БГ по правилам Медицины.

17.1 Тяжело раненных можно стабилизировать перевязкой, вынести\вывести к себе на точку респауна или к противнику, и там заштопать по правилам модели медицины.

17.2 Тайминги модели медицины стартуют после окончания БГ

1.7 В армии есть лимит виртуальных бойцов.

1.7.1 Любой участник Батлграунда может выступать как в качестве своего персонажа, так и в качестве виртуального бойца. Виртуальные бойцы после потери всех хитов могут выйти в бой вновь воспользовавшись Лентой Армии, к которой он относится

1.7.2 Каждая локация обладает стартовым лимитом лент, его размер рассчитывается МГ перед игрой, исходя из реального количества приписанных к локации игроков (совпадает с кол-вом прописанных в локации. см. Экономiku).

1.7.3 Ленты находятся на руках выбранного предводителем Армии некомбатантом, именуемым “командир обоза”.

1.7.3.1 Командир Обоза должен находиться не далее чем в двух метрах от знамени.

1.7.4 Чтобы воспользоваться лентой, участник армии должен подойти к командиру обоза и запросить ленту. Командир обоза дотрагивается до запросившего рукой и выкидывает использованную ленту под ноги.

1.7.5 Дополнительные ленты для армии можно приобрести в локации при формировании Армии (см. правила по экономике).

1.7.6. “Иные”, участвующие в армии в качестве своих персонажей а не в качестве виртуальных бойцов, не могут пользоваться лентами. Не имеют возможности вернуться в бой в случае снятия хитов (выбывают из ивента и ждут окончания рядом со своим маршалом). Но не попадают в плен как дворяне (если при этом не являются дворянами).

1.7.7 Дворяне, Рыцари и Иные могут получить уникальные способности вновь выйти в бой после критического ранения (как только будут стабилизированы), за счет ряда игровых моделей (при этом они обязаны передать Маршалу подтверждающий это сертификат).

1.7.8 Виртуальные бойцы не могут использовать артефакты и магию. Иной сражающийся в качестве виртуального бойца считается обычным человеком и действует по общим правилам.

1.7.9. На БГ у иных может раскрыться, т.е. явить миру, что он иной. И выйти в БГ своим персонажем. В этом случае иной получает личный запас лент “перерождения” в количестве 1 лента за 1 категорию, т.е. иной 2 категории получит 6 лент). Эти ленты не добавляются в общий пул лент и принадлежат только иному. Подробнее в правилах по боевке.

## **2. Батлграунды (БГ)**

2.1 Батлграунды (БГ), они же поля сражений это зоны для проведения боевых ивентов. Именно на БГ происходят сражения за провинции и битвы за столицы.

2.1.1 Поля Сражений располагают в нескольких местах полигона. Участники сражений конкретного БГ определяются МГ и доносятся до игроков не позднее первого часа нового цикла.

2.1.2 Время начала каждого боевого ивента фиксировано и будет вывешено перед игрой и доступно к ознакомлению на рег посту каждой локации.

2.2.3 Каждая фракция может участвовать только в одном нападении на чужие провинции в цикл.

2.2.3.1 Заявки на нападения, осады и защиты производятся строго до смены цикла. С началом нового цикла мастера считают результаты.

2.2.3.2 Нападение на столицу фракции может произойти только в случае утраты ею всех виртуальных провинций.

2.2.4 Фракция подвергшаяся нападению на несколько своих провинций одновременно в праве по своему усмотрению направлять или не направлять армии для защиты своих земель (может защищать только одну провинцию или все, по выбору).

2.2.4.1 Если на защиту провинции никто не явился, провинция считается взятой.

2.2.4.2 У каждой провинции есть свой лимит ополчения зависящий от “прописки” (см. правила по Экономике). Знамя ополчения действует аналогично знамени Армии.

2.2.4.3. Чтобы воспользоваться знаменем ополчения, под него должен встать хотя бы один рыцарь или дворянин этой фракции, при этом он не должен находиться в составе Армии.

2.2.4.3.1 Количество шлемов определяется по общим правилам.

2.2.4.4 Ополчение не может сбежать с поле боя, поэтому в случае поражения, все не виртуальные персонажи (кроме иных способных уйти в сумрак) автоматически попадают в плен.

2.2.4.5 Формирование ополчения происходит исключительно на БГ перед его началом. Завиться можно через мастера БГ.

2.2.3.5.1 Вступить в состав ополчения провинции может любой персонаж той же или союзной фракции (на основании договора завизированного МГ), а также любой рыцарь. Остальные персонажи не допускаются к участию в ополчении.

2.2.4.1 На игре может сложиться как ситуация, когда такие сражения проходят с разнесением по времени, так и одновременно на разных БГ.

2.3 Фракция в праве в один цикл отправить только одну армию для защиты провинции союзника (если это предусмотрено завизированным МГ договором).

2.2 Сражения на БГ происходят по подготовленным для этого сценариям с использованием ландшафта, укреплений (мантелеты, телеги и т.д). Сценарии имеют задачи и контрольные точки. Выполнение задач и удержание точек приносят бонусы для последующих этапов боевого ивента.

2.2.1 Сражения за столицы представляют собой штурм мастерской крепости.

*(см. приложение Штурм Крепости БГ)*

2.2.1.1 Штурму предшествует модель осады (см правила по Осадам)

2.2.2 Армия защищающая крепость не может отступить с поле боя.

2.2.3 Дворяне проигравшей стороны по умолчанию попадают в плен *(если не были спасены с помощью моделей мистики или за счет модели побега)*.

2.3 После того как армия сформирована в локации ОНА НЕУЯЗВИМА до прихода на БГ. Однако не может взаимодействовать по пути на БГ не с кем (кроме дипломатов). Не с одиночными игроками, не с боевыми пятнами, не с другой армией.

В игровой плоскости вы видите огромную армию где-то там вдалеке, с конницей, обозом, в дорожной пыли и какофонии сопутствующего шума.

Любая попытка атаковать армию на марше или умышленная активная попытка её задержать приводит к немедленной окончательной смерти персонажа.

2.3.1 Подробно по армиям см. пункт 1.6 текущих правил.

2.4 Во время БГ действуют общие правила по медицине, если Армия имеет передвижной госпиталь (чипуется при создании армии в локации, см. Экономику и Медицину). Оказывать мед помощь и проводить операции можно как для не ленточных персонажей, так и для ленточных если это будет необходимо.

2.5 После окончания БГ все участники проигравшей стороны, что были виртуальными бойцами, а также выжившие (и не плененные победителем) дворяни - отправляется в локацию (где была сформирована армия) в состоянии “вне игры” и входят в игру пересекая городские ворота.

2.5.1 Если это объединенная армия, то в локацию командира объединенной армии.

2.5.2 Иные, способные входить в сумрак, не могут попасть в плен на БГ.

2.5.3 Победившая армия, вместе с пленными может либо отправиться в локацию формирования, либо продолжить участие на БГ, если она заявлена в дальнейших сражениях. Направляясь с БГ в локацию формирования или на другой БГ, армия также полностью следует пункту 2.3. данных правил.

2.6 Отступление с поля боя.

2.6.1 Армия может отступить с поля боя, но только в случае предусмотренным сценарием. В таком случае Армия распускается. Все ленты сторают, Армия оставляет на поле боя всех находящихся в этот момент критически раненых персонажей. И покидая БГ передвигается по общим игровым правилам “по игре” (могут подвергнуться нападению и преследованию).

### 3. Войны Веры

**Войны Веры** - ивент, происходящий на Святых местах (см. п. 7 “Святые места и паломничество”) каждый цикл. Территория, на которой происходят столкновения, ограждена лентой.

К каждому Святому месту виртуально привязано 3 церковных надела (конкретная информация о том, какие наделы к каким точкам прикреплены, будет дополнена). С помощью Войн Веры можно отвоевать религиозный надел.

### **3.1 Правила проведения ивентов “Войны Веры”**

1. Боевка на проектированном оружии (ЛАРП).
2. Ивенты проходят по расписанию (будет уточнено позже). Ивенты стартуют во всех трех точках одновременно.
3. Каждая **Религия** может отправить на 1 Святое место не более 10 человек.
4. У каждого участника **ОБЯЗАТЕЛЬНО** должно быть на руках не менее 2 (двух) исполненных **Сертификатов Обета** и не менее 3 (трех) токенов духа.
5. При проходе на территорию проведения ивента, все члены команды должны передать духовные ресурсы капитану команды (ответственному лицу).
6. После проведения ивента все сданные токены уходят игротехнику.
7. Каждая группа игроков объявляет, за какую **Религию** они выступают.
8. После построения команд на территории ивента происходит жребьевка (см. ниже)
9. Бойцы победившей стороны получают награду в деньгах, ресурсах и других игровых ценностях.
10. После попадания в тяжёлое ранение игрок не может участвовать в ивенте дальше.
11. Все тяжелораненые бойцы по окончании ивента выходят с него в одном хите.
12. На ивенте действуют все правила боевого взаимодействия, не противоречащие правилам по Боевым взаимодействиям.

### **3.2 Очередность боевых столкновений и порядок взаимодействия**

Для того, чтобы избежать массовых столкновений и четко отследить победителей, бои на территории ивента будут проходить в порядке очередности.

Каждая команда будет иметь возможность сделать один “ход” - Вызов, в рамках команда объявляет атаку на определенный надел.

#### **3.2.1 Правила жребьевки:**

1. Каждый капитан команды взакрытую ставит какое-то количество токенов духа из собранного с команды (п.8.1, пп.5)
2. Команды, религии которых на старте ивента не имеют на данной территории церковных наделов, могут ставить **ТОЛЬКО** черные токены.
3. Команды, религии которых на старте ивента, имеют на данной территории церковный(ые) надел(ы), могут ставить и черные, и белые токены.
4. Команда, поставившая наименьшее количество токенов, первой объявляет о том, какой надел она атакует.
5. Если команды поставили одинаковое количество токенов, очередность между ними определяется случайным образом.
6. Команда религии, к которой относится атакованный надел может выступить на его защиту, либо пропустить этот вызов. Если защитники находятся, начинается бой. Если защитников не находится, команде, объявившей атаку, объявляется техническая победа. Победившая команда становится

защитником надела, а ход переходит к следующей команде (по увеличению количества вложенных токенов).

7. Защита надела не тратит ход.
8. Победа в бою присуждается команде, если противники не могут или не желают продолжать бой.
9. Любая команда может объявить о том, что сдается, сохранив бойцов и выйдя из боя. Либо продолжать бой до тех пор, пока все бойцы не окажутся в тяжелом ранении.
10. Добивать бойцов на территории ивента НЕЛЬЗЯ.
11. Количество атак на один надел не ограничено и зависит только от количества участвующих команд.
12. Итог на следующий цикл определяется только после того, как последняя команда сделала ход и провела (или не провела) боевое столкновение.

## 4. СТРАЖА

4.1 В каждом городе (локация - столица фракции) есть городская стража.

4.2 Ленты стражи это маркер стражника города. Широкая лента носить через плечо, поверх одежды, доспеха и иных предметов гардероба.

4.3 Если стражник в ленте был убит или попал в критическое ранение, то он идет в сторожку, вслух отсчитывает до 60-ти и выходит очередным стражником и так до бесконечности (не теряет персонажа).

4.3.1 Сторожка это помещение расположенное у ворот, произвольного размера. Чипуется региональным мастером. Сторожка должна иметь два входа - игровой и черный (в который проходит убитая стража для респауна).

4.4 Стража ВСЕГДА подчиняется игроку обладающему старший титул во фракции (король, Император и т.д).

4.4.1 Стража не может ослушаться, поднять бунт или иным образом открыто саботировать или вредить обладателю старшего титула локации.

*Пример: Локация была захвачена на БГ, титул перешел победителю. Теперь стража подчиняется только ему и им уполномоченным лицам.*

4.4.2 Однако стража может *не вмешиваться*, или *закрывать глаза* на те или иные события, если конечно не получила прямого приказа в лицо об обратном.

4.5 Игрок в ленте Стражи может попасть под магический контроль, однако не может под этим воздействием пользоваться оружием или производить манипуляции с воротами (открыть, закрыть и т.д). В пласте игры, считается что он защищен сильным заклинанием от Инквизиции иных, которая тем самым оберегает города от произвола света и тьмы.

# 12. Правила по Осадам

За авторством Артема Волкова и Юрия Слободяника

Осада - игровой процесс, предшествующий возможности штурмовать столицу противника на Батлграунде (БГ).

1. Когда государство теряет все свои виртуальные земли, осаду его столицы может заявить любое другое государство.

1.1. Осада начинается со следующего цикла после её заявления.

1.2. На осаду нужно сделать заявку региональному мастеру своей (а не осаждаемой) локации. Это задача правителя локи или уполномоченного им на это лица.

*Пример: Король Польши заявляет осаду Парижа своему региональщику.*

1.3. Осада длится минимум один цикл.

1.4. Если в ходе осады побеждают осаждающие, то на следующий цикл происходит штурм столицы (мастерской крепости) на БГ.

1.5. Находясь в осаде, государство не может нападать на провинции, защищать союзников и само объявлять осаду.

1.6. Если государство успело сделать ход нападения и заявило штурм любой провинции раньше, чем была объявлена осада его столицы, то сначала проводится БГ заявленной атаки. Если нападающие проигрывают, то объявленная осада на их столицу остается. Если побеждают, она автоматически снимается.

*Пример: Новгород объявил осаду Кракова. Однако Польша прежде успела объявить штурм провинции Франции. Если Польша победит в битве за французскую провинцию, то осада Кракова будет автоматически отменена. Если проиграет, то осада Кракова произойдет по данным правилам.*

1.7. Заявки на осады принимаются строго до смены цикла.

1.8. Осада начинается строго со следующего цикла после её объявления.

*(Объявил осаду во втором цикле, значит, она начнется в третьем.)*

1.9. Страна, объявившая осаду, может её снять в любой момент, если такое решение примет легитимный на тот момент правитель. Правитель предоставляет лично написанный и подписанный им указ регу.

2. В течение осады обе стороны зарабатывают пул очков (осадные очки), который сравнивается под конец осады для определения победителя.

2.1. Пул очков формируется за счет следующих действий, эффектов и обстоятельств:

Осажденные	Осаждающие
Уровень построек в локации (виртуальный уровень стены, ворот, стеновых орудий, казенной лечебницы и т.д)	Количество и уровень виртуальных осадных орудий (инженерия)
Провиант (можно трансформировать в пул очков)	Провиант (можно трансформировать в пул очков)
Материалы (можно трансформировать в пул очков. Нужен инженер и мастеровой для чиповки)	Материалы (можно трансформировать в пул очков. Нужен инженер и мастеровой для чиповки)



Воздействие артефактов, влияющих на осаду	Воздействие артефактов, влияющих на осаду
Особое воздействие Иных	Особое воздействие Иных
Результаты осадных боевых ивентов	Результаты осадных боевых ивентов
Болезни и эпидемии в стане врага	Болезни и эпидемии в стане врага
Научные достижения	Научные достижения
Очки власти конвертируются в осадные очки	Очки власти конвертируются в осадные очки
Воодушевление	Проведение массового молебна большей частью осаждающей локации

\*В конце правил будет доступна таблица со значениями стоимости в осадных очках

2.2. В конце первого цикла осады региональный мастер Осажденных выявляет победителя методом вычитания пула Осаждающих из пула осажденных. Если результатом является положительное число, осада продлевается еще на один цикл. Если отрицательное, Осажденные проигрывают осаду и на следующий цикл происходит штурм столицы на БГ.

2.3. В случае продолжения осады в конце второго цикла при подсчете пула к очкам Осаждающих будет применен модификатор x2.

2.4. Если во втором цикле Осажденные побеждают, осада снимается и фракция получает право на ход (может объявить нападение или помочь в защите союзникам).

2.5. Выдержавшая осаду сторона получает иммунитет к новому объявлению осады от проигравшей стороны на один цикл. Это фактически защищает государство от объявления повторной осады от любой стороны, так как в противном случае нужно успеть заявить осаду в последнюю минуту цикла, после того как будет объявлено, что предыдущая осада снята (что практически невозможно).

2.6. Если во время осады Осаждающие или иная фракция проникли в осажденный город и устроили там резню, локация при этом не считается взятой (см. общие правила по Боевке), однако за такой дерзкий маневр Осаждающие получают очки осады.

3. Подсчет очков осады осуществляет один из регов локации Осажденных. МГ выдает Осаждающим шатер, который те устанавливают подле осаждаемой локации. Этот шатер символизирует Ставку. В нем располагается региональный мастер, считающий очки обеих сторон.

3.1. Зона внутри шатра и в метре от него по периметру считается НЕБОЕВОЙ.

3.2. Дипломаты любой локации, имеющие соответствующую профессию, идущие под своим дипломатическим знаменем, имеют беспрепятственный доступ в шатер. Не могут быть убиты или задержаны, не могут подвергнуться никакому физическому воздействию (кроме ненасильственного магического, любого алхимического, а также эффектов действия артефактов).

3.2.1. Подробнее о дипломатах см. в правилах по Власти.

3.3. С помощью дипломатов или любых иных персонажей, попавших в шатер по общим правилам, все заинтересованные стороны делают свои вклады в пул осады за ту сторону, которую сочтут нужной.

3.3.1. Дипломаты или земельные дворяне/рыцари/земельные священнослужители могут конвертировать очки власти в очки осады, находясь в осадном шатре.

3.4. Оглашение результатов осады производится не ранее чем за три и не позднее чем за одну минуту до окончания цикла. Если рег не успел вовремя объявить результат и в

итоге по подсчету осады была снята, то любая фракция, заявлявшая новую осаду в конце цикла, сделала это успешно.

4. Во время осады в начале каждого часа проводится один боевой ивент. За победу в нем сторона получает очки осады. Ивенты проходят на протектированном оружии подле шатра Ставки.

4.1. Список ивентов и правила проведения:

Рыцарская дуэль	Осаждающий рыцарь вызывает на бой осмелившегося принять вызов рыцаря осажденных. Если Осажденные не принимают вызов, они проигрывают ивент.
Дворянская дуэль	Осаждающий дворянин вызывает на бой осмелившегося принять вызов дворянина осажденных. Если Осажденные не принимают вызов, они проигрывают ивент.
Разведка боем (бои 3x3)	Могут принимать участие все персонажи
Вылазка (бои 5x5)	Могут принимать участие все персонажи
Атака конницы (бои 5x5)	С одной стороны только рыцари и дворяне, с другой - только обычные солдаты
Разграбление обоза (бой 5x4)	Осаждённые в большинстве против Осаждающих в меньшинстве
Перестрелка	Перестрелка всех пришедших стрелков с обеих сторон, но до 10 участников со стороны.
Проповедь праведной войны	Глава религии локации (старший жрец) проводит религиозный ритуал у осадного шатра. Чем больше участников от осаждающих принимает в нем активное участие, тем больше осадных очков это приносит осуждающим.

4.2 В ходе проведения ивента нельзя добивать противника (однако можно лутать, кроме сценария Перестрелки)

4.3. Проигравшая сторона в хайратниках возвращается в свою локацию и там снова вступает в игру.

4.4. Возможно проведение нескольких сценариев подряд. Сценарии выбираются случайно. Кроме дуэлей: право на любую одну дуэль всегда есть у каждой из сторон.

4.5. Если подряд проходят несколько сценариев, то проигравшие в первом ждут окончания второго, находясь в одном хите. Им можно восстановить хиты по общим правилам, и они могут принять участие в последующих сценариях, вплоть до их окончания в этот час.

4.6. В ивент не может вмешиваться третья сторона. Место проведения ивента недосыгаемо для всех, кроме участников. Зрители могут только наблюдать на расстоянии минимум 2 метра. Никакие воздействия (в том числе магические) со стороны зрителей не влияют на участников ивента.

Наименование	Стоимость в осадных очках	
Вложение очков власти	1 Власть = 10 осадных очков	
Рыцарская дуэль	10	
Дворянская дуэль	10	
Разведка боем (бои 3x3)	30	
Вылазка (бои 5x5)	40	
Атака конницы (бои 5x5)	40	
Разграбление обоза (бой 5x4)	35	
Перестрелка	35	
Уровень построек в локации (виртуальный уровень стены, ворот, стенных орудий, казармы)	стена 1 ур	50
	стена 2 ур	100
	стана 3 ур	200
	улучшенные ворота	50
	казарма 1 ур	50
	казарма 2 ур	100
	казарма 3 ур	150
	осадное оружие 1 у	10
	осадное оружие 2 ур	20
	осадное орудие 3 ур	30
Пороховая бомба	10	
Провиант (можно трансформировать в пул очков)	*курс установит экономика	
Материалы (можно трансформировать в пул очков. Нужен инженер и мастеровой для чиповки)	*курс установит экономика	
Воздействие артефактов, влияющих на осаду	написано на чипе артефакта	
Особое воздействие Иных	написано в свойствах конкретного заклинания	
Болезни и эпидемии в стане врага	написано на карте эпидемии	
Научные достижения	написано в описании достижения	
Воодушевление	50 + 50 за уровень религиозной постройки	
Проповедь праведной войны	5 за каждого активного участника	

# 13. Правила по Власти

за авторством Волкова Артема

На нашей игре власть исходит от земли, то есть игроками во Власть являются феодалы и, опосредованно, те, кто стремится к получению феода.

Земельный титул (феод) позволяет генерировать очки Власти. Их можно тратить на ряд механик, получая за счет них те или иные бонусы, а также совершая уникальные действия, которых иным путем достигнуть невозможно.

## 0. Общие положения

0.1. Любые действия Власти заявляются строго **не позднее часа до конца цикла!**

## 1. Получение Власти

1.1. Каждый земельный титул генерит в цикл N очков Власти.

Уровень	Название	Генерация в цикл
0	Безземельные дворяне	0
1	Рыцарь, Фарис	0
2	Барон, Виконт, Боярин, Малик, главный жрец без надела	2
3	Граф Маркграф Маркиз Шейх	4
4	Герцог Князь Эмир Главный жрец (с наделом)	6
5	Король Султан	8
6	Император Папа Римский Халиф	10

1.2. Очки Власти можно получить от другого игрока во Власть, но только по доброй воле.

Таким образом, очки Власти - понятие за пределами физической плоскости игры, а значит, они не подбираемы.

1.2.1. Очки Власти можно получить за выполнение квестов.

1.3. Владелец может передать любое количество Власти любому другому игроку во Власть.

## **2. Игроки во Власть**

2.1. Игроки во Власть: дворяне, имеющие надел; священнослужители провинций (управляющие религиозным наделом); безземельные дворяне, определенные сюжетом (те, у кого титулы в не моделируемых на игре провинциях), а также рыцари.

2.2. НЕЛЬЗЯ передать очки Власти тому, кто не является игроком во Власть.

2.3. УНАСЛЕДОВАТЬ ФЕОД или получить его иными путями может только игрок во Власть. Иными словами, в завещании можно указать кого-то, кто является хотя бы рыцарем.

2.4 Участники власти от религии: В каждой локации есть религиозный надел зависящий от войн веры. Во всех локациях кроме Новгорода и Арагона, он один. В Новгороде и Арагоне их по два. Главный жрец владеющий наделом религии, получает в цикл жетонов власти по 4-му уровню (как герцог). Главный жрец религии, не имеющий надела, получает по 2-му уровню (как барон). Остальные священнослужители не генерируют очков власти.

## **3. Механизм получения посвящения в рыцари (акколада).**

Посвящение в рыцари знаменует становление претендента игроком во Власть. А также формирует вассальные обязательства и следующие из оммажа игровые обстоятельства, способные разительно изменить игру.

\*у мусульман идет посвящение в Фарисы.

Во избежание абьюза данной модели мы вводим обязательное соблюдение церемониальной части акколады.

Кандидат должен совершить омовение и надеть белую рубаху, после чего пройти обряд исповеди (или его аналог в других религиях).

После чего посвящающий в рыцарский титул опоясывает посвящаемого мечом.

Затем посвящающий наносит юноше удар ладонью по затылку (шее, щеке) с кратким наставлением: «Будь храбр». (Исторически этот удар называется «куле» - это единственный в жизни рыцаря подзатыльник (пощёчина), который тот может получить, не возвращая).

Ритуал посвящения заканчивается демонстрацией боевых навыков и стойкости нового рыцаря: посвящаемый должен сойтись в тренировочном поединке с двумя другими рыцарями (двое на одного) и поразить хотя бы одним ударом каждого.

Все вышеперечисленные пункты обязательны к исполнению и требуют достойного отыгрыша.

Любой земельный феодал может посвятить только одного человека в цикл!

В рамках нашей игры рыцари и безземельные дворяне не могут производить посвящение в рыцари.

#### 4. Базовые механики, на которые тратятся очки Власти:

Название	Описание	Стоимость
<b>Наследование</b>	Внесение в завещание наследника	1
<b>Передача</b>	Передача феода другому лицу	1
<b>Отторжение</b>	Отзыв феода в свой домен у вассала (отторгнуть можно, только если у вассала меньше очков Власти, чем у сюзерена). Нельзя отторгать феода, который перешел в награду победителю при захвате провинции (через ставку взакрытую, см. в правилах ниже).	ставка
<b>Смена сеньора</b>	Отказ от вассальной присяги в пользу другого правителя (добровольный переход из гос-ва в гос-во). Можно сменить сеньора, только если у вассала больше очков Власти, чем у него (через ставку взакрытую, см. в правилах ниже).	ставка
<b>Независимость</b>	Объявление независимости от сюзерена (провозглашение своего государства)	ставка
<b>Политическое давление</b>	Обнуление генерации Власти у конкретного феода другого дворянина на один цикл. Нельзя воздействовать на титул выше твоего более чем на два уровня. Пример: барон не может оказывать давление на короля и Императора. А рыцарь - на герцога и выше.	стоимость равна уровню титула цели
<b>Призыв</b>	Призыв с других земель добровольцев, желающих прославиться. Добавляет x лент	2 ленты за 1 Власть
<b>Диверсия</b>	Тратишь Власть - ломается заявленное здание в выбранной локации. Подверженное диверсии здание не функционирует, пока не будет оплачена стоимость ремонта в деньгах. *Однако любой дворянин может узнать, заплатив регу приличную сумму денег, кто же заказал диверсию.	5
<b>Посвящение в рыцари</b>	Феодал, дарующий титул рыцаря, тратит Власть	2

<b>Увеличение лимита помещения</b>	Сеньор более высокого ранга может взять шефство над младшими титулами. В таком случае обладатели подшефных титулов вправе хранить и размещать свои предметы Роскоши в одном помещении с патроном, пользуясь разными ячейками в хранилище Роскоши . Лимит помещения (хранилища) можно поднять за деньги и Власть. Всего предусмотрено три уровня градации помещения.	2/4/8
<b>Создание двойника</b>	Феодал может создать своего виртуального двойника, который примет смерть за него. Так как делается это все в строжайшем секрете с привлечением третьих лиц, то процедура требует много очков Власти, а также воздействия сверхъестественных сил. *единовременно у персонажа может быть только один виртуальный двойник.	10
<b>Вложения в Осаду</b>	Очки власти можно конвертировать в очки осады	1 Власть = 10 осадным очкам

4.1. Все взаимодействия с очками Власти осуществляются через рега. Таким образом, потраченная Власть передается регу, и только в таком случае действие является совершенным и зафиксированным.

#### 4.2. Модель ставки.

Если стоимость указана ставкой, то тот, кто совершает действие, приходит к регу и дает ему то количество очков Власти, которое хочет поставить взакрытую на успех своего действия. Тот, на кого направлено действие, оповещается регом и так же делает ставку взакрытую. Как только обе ставки сделаны, рег вправе объявить результат участникам, раскрывая личность нападающего. Пока ставки не сыграют, рег не вправе сообщать защищающемуся, кто заявляет на него действие.

Тот, у кого ставка выше - побеждает. Ставка проигравшего сгорает. Ставка защищающегося возвращается владельцу в случае если он победил. Ставка нападающего сгорает всегда.

Таким образом, если на одного и того же феодала заявлено несколько действий, то он вправе защищаться одной единой ставкой или же может сделать несколько - отдельно по каждому нападению. Однако пока сделанная ставка не сыграет, её нельзя изъять.

4.2.1. Агрессивные действия можно заявлять в течении всего цикла, но не позднее чем за час до его завершения.

4.2.2. Защитную ставку можно выставлять не позднее чем за пять минут до конца цикла.

4.3. В случае смены сеньора за пределами одного государства титул переходит в пул государства нового сеньора. И теперь, если носитель погибнет, титул все равно останется в пуле государства, сеньору которого был принесен оммаж при переходе.

Пример: французский барон присягнул графине в Англии. Разгневанный король Франции послал людей схватить предателя и казнил его. Однако титул казненного теперь не под властью Франции, а в пуле Англии, и поделаться с этим уже ничего нельзя (разве что пойти войной).

## **5. Виртуальный двойник**

5.1 Стоит очков Власти и создается с помощью определенного воздействия Иного.

5.2. Виртуальный двойник существует до конца цикла, в котором был создан.

5.3. У одного феодала может быть только один виртуальный двойник одновременно.

5.4. Виртуальный двойник может быть ТОЛЬКО у феодалов, т.к. сумрачный эффект держится только на том, кто наделен великой властью.

5.5. В случае наступления состояния смерти персонажа, имеющего виртуального двойника, игрок идет в мертвятник, предъявляет сертификат двойника и сразу после этого возвращается в игру. В плоскости игрового мира считается, что убит был не сам персонаж, а его двойник.

5.6. При создании двойника тот, чей двойник сотворяется, должен скинуть все свои черные токены духа (но не менее 2-х) в пул локации. Если токенов не хватает, значит, создать двойника невозможно.

5.7. Маркер созданного двойника - синяя лента, которая носится на голове и хорошо различима на фоне прически, головных уборов, венцов и корон.

## **6. Завещание (договор наследования)**

6.1 Завещание может быть составлено только на игрового персонажа. Нельзя завещать своей второй роли.

6.2. Завещание - игровой документ, заверенный мастером-региональщиком. Оригинал или копия обязаны храниться у рега и не могут быть изъяты или выкрадены. Документ уничтожается мастером в случае, если составлено новое завещание.

6.3. Если завещание составляется по принуждению, то рег может (но не обязан) нанести на него пару капель крови (краски), дабы создать игровой прецедент.

6.4 У каждого имеющего надел на старте игры, может быть бесплатно вписан (только на регистрации) один наследник.

## **7. Участие религии во Власти**

7.1. Признанная религия может иметь земельные наделы (религиозные феодалы). Их отчуждение происходит по правилам войн веры.

7.2. Глава признанной религии может накладывать Отлучение.

7.3. Главный жрец страны может накладывать Епитимью.

7.4. Если новоизбранный правитель государства не получил официальное признание (на словах регу или общественный обряд), то все домены на руках короля приносят на 50 процентов меньше дохода.



## 8. Дипломаты

8.1. Дипломат - игровая профессия, получаемая на общих основаниях в Университете (покупается сертификат).

8.2. Дипломатом может быть персонаж, имеющий базовое образование (дворянин, священнослужитель, ученый, чиновник).

8.3. Дипломат обязан иметь дипломатическое знамя с гербом своего государства.

8.3.1. Древяно длиной не менее 220 см. Полотно не менее 50 на 25 см. Знамя изготавливается и производится игроком самостоятельно. В случае получения профессии на игре дипломат должен самостоятельно озаботиться созданием приличного знамени на полигоне.

8.4. Дипломаты любой локации, имеющие профессию и идущие под своим дипломатическим знаменем, имеют беспрепятственный доступ в Осадный шатер (место, где идет вложение и подсчет очков осады - см. правила по Осадам).

8.5. Дипломат, идущий под своим знаменем, не поражается любыми физическими воздействиями. Не может участвовать в боевых взаимодействиях и их инициировать. Не может участвовать в ивентах и заходить в данжи. Не может сходить с проторенных дорог (уходить в лесополосу).

8.5.1. В плоскости игрового мира считается, что дипломат путешествует с отличной охраной на быстрых вестовых лошадях. Поэтому дипломат под знаменем не может задерживаться для социальных взаимодействий дольше чем на 1-2 минуты, так как он выполняет важную политическую миссию и не может от неё отвлекаться.

8.5.2. Если дипломат удаляется более чем на 5 метров от своего знамени, он теряет неприкосновенность и взаимодействует с миром по общим игровым правилам (может быть убит, оглушен, взят в плен и т.д.).

8.6. Дипломат подчиняется общим игровым правилам, находясь в любых локациях, будь то города, игровые лагеря или заведения, стоящие на отшибе (например, бордель или кабаки вне локации).

8.7. Дипломат не может войти в зону ивента или в данж, даже если оставит свое знамя рядом. Чтобы посещать данные точки, он обязан оставить знамя в локации, которой служит. Но он может зайти в кабаки/бордель, стоящий на отшибе, оставив знамя у входа и тем самым лишившись дипломатической неприкосновенности, покуда находится в заведении.

8.8. Дипломат под своим знаменем может посещать Батлграунд, но не может участвовать в боевых взаимодействиях. Однако он может вести переговоры, перемещаясь к дипломатам противника или к дворянам, стоящим под знаменем армии. Однако если ему велят покинуть зону знамени армии, он обязан подчиниться.

8.9. По окончании БГ дипломат беспрепятственно покидает поле, даже если его сторона проиграла. При желании он имеет право сдаться в плен.

8.10. Дипломат может переносить очки Власти полученные от игроков во Власть, в Осадный шатер. Все полученные от игроков, но не вложенные в шатер очки сгорают (сдаются мастеру). Дипломатам запрещается передавать очки Власти третьим лицам (кроме случаев, если дипломат - феодальный дворянин).

8.11. Дипломат это единственный персонаж, который может социально взаимодействовать с идущей на марше армией.

# 14. Правила по экономике

*За авторством Владимира Капустина (Косатка),  
при активном сотворчестве Волкова Артема*

Перегруженная экономика только вредит, и поэтому мы постараемся соблюсти баланс между простотой и функциональностью, стремясь сделать игру в мире экономических взаимодействий всем игровым сословиям.

## 1. Общие положения

1.1. Правила по экономике (далее Правила) описывают экономические взаимоотношения на игре, возникающие в процессе добычи, производства, обмена и потребления игровых ценностей и услуг.

1.2. Игровые ценности (сырье, деньги, ценные предметы, артефакты и т.п.), участвующие в экономических отношениях, являются отчуждаемыми, за исключением случаев, указанных в правилах или в прилагаемом к предмету сертификате/чипе. Термин “отчуждение” означает, что предмет можно продать/купить, подарить, украсть, снять с трупа, отобрать силой.

### 1.3. В игре 5 экономических циклов.

1-й цикл	31 июля (Ср) - 1 августа (Чт)	с 21.00 по 15.00
2-й цикл	1 августа (Чт)	с 15.00 по 21.00
3-й цикл	1 августа (Чт) - 2 августа (Пт)	с 21.00 по 15.00
4-й цикл	2 августа (Пт)	с 15.00 по 21.00
5-й цикл	2 августа (Пт) - 3 августа (Сб)	с 21.00 по 15.00
-	3 августа (Сб)	шестой цикл не моделируется

## 2. Игровые ценности

2.1. Игровыми ценностями являются:

- деньги (введенные МГ), фальшивомонетничество запрещено;
- макроресурсы;
- микроресурсы;
- предметы роскоши;
- артефакты и прочее, имеющее чип игровой ценности.

## 2.2. Деньги

2.2.1. На игре существует всего три вида номинала: 1, 3 и 5 монет.

2.2.2. Деньги выдаются на старте игры. Кроме того, их можно;

- найти в данжах;
- получить как награду за выполнение квестов;
- подобрать в качестве лута;
- заработать через торговлю либо труд;
- получить с наделов.

2.2.3. Деньги можно обменивать у торговцев на ресурсы и ценности.

## 2.3. Ресурсы

2.3.1. Основные ресурсы игры - провизия, материалы, предметы роскоши и деньги.

2.3.2. Провизия

- Оплачивает шлема в армии, запасные ленты солдат, минимальный запас нужен для объявления атаки на провинцию и нужна для апгрейда некоторых построек.

провизию пассивно приносят угодыя ( вручается высшему титулу провинции )

получить провизию можно в порядке от большего к меньшему

- играя на ивент точках метания гусей и королевской охоте
- покупая ее у мастерских торговцев или через черны рынок
- исследуя данжи
- в качестве лута с монстров

2.3.3. Материалы

- Нужны для апгрейда зданий и производства, создания ценностей и повышения лимита возможных лент в армии. Так же влияет на улучшение брони и оружия через мастерскую.

материалы можно получить в порядке от большего к меньшему

- играя в шахтоболл на ивент точке
- играя в модель мастеравыми внутри мастерских
- покупая ее у торговцев или через черный рынок
- исследуя данжи
- в качестве лута с монстров

2.3.4. Роскошь (нужны для обеспечения титулов).

- Существует несколько видов предметов Роскоши, получение каждого вида происходит своим способом (см. раздел “Роскошь и Титулы”).

2.4. Роскошь и ресурсы нельзя обменять на деньги у мастерских торговцев.

### **3. Доход**

3.1. Доход персонажей на игре может быть либо с феодов (и в дальнейшем спускается от лорда к батраку через игровые взаимодействия персонажей), либо с квестов, данжей и игротехнического лута. Соотношение составляет 80 на 20.

3.2. Кроме стартовых денег полученных на регистрации, весь остальной доход игрок обеспечивает себе сам, игровыми методами.

#### **3.2. Доход земельных титулов (феодов)**

3.2.1. На игре существуют благородные титулы, подкрепленные виртуальными землями (владение/феод)

(барон, граф, герцог, король, шейх и т.д).

3.2.2. Каждый феод раз в цикл приносит денежную прибыль своему обладателю.

Доход начисляется в течении часа после окончания цикла.

3.2.3. Прибыль рассчитывается исходя из уровня титула +/- показатель Роскоши. Роскошь – средство обеспечения титула.

3.2.4. Для каждого уровня титула необходимо свое значение предметов Роскоши, которыми владеет его обладатель. Чем выше титул, тем больше Роскоши. Разные земли имеют разные показатели необходимого типа и количества Роскоши.

### **4. Титулы**

**4.1. Земельный Титул - это право собирать доход с феонов и право поднять армию.**

4.1.1. За каждой провинцией закрепляется фиксированный список титульных земель.

#### 4.2. Таблица титулов:

Уровень	Название	Базовый доход	Требование Роскоши	лимит шлемов
1	Рыцарь, Фарис	нет		1 (он сам)
2	Виконт, Боярин, М	12	2/2	3
3	Граф Маркграф Маркиз Шейх Епископ*	16	1/4	5
4	Герцог Князь Эмир Архиепископ*	20	2/3	7
5	Король Султан	30	2/4	10
6	Император Папа Римский Халиф	50	2/5	15

Первая цифра кол во роскоши, вторая цифра кол во типов роскоши.

пример - ¼ это по одной роскоши 4 разных типов.

Епископ и Архиепископ нуждаются в повышении хотя бы 1 уровня храма за цикл и выполнении своих задач от религии, чтобы поддерживать свой уровень дохода.

**\*церковные титулы не дают лимит шлемов, однако их участие в армии не занимает слота (как у рыцарей)!**

4.3. Титулы наследуются, передаются на добровольной основе и отчуждаются путем военных действий (при потере провинции).

4.3.1. В ходе войны на батлграундах проигравшая сторона теряет контроль над стоящей на кону провинцией, а победившая - приобретает. После чего правитель, получивший новые земли, вправе распоряжаться закрепленными за ней титулами.

4.3.2. Титулы побежденных могут быть как оставлены за их обладателями

(безвозмездно, за выкуп или при принесении оммажа), так и узурпированы в пользу победителя и переданы новым владельцам.

4.3.3. Титул, полученный насильственным путем в результате принуждения или убийства владельца, приносит дебаффы (самый крупный дается за убийство плененного обладателя). Титул, приобретенный на добровольной основе (наследование, дарение или продажа) не приносит дебаффов новому владельцу. То есть, захватив провинцию и узурпировал титулы всех её дворян, новый владелец получит земли с меньшей прибылью, чем была, а если еще и обезглавит всех знатных пленников, территории будут финансово практически бесполезны. *Виртуально это объясняется разграблением и разрушением инфраструктуры, убийством и порабощением населения, а также массовой эмиграцией.*

*При захвате провинции узурпировавший провинцию на 1 цикл получит лишь  $\frac{2}{3}$  дохода с провинции, оставшиеся  $\frac{1}{3}$  получают прежние владельцы или их представители при оформленных документах (наследники), либо высший титул государства. Далее в течении цикла, новый владелец провинции должен лишить все вопросы с прежними владельцами провинции либо провинция принесет 50|50 процентов дохода и будет считаться окончательно узурпированной, сменив владельца.*

*(более подробно о титулах см правила по власти)*

*Нужно учитывать также, что 1 человек может иметь не более 1 титула.*

*Если 1 человек имеет несколько титулов, то он получает полный доход лишь за свой высший титул, а остальные титулы приносят ему лишь половину дохода, продолжая требовать роскоши для поддержания в полном объеме.*

4.4. Утрата королевского титула приводит к потере независимости государства.

4.4.1. Королевский титул может быть утрачен последним (в ходе битвы за столицу).

4.4.2. После потери государственности выживший правитель или наследник может объявить правительство в изгнании, если найдется государство, которое его примет. В таком случае король без королевства будет получать четвертую часть дохода утраченного королевского феода.

*Пример: Англия захватила Париж, король Филипп II Август бежал в Священную Римскую Империю, император принял у себя французское правительство в изгнании. В таком случае английский король будет получать лишь  $\frac{3}{4}$  от дохода титула - Король Франции, а остальное уйдет Филиппу.*

*На оформление данного вопроса после захвата у короля в изгнании есть 1 цикл.*

4.4.3. Если проигравшее государство в лице его верховной власти принимает условия полной и безоговорочной капитуляции, оно становится протекторатом страны-победителя и продолжает функционировать в ее составе, получая доходы с титулов. Однако половина доходов со всех титулов протектората автоматически уходит в пул протектора.

## 5. Роскошь

Это мерило могущества и успешности дворянина. Роскошь обеспечивает доход титула.

5.1. К концу цикла, чтобы получать нормальный доход и иметь право поднять армию, титул должен быть обеспечен определенным количеством Роскоши. Мастера могут начать проверку в любое время в течении последнего часа до окончания цикла не дожидаясь всех присутствующих дворян. Оформляйте свои хранилища роскоши заранее.

Если кол ва роскоши не хватает, то владелец получает серьезный штраф к доходу на 1 цикл ( примерно равный 50 процентам дохода ) и очень серьезный штраф если пропустил фазу роскоши 2 раза ( примерно 75 процентов ). При штрафе 2 степени это может отразиться и на других титулах в феоде ( старайтесь помогать титулам в поддержании уровня роскоши и не допускать штрафов 2 степени ). Для этого есть механизмы в правилах по власти.

5.2. Роскошь хранится в определенном месте в игровой зоне (например, шатер лорда с указанием владельца) и должна к концу цикла находиться на видимых местах внутри помещения.

Место хранения роскоши это сертификат с гербом провинции и информации о ней, где отображается сведения о том, сколько именно мест в этом месте хранения для низших титулов ( где 1 это сам сеньор высокого ранга ). Непобираем лишь сам физический носитель сертификата , но не роскошь расположенная в данном хранилище.

*Пример: Новгород имеет две провинции (Новгород и Псков). Предположим, все феодалы провинции Псков, решили, что проще и надежнее хранить всю свою роскошь в шатре Князя-посадника. Таким образом, к последнему часу цикла, в этом шатре должны быть сертификаты всех феодалов (в соответствии с лимитом помещения).*

5.2.1. Сеньор более высокого ранга может взять шефство над младшими титулами. В таком случае обладатели подшефных титулов вправе хранить и размещать свои предметы Роскоши в одном помещении с патроном, пользуясь разными ячейками в хранилище роскоши .

5.2.2 Лимит помещения можно поднять за деньги и власть. Можно оплатить сколько угодно градаций улучшения за раз. Всего предусмотрено три уровня градации помещения:

Уровень	Стоимость улучшения до следующего ( могут измениться цифры )	Лимит ценностей
0	есть по умолчанию	8
1	власть 2 и деньги 40	12
2	власть 4 деньги 60 и $6\sqrt{2}$ роскошь	20
3	власть 8 деньги 80 и $4\sqrt{4}$ роскошь	32

- $6\sqrt{2}$  указывает, что нужно 6 ед роскоши двух разных типов.

Мастера перед игрой размещают сертификаты хранилищ роскоши и лишь мастер может поменять физический носитель повесив его на новое место ( при улучшении или шефстве например )

5.3. Фактически Роскошь - это чип с указанием вида роскоши.

Вся роскошь размещенная в конце цикла в шатре сгорит в количестве нужном для поддержания цикла.

Несгораемы

Предметы коллекции

Великие люди

5.4. Сертификат хранилища физически непобираем. Чипы в нем побираемы.

Хранилище 2 уровня и выше дает право отдать регу роскошь на хранение вплоть до лимита ценностей.

Хранилище 3 уровня дает умноженный на два лимит ценностей сданных на хранение.

## **5.5. Создание Роскоши.**

5.5.1. На игре имеется 6 типов Роскоши: религиозная, производственная, археологическая, торговая, искусная(роскошь культуры), универсальная ценность (роскошь).

5.5.2. Универсальная роскошь идет в зачет за любую другую.

Универсальная роскошь может заменить собой только 1 любой другой тип роскоши.

Предметы этого типа получают через свадьбы, турниры и с помощью Великих Людей.

5.6. Великий Человек.

Великая личность сама является универсальной ценностью и имеет неотчуждаемый сертификат “Великого Человека”.

## **5.7. Турниры.**

Победители турниров получают универсальные ценности.

Турниры устраиваются во всех городах поочередно (соорганизуются мастером по турнирам и игроками локации).

Существует несколько видов турниров:

- Турнир трубадуров
- Турнир поединщиков (рыцарский)
- Бугурт
- Турнир егерей



## 6. Производство и получение остальных ресурсов:

### 6.1. Религиозные учреждения.

- Доход религиозных наделов, нуждается в поддержании и развитии веры каждый цикл.  
( Мин +1 ур храма на веру в цикл )

Иначе на все религ наделы этой веры накладывается штраф.

- Уровень храма влияет на кол-во лент признания выдаваемых в цикл.  
(Ленты признания Нужны для модели трубадуров).

- Религ роскошь получается через листы паломников + деньги.

Либо.

- Великий человек от религии. ( подробнее см правила по религии )

Либо.

- Религиозные артефакты.

(Правила по религии и артефактам)

- Преобладающая религия.

Религиозные наделы той веры, которая преобладает

( контролирует большее количество во наделов религии )

Получает дополнительный баф ( все жрецы этой веры будут получать повышенное денежное содержание ) в мире может быть только 1 преобладающая религия.

6.1.1. При проведении свадьбы между дворянами происходит зачатие и рождение младенца.

Успех родов определяется в мини-игре.

- Успешно родившийся младенец является универсальным предметом Роскоши. Может быть убит или похищен (тем самым становясь не только ценным ресурсом, но и инструментом социальной игры).

- Вдовы не могут родить повторно, вступая в новый брак, так же как и разведенные женские персонажи (исключение - квестовый развод через Папу Римского у католиков, через Патриарха у православных. У остальных религий развод не моделируется никак).

### 6.2. Мастерские.

- Добывают ресурс “материалы” с помощью работы в шахте (шахтобол).

Шахтобол - это мини-игра, похожая на гольф. Между каждыми двумя локациями располагается по одной шахте, с расписанием ежецикловых игр.

- Мастерская позволяет создавать и покупать производственные ценности. Количество зависит от уровня строения.

- Каждый цикл (в зависимости от уровня мастерской) мастерской может купить производственные предметы Роскоши у регионального мастера за чипы “материала”.

- Каждый цикл мастерской получает небольшое количество во ресурса “необработанный материал” мастерской может сделать (вручную) миниатюры предметов из этого материала и обменять их у регионального мастера на чипы производственной Роскоши (количество также ограничено уровнем мастерской).

- “Необработанный материал” моделируется кусками проволоки (определенной, закупленной МГ).

\*Мастеровым не может быть дворянин или рыцарь.

### **6.3. Археологические ценности.**

- Встречаются в археологических кубах, см. правила по Археологии.

- Археолог может использовать гипсовые остатки кубов и необработанный материал мастерской, чтобы вместе с мастером создать “Шедевр”( красивая инсталляция из проволоки и гипса посвященная тематике развития мастерской. Это может быть новый станок, небольшая кузница или любая модель производства. Подробности узнавайте у рег мастера ).

Созданный шедевр обменивается у регионального мастера на производственные ценности или материалы по высокому курсу.

Как часть модели археологии, а также иногда в данжах или у торговцев или монстров, вы можете найти части экономической коллекции ( фигурки определенного типа )

Всего фигурок 6 типов и они отчуждаемы.

Эти фигурки важны для дворян и всех тех кому нужна роскошь.

3 разных таких фигурки стоящих в одном помещении учитываются как 1 ед универсальной несгораемой роскоши .

каждый набор включающий 4 и 5 фигурки дает еще по 1 ед ед универсальной роскоши.

( например если у вас 1 набор в 5 фигурок и 1 в три фигурки то это будет равно 4 ед несгораемой универсальной роскоши просто за то. что эти фигурки стоят у вас в помещении )

набор из шести фигурок считается как 2 ед универсальной роскоши для всех кто вписан в ваш сертификат. ( по лимиту ценностей см 5.2 пункт ).

кол-во применяемых бонусов таким образом максимум 6 роскоши на 1 сертификат помещения. ( учитываются наборы в 5\4\3 фигурки ).

На 1 сертификат помещения может влиять лишь 1 каждый набор ( из 3\4\5\6 фигурок)

Если фигурки сильно повреждены рег может не учесть их как деталь набора.

### **6.4. Угодья (провиант).**

- Провизия по большей части добывается через игру в свинобол (могут участвовать все, кроме дворян и рыцарей). Две команды ( мин состав команды 4 человека), к определенному времени приходят к полю и сражаются с друг другом в полевой игре. Победитель собирает большую часть урожая, проигравшему достается остаток.

- Угодья имеют 2 уровня. Каждый уровень увеличивает лимит награды, а также лимит профессии Егеря.

### **6.5. Казарма**

Казарма пассивно дает определенное количество лент стражи и дает фиксированное значение лимита армии вне лимита дворянства.

## 6.6 Учебные заведения

Университет позволяет тратить очки науки у себя в локации, а не в Риме и сам генерирует определенное значение очков науки.

### 6.7. Королевская Охота.

- Ивент, который каждый цикл проводится в точках интереса. Участники охотятся на дичь, получая в награду провизию и иные игровые ценности.
- Участвовать могут егеря, дворяне и трубадуры.

## 6.8. Торговцы и дворяне.

- Торговец - это игровая профессия.
- Количество торговцев определено стартовым лимитом.
- На торговца можно пройти обучение в университете (см. правила по Науке).
- Каждый торговец имеет игровую колоду (выдается МГ).
- Торговцы играют друг с другом в карточную игру, на кон в которой ставят чип “успешная сделка” из своего пула.
- Каждая локация имеет свой цвет чипа “успешная сделка”.
- Чипы “сделки” обмениваются у региональных мастеров на торговую роскошь.

Торговец может обменивать сделки только у регов своей локации, предъявив чипы и свой паспорт.

- Дворяне по желанию могут становиться торговцами. Для этого им не нужно проходить обучение на профессию, в отличие от простолюдинов. Но они должны приобрести колоду у регионального мастера.
- Каждый цикл торговец может пополнить чипы “успешных сделок” своего цвета, предъявив паспорт торговца и получив в нем соответствующую отметку.
- Колода всегда не более 10 карт.
- Колоды и карты непобираемы, их можно отдать только добровольно.

### 6.8.1. Условия победы в игре:

- подробные правила игры торговцев выложены отдельно.

У торговцев, в данжах или через любой пласт игры можно получить новые карточки, усиливающие колоду.

- Жетоны “успешных сделок” нельзя отнять физически при ограблении.

## 6.9. Трубадуры

- Трубадуры - это певцы, поэты и музыканты и поэты. Чаще всего благородного происхождения.
- Каждый женский персонаж и дворянин , может наградить трубадура за его талант, вручив ленту признания.
- Ленты признания обмениваются трубадурами на предметы Роскоши. Нельзя взаимодействовать с лентами цвета своей локации.
- Трубадур не носит свои ленты на теле или одежды, в его случае это аналог чипов. Если трубадур хочет похвастаться своим успехом, он может повязать ленты признания на предплечье (Строго на предплечье).
- Ленты признания НЕ ОТЧУЖДАЕМЫ
- Девушки (а также игротехнические персонажи) чтобы заинтересовать трубадура и мотивировать его выступать, могут носить ленты признания на предплечья (строго на предплечья).
- Каждый женский персонаж и дворянин имеет ленты на старте игры. Новые ленты можно получить в храме.
- Ленты признания отличается от прочих лент (маркеров боевки) тем что они уже и носятся либо в сумке, либо только на предплечье.

## 7. Список ивент-точек:

- Свинобол (метание гусей )
- Шахтобол (гольф)
- Королевская охота
- Битвы за веру (*подробнее в правилах по религии и боевке*)

## 8. Обеспечение миссий

Археологические экспедиции и специальные миссии (в данжах) требуют финансового обеспечения сообразно количеству участников и сложности предстоящих задач.

Так как в большинстве таких миссий в качестве награды будет в том числе и Роскошь, имеет огромный смысл договариваться с дворянами об обеспечении подобных экспедиций.

## 9. Получение профессий:

Проходят обучение в университете Рима и покупают отметку о профессии - дипломаты, егеря, мастеровые, трубадуры и торговцы. .

Лингвисты, медики, алхимики, инженеры и археологи могут обучаться профессии в любом универе имеющим аккредитацию.

Подробности смотри по по науке.

Обучение это краткое изучение модели игры , после чего уплатив определенную сумму игрок получает отметку о профессии .

9.1 У персонажа может быть максимум две (2) профессии на старте игры, и они должны отвечать предыстории и социальному положению персонажа. После начала игры можно в соответствии с п. 9 получить любое число профессий с учетом ограничений по социальному положению персонажа.

## 15. Правила Игры торговцев

### Общая информация

Игра торговцев - карточная игра для двоих людей, состоящая из нескольких раундов. В ней можно выиграть чипы “успешная сделка”, которые можно обменять на предметы торговой роскоши.

### Состав игровой колоды

В игре представлено три вида карт:

- Карты силы — с цифрами от 1 до 5;
- Специальные карты — воспроизводят эффект(ы), обозначенный/ые на карте.

Колода игрока может содержать сколько угодно карт, которые он может с собой переносить. В составе колоды допускается только одна карта указанной силы (не может быть две «пятерки» или две «единицы»), если иное не оговорено наложенными игровыми эффектами.

Для участия в игре торговцев игрок обязан отобрать десять (10) карт в свою руку. После начала игры состав карт в руке не может изменяться и/или дополняться, если иное не указано в эффектах специальных карт.

### Ход игры в раунде

С помощью жребия определяется игрок, которому достается жетон первого хода в раунде. Далее жетон передается от игрока к игроку в каждом новом раунде.

Игрок, ходящий первым, обязан выложить взакрытую две карты: силы и специальную.

Игрок, ходящий вторым, поступает аналогично.

Вскрывается специальная карта первого игрока, применяется ее эффект.

Вскрывается специальная карта второго игрока, применяется ее эффект.

Вскрываются карты силы игроков.

Производится подсчет сил карт с учетом примененных эффектов специальных карт. В

раунде побеждает игрок с большим количеством силы (если иное не указано в эффектах специальных карт). В случае равенства сил игроков в раунде объявляется ничья.

После завершения раунда использованные карты кладутся в отбой в открытую.

## **Условия завершения игры и определение победителя**

Если игрок не может выложить в раунде две обязательные карты (например, у него закончились карты силы), игра завершается, и победителем объявляется противник.

Если один из игроков выигрывает три раунда, то игра завершается, и этот игрок объявляется победителем.

Если в любых трех раундах была зафиксирована ничья, то игра завершается следующим образом:

Если у одного игрока больше выигранных раундов, то он объявляется победителем.

Например, в первом раунде была ничья, затем игрок 2 выиграл второй раунд, далее было еще две ничьи. В этом случае игрок 2 становится победителем.

Если у игроков одинаковое количество выигранных раундов, победителем игры объявляется тот, кому принадлежал жетон первого хода в последнем ничейном раунде.

Например, в первых двух раундах была ничья, затем - у каждого по победе. В

пятом раунде была ничья, жетон первого хода был у игрока 1. В этом случае игрок 1

объявляется победителем.

Если оба игрока не могут выложить обязательные карты в раунде:

Если у одного игрока больше выигранных раундов, то он объявляется победителем.

Если у игроков одинаковое количество выигранных раундов, то победителем

игры объявляется тот, кому принадлежал жетон первого хода в последнем сыгранном раунде.

## **Способы приобретения карт**

На старте все торговцы получают карты силы от 1 до 5 и пять одинаковых специальных карт. Новые карты для колоды могут быть получены:

- путем обмена/покупки у других игроков/игротехников;
- в качестве награды за квест;
- как побираемый предмет в данжах.

Карты не являются побираемыми предметами с других игроков (если иное не было договорено в ходе отыгрыша).

# 16. Правила по играм (Экономические ивенты)

Игры представляют из себя специальное взаимодействие игроков по правилам, соответствующим указанной игре.

## Шахтобол

Говорят, что крикет появился именно из этой игры.

### Состав команд и инвентарь

В игре участвует две противоборствующих команды. В составе каждой команды может быть один мастерской и до 2, неблагородных человек. В игре может дополнительно участвовать вне лимита 1 трубадур. Для этого необходимо потратить 2 чипа. Каждой команде выдается мин одна клюшка, количество шариков выдается, равным количеству игроков в команде.

### Ход игры

Команды играют шарами разного цвета . Удары должны наноситься поочередно каждым участником. Мастерской может за 1 подход нанести сразу два удара.

Задача команд забить как можно больше шаров в лунку. В случае, если в результате удара шар покидает площадку, он считается исключенным из игры:

Если шар принадлежал Мастерскому, то он может продолжить игру.

Время игры — 20 минут, по истечению времени игра объявляется завершенной. Победителем объявляется та команда, которая забила больше шаров в лунку.

Искусственно затягивать игру запрещено. Проводящий игру может потребовать сделать ход или исключить шар и участника из игры если игрок делает ход более минуты.

Предварительное завершение игры: в случае, если половина от стартового количества всех шаров (в случае нечетного количества округление идет в меньшую сторону) вышла из игры (шар был забит или покинул площадку), стартует последний круг. В рамках последнего круга каждый игрок поочередно наносит один удар до того момента, пока не наступит очередь игрока, в результате действий которого стартовал последний круг.

Победа присуждается команде, забившей большее количество шаров. После чего результат фиксируется и участвующие стороны получают прибыль к след циклу который будет добавлен в пул высшего титула провинции .

## Метание свино гусей

Игра представляет из себя старое доброе метание гусей.

### Состав команд и инвентарь

В игре участвует сколько угодно противоборствующих команд. В составе команды может быть 3 человек из Егерей или обычных людей не благородных.

В игре может дополнительно участвовать вне лимита 1 трубадур. Для этого необходимо потратить 2 ленты. Каждой команде выдаются свиньи:

- Обычные свинопасы получают лёгкую свинью; ( моделируется надувным украшенным шариком изображающим свинку ) Шарик выдается мастерами.
- Егерь и трубадур — большую.( моделируется набивным мешком с песком или игрушкой)

### **Ход игры**

Площадка для игры представляет из себя круг (или близкую к кругу) арену, имеющую четкий контур, позволяющий однозначно определить границы арены. Внутри арены определен еще один круг (близкая к кругу область), называемая центром арены.

Команды по очереди метают свиней, стремясь попасть ближе к центру арены. Бросок происходит от границы арены, заступ внутрь арены приводит к штрафу к конечному результату полученного провианта . Заступом считается любое пересечение корпусом или ногой игрока вертикальной проекции границы (то есть, нельзя разбежаться и в прыжке метнуть свинью).

Игра завершается, когда все возможные свиньи и гуси брошены в арену. Если одна свинья в результате броска лежит на другой свинье (лежит большей частью своей модели на первой свинье, отдельные ее элементы могут касаться земли), то засчитывается только та свинья, которая находится выше.

Большая свинья может принести провиант , только если лежит в центре арены или накрывает вражескую свинью. Большая свинья может накрывать собой большую свинью противника, но в случае башни из свиней бонус получает только самая верхняя свинья. Самый большой бонус получает большая свинья, накрывшая собой другую большую свинью.

когда все свиньи и гуси на поле и совершен последний бросок, идет подсчет .

Если свинья или гуся вышли из круга, они не идут в зачет.

После чего результат фиксируется и участвующие стороны получают прибыль к след циклу который будет добавлен в пул высшего титула провинции .

### **Охота**

Игра представляет из себя старую добрую охоту в лесах.

### **Состав команд и инвентарь**

В игре участвуют противоборствующих команды. В составе команды может быть 1 егерь и до 1 других игроков. В игре может дополнительно участвовать вне лимита 1 трубадур. Для этого необходимо потратить 1 ленту. Общее кол – во участников с одной стороны не более 3 человек.

- Участвовать могут егеря, дворяне и трубадуры.

### **Ход игры**

Игроки в соответствии с очередностью занимают места засад, отмеченные кругами.

Очередность определяется игрой камень ножницы бумага или броском монетки на орел и решка.

По лесу (маршруту между точками засад) движется игротехник— мирное животное (девочка олень например) вместе с игротехниками — животными-защитниками. Задача игроков —убить мирное животное.



Игра состоит из двух раундов. Каждый раунд состоит из двух проходов животных по маршруту и обратно. Если мирное животное было убито или у игроков обеих команд заканчиваются снаряды, раунд завершается досрочно.

Попадание в мирное животное приносит очко охоты, команде попавшего игрока. Попадание в защитника злит его, но очков охоты не приносит. Разозленный защитник может атаковать игрока в круге засады путем вытягивания за талию (другие части тела) из круга в течение некоторого времени.

Обычные охотники после начала ивента не могут менять позицию. Выход из зоны засады по любой причине — выбывание из игры. Егеря может менять позицию, перепрыгивая с круга на круг, но стрелять может только в кругу засады. Если Егеря покидает круг из-за атаки животного-защитника, он выбывает из игры. Пока животное защитник не дошел до зоны и не коснулся егеря, тот может перепрыгнуть в другую зону и животное не будет преследовать его занимая только ту зону, из которой по нему велась стрельба.

Трубадур не может стрелять или иным способом взаимодействовать с патронами, но может находится вне круга. Вне круга трубадур может отвлекать, охмурять животных-защитников любыми игровыми способами, используя актёрское мастерство и своё очарование. Если трубадур каким-либо образом повязал на защитника ленту, тот выйдет из игры и принесёт сразу 2 очка охоты команде трубадура.

Если в процессе охоты на зверя происходит попадание по охотнику, он выбывает из игры. Егеря и Трубадур выдерживают два попадания.

Животное защитник может атаковать трубадура, трубадур никак не может трогать мирное животное или повязать ленту на него и не может использовать никакое оружие.

На некоторых зонах есть дополнительные патроны и егеря могут перепрыгивать, собирать их и использовать или передавать другим из рук в руки.

Между раундами обновляется количество здоровья у мирного животного, Егерей и Трубадура, обновляется количество патронов у команды. Разрешается изменить места засады.

# 17. Правила по Посмертию

За авторством Герды Фолькман

Данные правила описывают порядок действий игрока от гибели прошлого персонажа до получения нового. Возможные смерти на игре описаны в правилах: по медицине, по боевке и алхимии.

## Порядок действий после гибели персонажа:

1. Погибший персонаж обязан оставаться на месте своей смерти еще 5 минут, отыгрывая труп. По истечении этого срока он оставляет на месте своей гибели все наличные собираемые предметы (*монеты, ресурсы, документы, артефакты, иные игровые ценности*), надевает белый хайратник и отправляется в Мертвятник. В случае дождя игрок имеет право отправиться в Мертвятник немедленно после гибели (*ценности при этом все равно надлежит оставить*).
2. Сам по себе Мертвяк представляет собой игротехническую зону. Там происходит завершение личной истории персонажа, делающего последнюю остановку по пути за грань живого Мира. Внутри Мертвятника действуют только те правила, которые оглашены местными игротехниками: их слово является законом. По окончании прохождения данжа техники выдадут вам новый аусвайс.
3. Срок отсидки в мертвятнике с момента входа в данж до получения нового персонажа составляет от двух с половиной часов. На конкретную величину срока влияет наличие или отсутствие нескольких параметров, которые будут оглашаться на входе при сдаче игрового паспорта.
4. Новый аусвайс выдаётся на регистрации Мертвятника по истечению времени отсидки. Если Ваш персонаж погиб в период времени, близкий к прекращению работы данжа, Вам необходимо подойти на регистрацию и оставить там свой аусвайс. Новый Вы получите утром.
5. Выйти той же ролью после гибели по умолчанию невозможно (но есть исключения).

Персонаж, не желающий проходить посмертие в полной мере может высказать свое пожелание игротехнику на входе и выйти на полигон в качестве боевого игротехника или остаться им же, но в пределах залов в помощь.

*В начале игры персонаж получает некоторое количество токенов ( черных и белых каамней). В течение игры персонаж собирает эти токены, чтобы облегчить свое посмертие или помочь балансу/перевесу светлых или темных сил, влияя тем самым на развитие и судьбу игрового мира. При проведении ритуала похорон другие игроки могут подложить свои токены, чтобы отправить их с Вами в загробный мир, что тоже повлияет на посмертие игрока или судьбу всего мира.*

## Монета Харона

На игре существуют редкие и ценные монеты Харона (Обол Харона), позволяющие выйти из мертвятника без отсидки, своей же ролью.

Одав в мертвятнике одну монету, игрок проходит испытание, по окончании которого выходит в мир своим же персонажем. Если заплатить две монеты, то можно выйти моментально, не проходя испытание.

Монета Харона **ПОБИРАЕМА**.

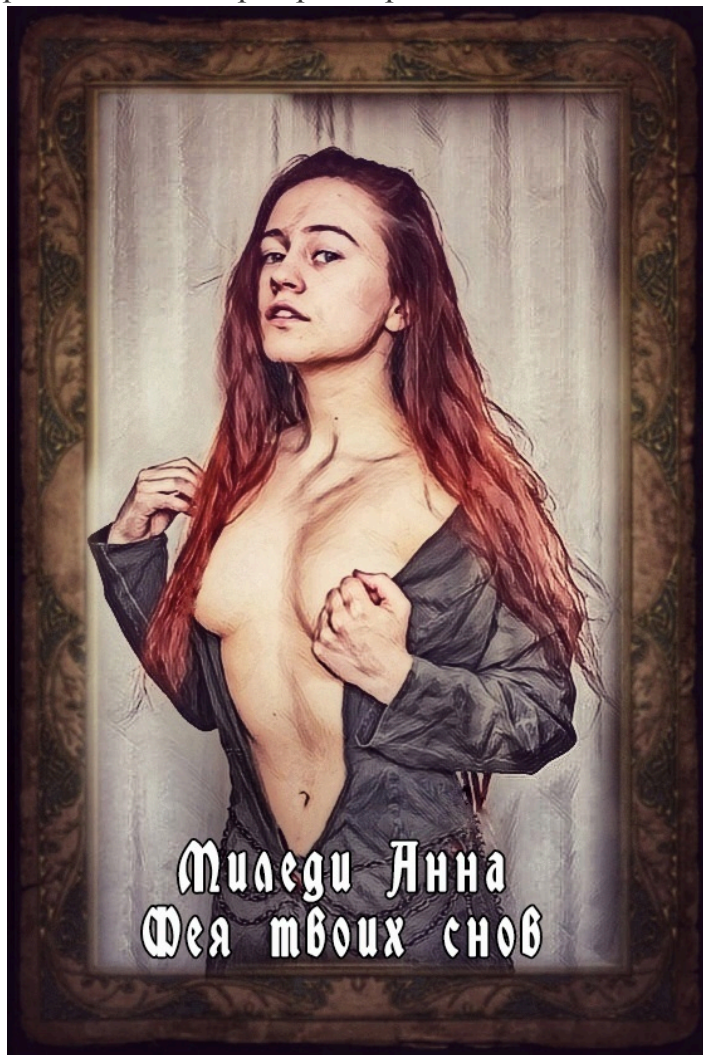
Однако изъять её можно **ТОЛЬКО** у живого персонажа. С трупа монета не побираема.



# 18. Правила по сексу

Каждый игрок ДО игры самостоятельно готовит комплект собственных карточек, беря за образец карточки из игры Ведьмак, указывает на них игровое имя и титул/род деятельности по выбору. В нескольких вариантах - для обычного секса и для принудительного. В первом случае оба игрока обмениваются карточками и делают друг другу массаж, во втором случае ее отдает лишь тот кто инициировал секс.

Персонаж должен быть связан или обездвижен (например оглушен), проводите аккуратно ладонью по носу вниз и говорите “Ровно”, потом ладонью также по носу вверх и говорите “не ровно”. После трех раз персонаж считается изнасилованным.



*Секс по обоюдному согласию отыгрывается массажем и расчесыванием волос (в зависимости от пожеланий игроков)*