



<b>Правила по Влиянию</b>	<b>2</b>
Что такое влияние?	3
Откуда влияние берется?	3
На что влияние тратится?	5
Как мы оперируем влиянием?	6
Как мы будем начислять влияние?	7
<b>Правила по Большим Свершениям</b>	<b>8</b>
Введение	8
О “Больших Свершениях”	9
Как выглядит “Большое Свершение”	9
Как же происходит “Большое Свершение”	9
Откуда берутся голоса для “Больших Свершений”	10
Как часто все это будет происходить?	10
Какие будут темы Свершений?	10
Сторонние события	10
Прочие важные нюансы	11
<b>Общие правила игры + боевка</b>	<b>11</b>
1. О смерти	11
2. Пленение	11
3. Казнь	12
4. Виды способов поражения на игре. Поражаемая зона, разрешенные и запрещенные удары.	12
5. Оружие, щиты — допуск	12
6. Удары и попадания	13
7. Дуэли	13
8. Рыцарский турнир	15
9. Лечение	16
10. О побеге	16
11. Двери на игре	17

12. Оглушение, отравление и кулуарные убийства	17
13. Обыск	17
14. Краткий перечень маркер слов из правил выше	17
<b>Блогинг. Правила. РИ «Тюдоры+Валуа»</b>	<b>17</b>
КАК МЫ РЕАЛИЗУЕМ БЛОГИ?	18
О КОМ ПИШУТ БЛОГЕРЫ?	20
КАК ПИШУТ БЛОГЕРЫ	20
МОДЕЛЬ БЛОГИНГА И ПОЛУЧЕНИЕ/ПОТЕРЯ ВЛИЯНИЯ	20
ЗАЧЕМ МЫ ДЕЛАЕМ БЛОГИ?	21
<b>ТЕАТР на РИ «Тюдоры+Валуа»</b>	<b>21</b>
Театр в начале XVI века	22
Маска шута и душа ребенка	22
Театральный турнир на игре	22
<b>Правила по разврату</b>	<b>23</b>
<b>Правила Итальянской военной кампании</b>	<b>24</b>
Введение	24
Общие правила	24
Что представляет собой Итальянская военная кампания?	24
Какие действия можно произвести в свой ход?	25
Как пользоваться и что нужно знать о функции координации приказов	27
Способности фигур	27
Как мы будем играть?	30
Ваш биллинг и другие игроки	30
Что делать в случае вашей смерти или ссылки?	30
Как получить еще фигуры, ресурсы или дополнительные приказы?	30
А как получить в Итальянской войне влияние?	30
Как передать земли под власть вашего монарха?	30
Корабли	30
Как действуют фракции-NPC	31
Как другие модели будут влиять на Итальянскую войну, и как она будет влиять на другие модели?	31
<b>Правила по костюму - дворы и балы</b>	<b>31</b>
<b>ЭТИКЕТ</b>	<b>31</b>
<b>Титулы и должности Франции и Англии</b>	<b>33</b>
<b>Программа бала на Поле золотой парчи</b>	<b>36</b>
<b>Тайминг игры</b>	<b>37</b>

# Правила по Влиянию

Все герои нашей игры без исключения - люди, в чьих силах изменить этот мир. Их титулы горделивы, их звания величественны, их должности впечатляют, а их происхождение безупречно. В руках каждого из них - значительные возможности, способность повлиять на жизнь целой страны, а вместе с ней и всей Европы.

*Как распорядиться таким влиянием?*

Да, за этим столом один из вас король, другой герцог, а третий лишь барон, и каждому из вас отмерена разная власть. Но она есть, и это выгодно отличает вас от всех тех, кто к этому столу, за которым вершится жизнь двора, страны и целого мира, попросту не допущен.

Да, кто-то из вас не наделен титулами, зато Господь поцеловал вас и наделил даром смешивать на холсте краски и складывать слова. Разве ваше искусство не влияет на умы и сердца людей вокруг? Перо порою острее меча и ваше влияние - велико!

*Как сохранить свою власть и влияние и как их приумножить?*

Кто-то считает, что все в этом мире решают деньги. Кто-то пуще всего ценит число солдат, что ринутся в бою по его приказу. Кто-то превозносит Слово Божье, кто-то верит в мощь острой фразы и театральных подмостков, что заставят рыдать королей и повергнут тиранов. Одни ставят выше прочего звания, другие связи, ну а третьи уверены в том, что ловкий и удачливый бретер может достичь всего острием своего клинка.

*Что дает тебе силы изменить мир? Кто же из них прав? Мы ответим: каждый и никто из них!*

**О том, каким влиянием обладают персонажи нашей игры и как они могут им распорядиться - эти правила.**

## Что такое влияние?

Очевидно, что на происходящие во времена нашей игры влияло множество факторов. Это и деньги, и земли, и размеры личной армии и количество лояльных тебе людей на всех уровнях власти. Моделировать их все мы не будем, это и очень трудно и совершенно для нашей игры не нужно.

Вместо этого мы вводим такое понятие как влияние, измеряемое в очках влияния (или мере влияния, чтобы можно было спокойно использовать термин внутри игры). Мера влияния - это возможность вашего персонажа повлиять на те или другие события на игре. Это одновременно и деньги, и земли и солдаты, и репутация, и сила вашего слова, и реакция людей на ваш талант, все вместе.

Не нужно задумываться, что представляет из себя ваше влияние в данный момент - это совершенно не важно. И совершенно нормально, что знатный вельможа может быть столь же влиятелен, что и небогатый драматург, чья пьесы покоряют сердца по всей Европе. Природа их влияния разная, но сила изменить мир у них одна.

## Откуда влияние берется?

Все очень просто. На начало игры ни у кого из персонажей не будет ни одной меры влияния. То, что вы - влиятельная особа, уже выражено в том, что вы здесь, на этой встрече века. Все остальное влияние, которое можно будет использовать в ходе игры, придется заслужить прямо на игре.

В ходе игры вы сможете получить влияние различными способами. Некоторые из них известны и открыты.

А некоторые вам известны не будут. Совет лишь один, живите ярко, умеете побеждать (или проигрывайте с достоинством), будьте активны и решительны - и увидите, как растет ваше влияние на происходящее.

Возможно, вы задумались, почему здесь и сейчас можно стать куда влиятельнее, чем вы были всего лишь день назад? Мы ответим. Здесь, на поле Золотой Парчи, в прямом смысле этого слова вершатся судьбы мира, могущественные монархи и вельможи сидят за одним столом, и потому здесь и сейчас можно поймать удачу за хвост, проявить себя - и обрести влияние, невиданное вами доселе.

*Есть лишь два персонажа, чье положение таково, что им не нужны эти правила, они стоят выше них. Это - двое монархов, чьей встрече и посвящены события нашей игры. Их влияние столь колоссально, что мы не будем даже сравнивать его с остальными. По сути - они и есть олицетворение самого влияния. Они над этой схваткой, хотя ее итоги им очень важны.*

*В основном влияние на игре только приобретается, но есть несколько причин, за которые можно его и терять. Ниже таблица со всей информацией.*

Способы получить/потерять меры влияния в ходе игры:

Описание действия, за которое начисляют влияние	Сколько оно приносит/ забирает у вас влияния	Кто сообщит о том, что вам должны за это начислить влияние?	Есть ли ограничение по времени, когда это же действие принесет вам новое влияние?
Меня ранили до 0 хитов в <a href="#">нелегальной дуэли</a>	Средне, <b>ЛИШАЕТ</b>	Мастер	Нет
Я участвовал в <a href="#">официальной дуэли</a> , как непосредственный участник или секундант	Немного	Вы сами	Да
Я победил в официальной дуэли	Средне	Вы сами	Да
Твой чемпион победил в официальной дуэли за твою честь	Немного	Вы сами	Да
Я принял участие в рыцарском турнире в категории 1 на 1	Немного	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Я принял участие в рыцарском турнире в категории 3 на 3	Немного	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Я занял призовое место в турнире, в категории 1 на 1	Средне	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Я занял призовое место в турнире, в категории 3 на 3 (если на игре команд будет более 4х)	Средне	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Я победил в турнире, в категории 1 на 1	Много	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Я победил в турнире, в категории 3 на 3	Много	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Я принял участие в театральном турнира	Немного	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Моя команда победила в театральном турнире	Средне	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Я был драматургом команды, принявшей участие в театральном турнире	Средне	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Я был драматургом команды, победившей в первой части театального турнира	Много	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Я предался <a href="#">страсти и блуду</a> с персонажем, с которым не занимался	Немного	Вы сами	Да

подобным последние 3 часа			
Я совершил событие в ходе Итальянской кампании (будет расписано в полных правилах по стратегической игре)	Может быть по разному	Мастер	Нет
Я получил от короля земли или должность за верную службу стране и престолу	Средне	Мастер	Нет
Надо мной вершился <a href="#">суд короля</a> и я был помилован	Немного	Мастер	Нет
Надо мной вершился <a href="#">суд короля</a> и я был осужден на потерю титула/земель	Средне, <b>ЛИШАЕТ</b>	Мастер	Единожды за игру
Я выиграл в одной из развлекательных игр Поля Золотой Парчи	Средне	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру для каждой из игр
Я активно участвовал в организации бала	Средне	Мастер	Нет
Мою игру поощрили другие персонажи (см. раздел этих правил “Как мы будем начислять влияние?”)	Средне	Мастер	Нет
Суд Дам решил, что я был самым галантным рыцарем на турнире	Много	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Суд Дам решил, что я был самым талантливым актером в театральном турнире	Много	Мастер	Нет, ведь это можно сделать лишь единожды за игру
Суд дам решил, что я был в числе трех лучших блоггеров Поля Золотой Парчи	Средне	Мастер	Нет, т.к. единожды за игру
Суд дам решил, что я был в числе блоггеров во второй половине Поля Золотой Парчи	Средне	Мастер	Нет, т.к. единожды за игру
Я блоггер и мой пост оказался опубликован в общем канале ( <a href="#">см. правила по блогам</a> )	Немного	Мастер	Нет
Я оказался главным героем положительного поста, опубликованного в общем канале (см. правила по блогам)	Немного	Мастер	Нет
Мой скандальный поступок ославили в блоге “Кто мудака” (см. правила по блогам)	<b>ЛИШАЕТ</b> вас среднего числа мер влияния	Мастер	Нет

## На что влияние тратится?

Лишь Господь наш может творить чудеса. Когда мир меняют люди - их власть на время уменьшается. Вы можете многое - но за все нужно платить.

На игре будет множество вещей, которые можно будет получить благодаря вашему влиянию.

Некоторые из них будут открыты с самого начала:

- Обрести голоса для [Больших Свершений](#)
- Просить у вашего Короля новые должности и земли с надлежащими титулами. Государь, под напором вашего влияния, не сможет не проявить милость к вашей просьбе. У обоих государств [есть](#) список свободных должностей и земель, которые могут быть распределены подобным образом. Да, в том числе и захваченные для короны итальянские владения.
- Усилить ваши позиции в [Итальянской военной](#) кампании
- Добиться для вашего произведения искусства статуса шедевра
- Стать сильнее. В ближайшей дуэли (легальной или нелегальной) у вас будет на 1 хит больше

**Стоимость покупки будет указана в ваших индивидуальных файлах, по ходу игры из-за инфляции стоимость может несколько меняться.** В один момент времени стоимость одинакова для всех.

А некоторые могут возникнуть прямо на игре, исходя из происходящих событий.

Помните и о том, что есть совершенно недопустимые вещи, которые могут сами по себе уменьшить ваше влияние на мир. Например:

- позорный трусливый отказ от дуэли
- грубое нарушение норм приличия и правил этикета
- если вы вызвали гнев монаршей особы

*Подобные вещи могут стать поводом для скандальной публикации в блогах, которая может привести к уменьшению вашего влияния.*

Суд короля также может низвергнуть вас и ваше влияние, но это другая история.

## Как мы оперируем влиянием?

Есть несколько правил, которые позволят вам распорядиться своим влиянием.

**Во-первых.** Свое влияние **НЕЛЬЗЯ** передать другому персонажу. Никак, никаким образом, даже если он ваш король, возлюбленный или кровный брат. Власть неделима, ей нельзя поделиться. Ее можно только вкладывать в конкретные действия от своего имени.

**Во-вторых.** Наша игра во многом - про суть и стиль, мы просим всегда, когда идет речь о влиянии и вам нужно рассказать о количестве вашего влияния или планируемых тратах и т.п. - использовать слово "мера". Не нужно внутри игры говорить про "очки влияния" и т.п.

*У меня 15 мер влияния. Я получил 7 мер влияния, похоже что мое выступление высокого оценили. Я потратил 10 мер влияния, моей коннице в Неаполе нужна была поддержка.*

**В-третьих.** У каждого персонажа будет своя, доступная только ему гугл-таблица, где будет указано:

- его актуальное количество влияния
- купленные им голоса для того или другого Большого Свершения
- список того, что еще он может получить за свое влияние

Вы всегда сможете посмотреть в нее и получить актуальную информацию.

**В-четвертых.** Тратить влияние мы будем через telegram. Будет специальный мастерский аккаунт, которому можно будет всегда написать, чтобы потратить влияние на ту или другую вещь. Ему же нужно будет писать, чтобы в нужное время проголосовать за то или другое Большое Свершение. Траты влияние будут происходить сразу же после подтверждения покупки.

**В-пятых.** Мы не будем отвечать на вопросы "почему у меня столько влияния, а у персонажа Пети столько"? Мы не будем реагировать на сообщения "а вы зачли мне ту дуэль, зачтите ее скорее". Такие вопросы и сообщения будут приводить только к уменьшению вашего текущего влияния.

**В-шестых.** Переписку с мастерским аккаунтом про количество вашего влияния и вашу гугл-таблицу нельзя никому показывать. Можете говорить устно или коварно врать, в ответ на вопросы о вашем влиянии.

**В-седьмых.** Раз в некоторое время мы будем публиковать в общем канале обновленный рейтинг наиболее влиятельных персон среди собравшихся здесь:

- Бро самых влиятельных англичан, от большего к меньшему, но без указания точного числа мер влияния

- Бро самых влиятельных французов, от большего к меньшему, но без указания точного числа мер влияния
- у кого сейчас больше суммарно влияние: у Франции или Англии (с указанием, насколько велика разница: страны равны, перевес незначителен, перевес значителен)

## Как мы будем начислять влияние?

Все ситуации с начислением влияния будут делиться на два типа:

1. Вы совершили некое игровое действие, которое, по нашим внутренним критериям, достойно получения вами нескольких мер влияния и такие действия отслеживает игротехнический персонаж. Например, победы в [Итальянской компании](#) всегда фиксирует мастер штабной игры. А победы на рыцарском турнире видит игротехник - маршал турнира. В таком случае они автоматически начислят вам нужное число очков (мер) влияния.
2. Вы совершили некое игровое действие, которое, согласно нашим правилам, приносит вам некоторую меру влияния. В этом случае вы пишете в мастерский Телеграм, и так сообщаете мастерам об этом. Это все строго добровольно, можете сами решить, хотите или не хотите вы это делать. *Например, вы с кем-то предались порочной страсти. Когда все будет кончено, вы открываете Телеграм и пишете в мастерский аккаунт с кем же предались только что страсти.*
3. Трижды за игру каждый игрок может поощрить влиянием трех разных персонажей (исключая его самого), чья игра впечатлила его. Для этого вы указываете имя такого персонажа, максимально кратко (в паре строк) описываете запомнившийся вам момент и отправляете сообщение мастерам все в тот же Телеграм. Впечатливший вас человек получит толику влияния. Вы можете поощрить трех персонажей в любой момент, но советуем вам не откладывать это до самого конца игры. Срок поощрений ограничен 17.00 субботы.
4. Есть "Суд Дам", куда входят некоторые из прекрасных представительниц обоих дворов. Во главе него стоят две Королевы. Суд Дам присуждает особые призы в виде существенного числа мер влияния самым галантным рыцарям, талантливым актерам и выдающимся блоггерам (см.таблицу выше). Бойтесь грозного суда дам и молитесь о его милости!
5. Конкретные меры влияния мы называть не будем и по ходу игры будем их суммы чуть корректировать в зависимости от инфляции.

## Про "Суд Дам"

Встреча на Поле Золотой парчи - это встреча благородных рыцарей и дам двух великих держав.

Два короля объявили, что за куртуазностью встречи и достойным поведением всех ее участников будет следить беспристрастный «Суд Дам», куда вошли 8 прекрасных представительниц обоих дворов.

«Суд Дам» присуждает особые призы в виде существенного числа мер влияния самым галантным рыцарям, талантливым актерам и выдающимся блоггерам (см.таблицу в правилах по влиянию).

---

Ниже список входящих в «Суд Дам» прекрасных дворянок, по 4 от каждой страны. Говорят, их величествам выбор дался очень нелегко. Также всем понятно, что по ходу встречи короли своей волей могут изменить этот состав.

От Англии:

Её Величество Екатерина (Арагонская), королева Англии;

Её Высочество Мария Тюдор, принцесса Англии и вдовствующая королева Франции;

Её Светлость Элеонора Перси, герцогиня Бэкингам;

Её Светлость Агнесс Тилни, герцогиня Норфолк.

От Франции:

Её Величество Клод, королева Франции;

Её Светлость Луиза Савойская, герцогиня Ангулемская;

Её Светлость Маргарита Ангулемская, герцогиня Алансон;

Её Светлость Рене де Бурбон, герцогиня Лотарингская.

---

Каждая из дам представляет одну из 7 добродетелей, а 8ая, по решению королей, представляет Честь, столь важную любому благородному человеку.

Кто есть кто - дамы решат сами до игры в своем кругу:

Благоразумие

Мужество

Справедливость

Умеренность

Вера

Надежда

Любовь

Честь

И вот что решили:

Её Величество Екатерина Арагонская, королева Англии является символом Веры.

Её Величество Клод, королева Франции – воплощение Чести.

Её Высочество Мария Тюдор, принцесса Англии и вдовствующая королева Франции олицетворяет Любовь.

Её Светлость Луиза Савойская, герцогиня Ангулемская – эталон Благоразумия.

Её Светлость Маргарита Ангулемская, герцогиня Алансон – идеал Мужества.

Её Светлость Рене де Бурбон, герцогиня Лотарингская – мерило Справедливости.

Герцогиня Бэкингам - это явленная Надежда.

Герцогиня Норфолк - пример Умеренности

## Правила по Большим Свершениям

## Введение

Наша игра посвящена весьма занимательным событиям. В июне 1520 года состоялась историческая встреча двух монархов - Генриха VIII и Франциска I - в месте, ставшим впоследствии известным как "Поле золотой парчи". Главной целью переговоров было укрепить дружбу между двумя монархами, после заключенного двумя годами ранее мирного договора. Обе стороны переговоров понимали, что в первую очередь это связано с нарастающим влиянием Габсбургской Империи Карла V и весьма вероятной скорой войной.

К сожалению, в реальности эта встреча не привела ни к каким значимым итогам (кроме растраты казны).

Но на нашей игре все может сложиться иначе!

О том, как играть в большую политику и как изменить мир у нас на игре - читайте в этих правилах.

## О "Больших Свершениях"

На нашей игре каждый персонаж может повлиять на те или другие глобальные события, которые происходят в мире. Это наша политическая модель на игре. Насколько активно играть в это - выбор каждого игрока (ведь можно просто весело провести время), но сама возможность будет у любого, ведь все гости, собравшиеся при дворах обоих монархов на Поле золотой парчи - высокопоставленные, и/или влиятельные люди, за которыми стоят весомые политические силы.

Конечно, мы будем моделировать не все исторические процессы, которые происходили на тот момент в Европе, а строго 10 тем, которых и будут касаться данные правила. Все прочие вопросы, не входящие в число этих 10, можно изучать, обсуждать, так или иначе играть в них, но повлиять на них в рамках игровых событий будет нельзя. Мы считаем, что этих 10 тем вполне хватит, чтобы описать все основные и интересные нам для игры исторические события, и каждый персонаж сможет так или иначе выбрать то, что интересно именно ему.

Каждая из 10 тем так или иначе получит в процессе игры свое развитие, и это напрямую повлияет как на некоторые игровые события, так и на итоги игры: то, каким будет мир после окончания встречи двух монархов.

## Как выглядит "Большое Свершение"

У каждого из 10 "Больших Свершений" будет определенная структура.

1. Тема. Каждое свершение касается одной определенной глобальной темы, актуальной для мира в годы событий нашей игры и небезынтесной значительному числу ее персонажей. Примеры тем: *"Развитие отношения между Англией и Францией"*, *"Выборы нового Папы"*, *"Борьба с турецкой угрозой"*.
2. Описание самого Свершения. Мы напишем небольшой текст о каждом из Больших Свершений. В нем будут кратко изложены исторические факты о нем, отмечены расхождения с реальной историей (при необходимости), указаны основные действующие стороны и активные политические участники. Мы будем рады, если наши игроки будут изучать эти исторические процессы более комплексно и широко, но для нормальной игры будет достаточно прочесть описание.
3. Описания возможных исходов Свершения. Каждое из свершений может быть разрешено одним из трех способов. Например, *Англия и Франция могут значительно улучшить свои отношения, подписав ряд дополнительных договоров и соглашений, могут оставить все как есть, а могут и значительно их ухудшить, приблизив войну между двумя государствами. С турками можно начать кровавую войну, можно уступить им ряд территорий и договориться о совместных действиях, а можно поддерживать нейтралитет. На выборах нового Папы может победить один из трех кардиналов.* В описании каждого варианта будет рассказано о том, что это за вариант, к каким возможным последствиям он приведет. Отметим, что возможна ситуация "скрытых последствий", когда какой-то итог одного из решений не был очевиден до подведения итогов. Стоит это учитывать.
4. По итогам борьбы за Большое Свершение и голосования один из вариантов исходов свершения победит. Мир игры изменится, исторические процессы пойдут тем или другим путем. Мастера озвучат последствия. Одни Большие Свершения могут влиять на последующие, добавляя или отнимая голоса неких прс в пользу каких-то из вариантов.

Темы и описания мы опубликуем открыто и до игры, а варианты выборов и итоги будем озвучивать прямо по ходу игры. В конце игры мы подведем общие итоги.

## Как же происходит “Большое Свершение”

Как уже было сказано, у каждого Свершения есть три, иногда четыре, варианта исходов, и победит по итогам только один из них.

Выбор того, какой же вариант победит, происходит в форме голосования, прямо в процессе игры.

Можно оставить свои голоса за или против любого из вариантов.

Голосование проходит закрыто, в электронном виде, но после его окончания и опубликования результатов, будет видно, кто и как проголосовал.

Будет заранее известно, до скольких по времени можно будет проголосовать и тем самым повлиять на то или другое Свершение.

В конце побеждает тот вариант, за который останется больше всего голосов “за” после вычета голосов “против”.

## Откуда берутся голоса для “Больших Свершений”

Голоса для каждого из Свершений каждый игрок может купить за меры влияния (наша основная валюта меж всеми моделями на игре, о которой уже есть [отдельный текст](#)).

По одному голосу для каждого большого свершения есть у каждого, их покупать не нужно!

Второй голос для одного из свершений будет стоить вам определенного, существенного числа мер влияния (у королей Франции и Англии будет по два голоса всегда).

Третий будет стоить совсем дорого.

Купить больше двух голосов в одном деянии будет нельзя.

Заметим, что докупать голоса вы можете не для всех свершений сразу, а для одного конкретного из них. Хотите по два голоса для каждого из свершений - купите их 10 раз.

Иногда можно будет получить один дополнительный голос не за влияние, а другими игровыми способами, но в любом случае число голосов у одного человека будет весьма невелико.

Вам придется договариваться, чтобы другие люди проголосовали за важный и нужный вам вариант Свершения, ведь голоса и меры влияния нельзя будет передавать друг другу.

Большое число политических договоренностей, услуг и обязательств - вот чем будет отличаться большая политика у нас на игре.

Для каждого из Свершений нужно покупать за влияние голоса заново.

## Как часто все это будет происходить?

Мы разобьем все темы на несколько групп, так, чтобы раз в несколько часов все могли поддержать ряд Больших Свершений и узнать об итогах произошедшего.

Голосование за последние несколько Свершений мы проведем ближе к концу игры.

## Какие будут темы Свершений?

Всего тем будет 10. Итак, великие свершения, обзор:

[https://docs.google.com/document/d/1eyKZ1YpfKxcGpYBNal7dFsmIDhI-UUJpFVW\\_blcWjqM/edit](https://docs.google.com/document/d/1eyKZ1YpfKxcGpYBNal7dFsmIDhI-UUJpFVW_blcWjqM/edit)

## Сторонние события

Помимо голосов ваших персонажей, будет ряд событий, которые смогут повлиять на итоги голосований.

Они могут произойти, а могут и не случиться.

Это будут события в мире игры, тесно связанные с темами Больших Свершений.

Они могут автоматически добавить некоторое число голосов в плюс или минус одному из вариантов.

Такие изменения всегда будут происходить публично и становиться известны всем.

Например, получило огласку письмо о многочисленных прегрешениях одного из кардиналов, который считается одним из претендентов на титул Папы Римского. Это автоматически добавило 10 голосов “против” варианта с его избранием.

В ходе штабной военной игры (управление войсками и война в Италии и некоторых других частях Европы) были уничтожены несколько флотов турок. Это автоматически добавило 10 голосов “за” вариант масштабной войны с ними. И т.п. Это пока лишь условные примеры.

Иногда будет известно, как могут повлиять на Большие Свершения определенные события, а иногда будет невозможно просчитать последствия заранее.

Важно - великие деяния это модель самая старшая над иными, например над стратегичкой. Стратегичка будет давать временные достижения, краткосрочные, а фиксировать успех на долгосрочном уровне позволят именно Большие свершения.

## Прочие важные нюансы

1. Вариант “массово игнорировать” тему Свершения и не голосовать по ней вовсе будет приводить к максимально неприятному для всех варианту ее разрешения. Не поддержали ни одного из трех кандидатов на титул папы - к власти пришел четвертый, которые направил Церковь в крайне разрушительную для персонажей игроков сторону. Хотя скажем еще раз - конкретный игрок может совершенно спокойно не играть в эту большую политику в принципе.
2. Не будет “правильных” или “хороших” вариантов. Каждый вариант Свершения будет нести в себе те или другие сюжетные плюсы и минусы. Иногда, как и в реальной жизни - местами неожиданные. Выиграли войну - но понесли огромные потери. Укрепили внешние союзы - но ваш народ бедствует. Большая политика безжалостна, сохранить чистоту рук в ней практически невозможно. Всегда какое-то решение выгодно одним и невыгодно другим.
3. До игры мы в вводных укажем каждому персонажу, какие из Свершений его волнуют, какие - нет, чего он хочет добиться, а чего - не допустить. Не надо пытаться сверх-активно участвовать во всем, но хотя бы 2-3 темы, которые вас волнуют, выбрать стоит. А по остальным вы сможете поторговаться за ваш голос.
4. Эта модель подразумевает большое количество переговоров, пактов, взаимных услуг и активного поиска сторонников. Добиться в ней успеха в одиночку невозможно, равно как и “собрать” голоса 10 человек и все решить самому. Будьте готовы к дипломатии и сложным переговорам.

## Общие правила игры + боевка

### 1. О смерти

1.1. На игре умереть можно двумя способами:

- При казни
- На дуэли (легальной)

1.2. Если ваш персонаж только что умер, согласно правилам, он имеет право на предсмертный “Монолог Тибальта”, из последних жизненных сил. Просим не злоупотреблять этим правом - не затягивать монолог. В нем можно корить судьбу и своих убийц, но нельзя напрямую называть имена, намекать можно. А можно потратить его на признание в любви. Вам выбирать.

1.3. Любой герой может заменить на смертном одре другого героя, обменяв у ангела смерти свою жизнь на жизнь умирающего - движет ли им сила любви, или долг и преданность, или вера... Отказаться - нельзя, второй раз в этом эпизоде обменять жизнь - нельзя. Маркер-слова: “Я закрепляю союз бессрочный со скупую смертью! Возьми меня, а не его/ее”. Можно не дословно. И важно коротко обозначить, во имя чего вы отдаете свою жизнь за человека.

Да, при казни так сделать тоже можно. Для всех остальных - это воля Господа, второй раз за тот же проступок назначать казнь нельзя.

Обмен жизни должен произойти прямо во время смерти первого персонажа. Не нужно жертвовать собой спустя время, это не театрально :) МГ такую жертву уже не примет.

## 2. Пленение

- Пленить персонажа можно, если он не сопротивляется вам или находится в тяжелом ранении, накинув любую веревку/шарф/цепочку на кисти рук и заявив “Я пленяю вас, сэ/монсеньор/леди/мадам”. Обязательно сообщите по какому праву вы это делаете. Чаще всего это приказ короля, но мало ли, волю какого еще герцога вы исполняете.
- Пока ваш герой пленен, вы не можете убежать от того, кто вас пленил, далее чем на 5 шагов, не можете отправлять сообщения в телеграм, делать селфи и т.д. Вы должны следовать туда, куда вам укажет пленитель. Даже если вы были в тяжелом ранении, вы сможете двигаться, как вам укажут. Изображайте ранение при этом, но не переигрывайте.
- Вы сможете избавиться от пут, если вас оставили одного более чем на 15 минут.
- Мы не рекомендуем долго (более 1 часа) держать человека в плену в целом!
- Итак, вас бросили одного, связанного, на 15 минут, или вас держат в плену более часа в целом - вы освобождаетесь от пут и можете бежать. Вы беспрепятственно можете уйти в другой конец лагеря, и вас не могут в этот момент преследовать. “Не в силах пути удержать меня!”.
- Пленение - это возможность беспрепятственно поговорить с человеком, возможно нанести его репутации вред, возможно - призвать его к дуэли, а также отвести его к королю на суд. **Но во время плена нельзя убить, добить, человека**. На нашей игре нет такого механизма.

## 3. Казнь

На нашей игре есть только два героя, которые могут отдать распоряжения о казни. Это два короля - Франции и Англии. Человека должны привести к одному из них в их залу, король должен выслушать сторону обвинения и сторону защиты (обвиняемый может выступить сам, а может призвать одного свидетеля, то же самое может сделать обвинитель). Далее король выносит свое решение. Если он назначает казнь, приговор производится немедленно, во дворе, в присутствии не менее 5 господ и самого короля. ПРОСИМ ОБА ДВОРА ИМЕТЬ ПО ОДНОМУ ТОПОРУ ИЛИ ДВУРУЧНОМУ МЕЧУ НА СЛУЧАИ КАЗНИ. И МОТОК ВЕРЕВКИ)

Помним, что не-дворян вешали, дворян тоже могли вешать за особые проступки, предварительно обрубив им шпоры.

Мы призываем играть ярко, красиво и быстро, не нужно увязать в судопроизводстве, обычно это не приносит удовольствия никому! У нас молодые монархи с огромной властью в руках.

Перед казнью за измену обычно еще идет лишение дворянина его земель.

## 4. Виды способов поражения на игре. Поражаемая зона, разрешенные и запрещенные удары.

### 4.1. Холодное оружие

— Разрешенные удары: рубящие удары клинковым и ударным оружием в поражаемую зону, не включающую в себя голову (на турнире в шлеме - голова поражаема), шею, область паха, кисти рук и стопы ног.

— Запрещенные удары: колющие удары, удары вне поражаемой зоны (см. выше). При целенаправленном и неоднократном нанесении запрещенных ударов и уколов будут применяться санкции от тяжелого ранения до удаления с полигона.

4.2. Дистанционное оружие — пистолы. Поражаемая зона - полная, за исключением головы, шеи, области паха, кистей рук и стоп ног.

4.3. На игре запрещены любые борцовские приемы (в том числе и захваты оружия). Запрещены удары руками и ногами.

## 5. Оружие, щиты — допуск

### 5.1. Общие положения

5.1.1. Все оружие перед началом игры в обязательном порядке проверяется мастерами. Мастера имеют право не допустить оружие к игре, при использовании недопущенного оружия человек удаляется с полигона.

5.1.2. Любое оружие по-жизни НЕ побираемо.

## 5.2. Клинковое и ударное оружие

5.2.0. Все оружие на нашей игре - ЛАРП модели.

5.2.1. Ножи, кинжалы, даги — допустимы на нашей игре только свыше 45 см.

5.2.2. На игре допустимы любые прямые ларп-мечи (для экономии вашего бюджета), и недопустимы абордажные сабли, ятаганы, катаны и все, что совсем выбивается из западно-европейской моды.

5.2.3. На игре из длинномеров допустимы только ларп-алебарды и полуторные ларп-мечи (не более 115 см); при этом алебарды допустимы только на рыцарский турнир. Остальное ларп-дробящее оружие не должно превышать 100 см.

## 5.3. Огнестрельное оружие

5.3.1. Огнестрельным оружием на игре считается имитация ствольного огнестрельного оружия, имеющего работающий механизм взвода и спуска курка и использующего для стрельбы поражающие элементы регламентированных правилами свойств, работающая за счёт энергии детонации капсюлей-воспламенителей или патрона сигнального «Гром 5.6мм».

5.3.2. Федеральным Законом РФ «Об оружии» установлено ограничение на продажу или передачу иницирующих и воспламеняющихся веществ и материалов (пороха, КАПСЮЛЕЙ) гражданам, не имеющим разрешения на хранение и ношение огнестрельного длинноствольного оружия. Правовая сторона использования на нашем мероприятии такого оружия осуществляется на самоконтроле его владельцами.

5.3.3. Многозарядные устройства недопустимы, только однозарядные.

5.3.4. На игре допустимы только пистолы, аркебузы, мушкеты и прочее - остались на войне.

5.3.5. Минимальный внутренний диаметр ствола - 23мм.

5.3.6. Максимальная мощность заряда на игре ограничена следующими типами капсюлей-воспламенителей: KB209, сх-2000, KB-22, «Жевело-М», Майонки-688, а так же патроном сигнальным «Гром 5.6мм». Стройпатроны - недопустимы.

5.3.7. В качестве поражающего элемента (снаряда) к использованию на игре будут допущены имитации шаровидной или цилиндрической формы, изготовленные из рыхлого войлока или эластичных пенополимеров (пенополиуритана, пенополиэтилена, вспененного EVA, мягкой пенорезины) весом от 1 до 3 грамм. При выборе материала для снаряда, во избежание проблем с допуском, рекомендуется руководствоваться здравым смыслом и элементарными понятиями аэродинамики. Пуля должна быть достаточно лёгкой и мягкой, чтобы даже при попадании в глаз с небольшой дистанции не нанести травму, но при этом не быть слишком легкой, чтобы лететь в заданном направлении хотя бы 10 метров. МГ не вводит принципиальных ограничений, однако видит приоритетными конструкциями снаряда для имитаций огнестрельного оружия – сферические пули, валяные из шерсти и круглые пули из мягкого пенополиуритана.

5.3.8. Минимальный диаметр снаряда 23 мм.

*Наша МГ благодарит МГ «Крафт» за данную часть правил.*

## 5.4. Щиты

Допустимы ларп-баклеры без усов. Из пластика АБС.

## 6. Удары и попадания

6.1. Удар холодным оружием должен быть нанесен боевой частью оружия, он должен быть акцентированным и амплитудным, но при нанесении удара рекомендуется учитывать, против кого он направлен.

6.2. Прием «швейная машинка» считается одним попаданием.

6.3. Удары в непоражаемую зону не засчитываются.

6.4. На игре запрещено драться двумя клинками, если это не меч+дага.

6.5. Главный критерий — друзья, не надо быть мудаками. Уважайте себя и своего противника.

## 7. Дуэли

7.0. Дисклеймер - мы знаем, что время дуэлей наступит несколько позже, но для игры мы вводим их в полный рост.

Холодное оружие всегда снимает 1 хит, пистолеты всегда снимают 3 хита.

7.1. На игре есть официальные дуэли и нелегальные дуэли.

- Нелегальная дуэль, это когда ревнивец-муж застал жену в постели с другим, выхватил шпагу и порезал наглеца! Возможно тот даже успеет схватить свое оружие, а может нет. Или когда некий граф договорится с тремя господами, те дождутся некоего де Бюсси ночью за одним из шатров, и вонзят в него несколько шпаг и даг.
- За нелегальную дуэль может последовать наказание от короля, начиная с лишения земель и титулов, до казни!
- На нелегальной дуэли можно проучить мерзавца, снять с него меры влияния ([см. в тексте про влияние](#)), **НО НЕЛЬЗЯ УБИТЬ**. Можно заодно и посчитать косточки неверной супруге, впрочем, что скажет на это общество - другой вопрос...
- Легальная дуэль, это когда, например, застав жену с другим, вы совладали с эмоциями, бросили негодяю перчатку и назначили дуэль. На такой дуэли **МОЖНО УБИТЬ**.
- При легальной дуэли всегда есть по одному секунданту от каждой из сторон, выбор равнозначного оружия стороной, которую вызвали. Назначение места и времени дуэли. Часто присутствуют зрители.
- За легальную дуэль не следует наказания.
- За легальную дуэль идут [меры влияния](#) обеим сторонам (см. таблицу в соотв. правилах). Больше - победителю. Меньше проигравшему (если он выживет на легальной дуэли, конечно). Чем больше резонанс в обществе от дуэли - тем больше очков можно получить.

7.2. При легальной дуэли секунданты должны договориться об условии - до смерти дуэль или нет. Если до смерти, то проигравший умирает **В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ**. Как только теряет все свои хиты. Право на монолог Тибальта из последних сил остается. Право замены на смертном одре - тоже. При заявленной дуэли не до смерти, добить победитель поверженного также может (касанием клинка и словом "добиваю"), но как это расценят - вопрос открытый.

7.3. Любые раны (хоть одна, хоть у победителя), требуют лечения. Сразу после поединка следуйте правилам по Лечению (см. правила по Лечению ниже).

7.4. При легальной дуэли поединок происходит на равнозначном оружии и без доспехов. Расходок нет, у каждого из дерущихся (а дуэль может состоять из нескольких пар на несколько пар) по 2 хита.

С помощью мер влияния можно приобрести на ближайшую дуэль еще +1 хит.

О его наличии на легальной дуэли секундант секунданту всегда сообщает заранее.

7.5. Секунданты могут вступить в поединки друг с другом. До смерти или нет - обговаривается также заранее.

7.6. При нелегальной дуэли хитов все еще 2 (докупить +1 хит мерами влияния можно), оружие может быть любым из допущенного на игру, доспехи (допуск смотри в разделе Турнир) дают еще +1 хит.

7.8. На любых дуэлях голова - непоражаемая зона.

7.9. На легальной дуэли может быть выбран меч+плащ как защита. Если это согласовано обеими сторонами.

7.10. Короли могут запретить легальную дуэль. Но делают они подобное не часто.

7.11. На легальную дуэль герцогов могут вызвать только герцоги (но герцог может сам вызвать того, кто ниже его по статусу), все кто ниже - могут вызывать друг друга без ограничений.

7.12. При оскорблении дамы она может найти себе защитника и через него бросить вызов на дуэль. Если дама сама воин - она может драться и сама. Это редкость, но встречается в нашем мире игры.

7.14. На легальную, и тем более на нелегальную дуэль, невозможно вызвать двух рок-звезд 16ого века - монархов Англии и Франции! Да и короля Наварры сможет вызвать разве что очень дерзкий герцог.

7.15. От легальной дуэли можно отказаться. Но репутационные потери велики, и за ваш счет. Также на дуэль можно выставить защитника вместо себя. Но будут потери в очках влияния, и большинство очков влияния за саму дуэль уйдет такому защитнику. Вообще, профессиональные бретеры вполне встречаются.

Легальная дуэль	<p>Голова – непоражаемая зона</p> <p>Холодное оружие снимает 1 хит, пистоль – 3 хита</p> <p>У поединщиков – по 2 хита</p>	<p>С помощью <a href="#">мер влияния</a> можно приобрести на ближайшую дуэль еще +1 хит.</p> <p>О его наличии на легальной дуэли секундант секунданту всегда сообщает заранее</p>	-	Можно убить, даже если секунданты обговорили, что дуэль не до смерти (использую фразу “Добиваю”)
Нелегальная дуэль (схватка)	<p>Голова – непоражаемая зона</p> <p>Холодное оружие снимает 1 хит, пистоль – 3 хита</p> <p>У поединщиков – по 2 хита</p>	<p>С помощью <a href="#">мер влияния</a> можно приобрести на ближайшую схватку еще +1 хит</p>	Можно носить доспех, который даст +1 хит.	Можно опозорить, но нельзя убить

## 8. Рыцарский турнир

8.0. На игре будет проходить рыцарский пеший турнир, он будет состоять из двух частей - индивидуальный зачет и команда на команду. Мы рассчитываем, что большинство рыцарей на игре примут в нем участие! В 16 веке был пик увлечения турнирами, а мы, как МГ, постарались турнир не делать стандартным.

8.1. Индивидуальный зачет будет проходить на на ларп-пиках/алебардах.

8.2. Командный зачет - это команды по 3 участника, рыцарей Франции и Англии, TeamFrance1, TeamFrance2, TeamEngland1, TeamEngland2..... и т.д. Этот зачет - на нескольких видах оружия.

8.3. Для участия в турнире нужно иметь дворянский титул и желание побеждать во имя своего короля и своей прекрасной дамы) Титул - это правила мира, а не модель.

А также нужно иметь в обязательном порядке:

- Шлем
- Кирасу + защиту плеч

Остальные элементы доспеха рекомендуются, но не обязательны.

Шлем, защита плеч и кираса могут быть 15-19 веков. Желательно пластиковые, но сталь допустима, если нет острых краев, которые могут испортить ларп-оружие. Излишне фэнтези элементы просим скрыть (обсуждаемо в индивид.порядке).

8.4. Индивидуальный зачет - битва один на один на ристалище на алебардах. Каждый против каждого. 5 хитов, голова в шлеме поражаема. Победителю почет, меры влияния и благосклонность короля, а также прекрасных дам.

8.5. Командный зачет - поединок 3 против 3 через барьер высотой чуть ниже пояса (реально проходивший в 16 веке турнир). Один из участников команды - с алебардой, двое других - с мечами и кинжалами, или баклерами. У каждого участника - по 3 хита. Голова в шлеме поражаема. Ваши короли ждут победы, рыцари! Пусть другой король увидит, чего стоят рыцари его царственного брата!

8.6. Самый галантный и прекрасный рыцарь на турнире решением «суда дам», даже если он проиграет сам турнир, сможет получить дополнительные очки влияния за свою отвагу, благородство и галантность.

8.7. При выбывании из турнирной сетки, рыцари ранены. См. правила по лечению.

<b>Турнир 1 на 1</b>	Быть дворянином. Нужно иметь (желательно пластик): <ul style="list-style-type: none"><li>• Шлем</li><li>• Кирасу + защиту плеч</li><li>• Остальные элементы доспехов/котты - рекомендуются, но не обязательны</li></ul>	Сражение 1 на 1 на алебардах  5 хитов, голова в шлеме поражаема	При выбывании из сетки рыцари ранены.
<b>Командный зачет</b> TeamFrance1, TeamFrance2, TeamEngland1, TeamEngland2... и т.д.	Быть дворянином. Нужно иметь (желательно пластик): <ul style="list-style-type: none"><li>• Шлем</li><li>• Кирасу + защиту плеч</li><li>• Остальные элементы доспехов/котты - рекомендуются, но не обязательны</li></ul>	Поединок 3 против 3 через барьер 1 в команде – с алебардой, два других – мечи+кинжалы, или баклеры.  По 3 хита, голова в шлеме поражаема	При выбывании из сетки рыцари ранены.

## 9. Лечение

9.0. Ликуйте! Наконец-то есть игра, где допустимо исцеление любовью! Буквально)

9.1. При ранениях (при выбывании из турнира, после дуэли) хиты могут восстанавливаться самостоятельно, но для этого рыцарю необходимо отправится в свой шатер (комнату) и находиться там (лежать или сидеть в покое) один час.

9.2. Но хиты могут восстановиться мгновенно и автоматически (после боя!), если прекрасная дама или кавалер одарят раненого/раненую (можно заранее, а можно сразу после появления ранения) своим платком/лентой/венком/подвязкой! Рыцарь при этом должен принять этот дар внимания, и носить этот подарок в течении следующего часа (или до наступления ранения) у себя на видном месте. После этого дар следует галантно вернуть. Даритель волен вновь одарить рыцаря повторно. При мгновенном излечении рыцарь **должен** манифестировать публике, благодаря кому он излечен.

(Платки и подвязки с инициалами - особенный шик, если кто-то заморочиться, мастера будут рады)

## 10. О побеге

Если ваш герой наворотил дел, перешел дорогу сильным мира сего, сыграл ва-банк в Больших Сверхшениях, а теперь боится за свою жизнь, и ожидает, например, что король даст указание арестовать его и казнить, всегда есть выход: Побег!

Побег - это выход из игры персонажа, непобежденным, возможно слегка сломленным (или же на кураже), но это уход с подмостков нашего театра на совсем.

Как это работает: только если вас еще не арестовали, и если вам не назначили дуэль, вы ГРОМКО кричите маркер-фразу “КОНЯ, ПОЛ ЦАРСТВА ЗА КОНЯ!”. Далее поднимаете руки над головой, скрещиваете их и идёте на мастерку.

На мастерке вам нужно потратить на побег определенное кол-во очков влияния (помните об этом!) и нужно будет подождать, пока мастера уточнят у королей обоих дворов, не будет ли назначена погоня. Также погоня может быть

индивидуальной, если ваш крик услышал тот, кто не хочет дать вам уйти - он должен также поднять руки над головой и сразу же пойти вслед за вами на мастерку, рассказав там мастерам, что он преследователь. Позже прийти нельзя - только сразу, только здесь и сейчас!)

Далее мастера берут мешочек и замешивают в него записочки. На них есть - не более чем по одному имени преследователей, назначенных королями (может быть по одному от каждого короля), а также имена тех, кто решил преследовать героя здесь и сейчас. И ровно столько же пустых записочек. Если у героя есть благословение прекрасной дамы - плюс еще одна пустая записочка. Далее сам герой вытягивает из мешочка записку. Если она пуста - он ускакал и преследователи не достигли его. На этом персонаж выходит из игры, но слухи о его побеге дойдут до дворов (через телеграм-канал он сможет опубликовать короткое сообщение о главном). Если же на записке есть имя - два героя, беглец и преследователь, отправляются в отведенное под это мастерами место, где между ними произойдет разговор и вероятная стычка "на дороге". Оружие и доспехи в этот момент те, в которых находятся персонажи в сей момент. Героя при этом можно не добивать, а раненым взять в плен и привести на суд его короля. А можно и добить. Или отпустить .)

## 11. Двери на игре

На нашей игре ваши жилища - это искусно созданные декорации, шатры и дома из фанеры. А потому любая закрытая дверь - не может быть заперта по жизни! И внутри игры она тоже - просто прикрыта. Если считаете, что вам нужно попасть внутрь - просто открываете дверь и входите!

## 12. Оглушение, отравление и кулуарные убийства

Оглушений, отравлений и кулуарных убийств на игре нет.

## 13. Обыск

13.3.1. Обыск персонажа. При объявлении обыска схваченный или мертвый персонаж выкладывает из карманов, сумок, мешочков, сапог и т.п. все игровые предметы по заявлению обыскивающего о конкретном месте обыска.

13.3.2. Обыск задним числом заявлен быть не может («а мы тебя обыскали перед тем как кинуть час назад в камеру»).

13.3.3. Обыск игровой территории. Обыск производится по жизни. Обыск возможен и без присутствия живущих в помещении. Во избежание неясностей просим все неигровые предметы и ценности складывать в сумку/рюкзак, и если не хотите, чтобы ее перепутали с игровой — вешать записку «вне игры». Игровые предметы строго запрещается хранить в таких неигровых сумках!

13.3.4. Мертвый персонаж сдает все ценности при обыске тела сразу. Уходя в мертвятик, оставляет все игровые ценности на земле, там, где лежит "тело".

## 14. Краткий перечень маркер слов из правил выше

“Я закрепляю союз бессрочный со скупой смертью! Возьми меня, а не его/ее” - Любой герой может заменить на смертном одре другого героя, обменяв у ангела смерти свою жизнь на жизнь умирающего, даже во время казни

“Я пленяю вас, сэръ/монсеньор/леди/мадам” - Пленить персонажа можно, если он не сопротивляется вам или находится в тяжелом ранении, накинув любую веревку/шарф/цепочку на кисти рук

“Не в силах пути удержать меня!” – Если вас бросили одного, связанного, на 15 минут, или вас держат в плену более часа в целом - вы освобождаетесь от пут и можете бежать

“КОНЯ, ПОЛ ЦАРСТВА ЗА КОНЯ!” - Побег - это выход из игры персонажа, непобежденным, возможно слегка сломленным (или же на кураже), но это уход с подмостков нашего театра на совсем. Только если вас еще не арестовали и не объявили вам дуэль.

На мастерке вам нужно потратить на побег определенное кол-во очков влияния (помните об этом!) и нужно будет подождать, пока мастера уточнят у королей обоих дворов, не будет ли назначена погоня.

“Монолог Тибальта” - Если ваш персонаж только что умер, согласно правилам, он имеет право на предсмертный монолог. Нельзя называть имя убийц, но можно корить судьбу, признаваться в любви и т.д.

## Блогинг. Правила. РИ “Тюдоры+Валуа”

Как мы уже говорили, наша игра - не вполне историческая.

Блогинг будет одним из важных элементов ее постмодерна, который, надеемся, позволит добавить в нашу реальность немного современности, юмора и драйва.

Блоги читают все, даже самые старые зануды и махровые ретрограды подписаны на парочку уважаемых, вызывающих их доверие каналов. А некоторые юные девы умудряются следить за всем новостным потоком, не прерывая светской беседы!

### КАК МЫ РЕАЛИЗУЕМ БЛОГИ?

#### ПРО ТЕЛЕГРАМ

Платформой для игровых блогов является Телеграм (tigrm.ru). Да, если он у вас не установлен, придется чуть заранее установить. И да, на полигоне будет вайфай.

#### ПРО КАНАЛЫ

На этой платформе мы создадим один общий и пять профильных каналов, посвящённых следующим темам:

- 1) Политике и религии
- 2) Итальянской военной кампании
- 3) Светской жизни и моде
- 4) Искусству и науке
- 5) Случаям вопиющей недопустимости поведения известных личностей (да, да, тот самый канал "Кто мудақ?")

У каждого профильного канала будет свой круг авторов и подписчиков, который будет сформирован до игры (пожелания на сей счёт вы сможете обсудить со своим региональщиком), но, разумеется, может меняться в её процессе.

Авторами постов в 5 каналах являются знаменитые блогеры. Они перечислены ниже: это придворные люди искусств и науки. Также блогером является Томас Мор. И, да, есть и анонимные авторы (они понимают, о ком мы сейчас).

Один автор может писать (и, как правило, пишет) в несколько каналов.

### ЗНАМЕНИТЫЕ БЛОГЕРЫ:

Имя Блогера	Хэштеги и адрес телеграм	Каналы, в которые он пишет
Томас Уайетт	<a href="#">#Томас_Уайетт</a> <a href="#">#я_не_эксперт_но</a> <a href="#">@Zerginwan</a>	Политика, Светская жизнь, Военная кампания, Наука и искусство, "Кто мудақ"
Кристофер Марло	<a href="#">#Кристофер_Марло</a> <a href="#">#всё_себе_разрешил</a>	Политика, Наука/Искусство, "Кто мудақ"
Ганс Гольбейн	<a href="#">#Ганс_Гольбейн</a> <a href="#">#психологический_портрет</a> <a href="#">@Kleriti_Ster</a>	Светская жизнь, Наука/Искусство, "Кто мудақ"

Джон Ди	#Джон_Ди #ретроградный_меркурий  @alleserr	Политика, Наука/Искусство, Военная кампания, "Кто мудака"
Уиллоу Бёрд	#Уиллоу_Берд #маленькая_птичка_наблюдает_с_неба  @jichetw	Наука/Искусство, Светская жизнь
Джейн Фул	#Джейн_Фул #королева_шутов	"Кто мудака"
Томас Мор	#Томас_Мор #Мор_не_чума	Политика, "Кто мудака"
Клеман Маро	#Клеман_Маро #икона_стиля  @Kutinoalexino33333	Политика, Наука и искусство, Светская жизнь, "Кто мудака"
Франсуа Рабле	#Франсуа_Рабле #Без_сарказма_нет_любви_к_человечеств у  @Dorogvaz	Политика, Светская жизнь, Наука/искусство, "Кто мудака?"
Жанна Гужон	#Жанна_Гужон #стиль_или_смерть  @Hyena_the_warrior	Светская жизнь, "Кто мудака"
Леонардо да Винчи	#Лео_да_Винчи #человек_всё  @molodykh	Политика, Военная кампания, Наука/Искусство, "Кто мудака"
Бенвенуто Челлини	#Бенвенуто_Челлини #Сердца_разящий  @Timlyut	Политика, Военная кампания, Наука/Искусство, "Кто мудака"
Трибуле	#Трибуле #третий_после_бога  @HSKCG	"Кто мудака"
Аноним 1	#ктоправитбал #немнесудить	Светская жизнь
Аноним 2	#Француженка #Игрушечный_кораблик	Политика, Светская жизнь
Аноним 3	#человек_в_железной_маске #кровавые_подробности	Политика, Военная кампания

Аноним 4	#английская_потница #Человек_из_плоти	Политика, Военная кампания
Аноним 5	#Вскормленный_Луарой #Сквозь_пальцы	Политика, Военная кампания
Аноним 6	#мрамор_не_предаст #роза_пахнет_розой	Светская жизнь, Наука и искусство

Блогеры “подписывают” посты хэштегом со своим именем, так что читателю очевидно авторство. Анонимные блогеры подписываются псевдонимом.

Рекомендуем всем блогерам, при наличии возможности, на время игры сменить имена в Телеграм на имена или прозвища персонажей.

### ПОДРОБНЕЕ ПРО ОБЩИЙ КАНАЛ

**Общий канал**, на который мы в обязательном порядке подпишем всех участников игры, ведут и контролируют мастера. Сюда мы будем репостить записи из 5 профильных каналов. Это будут \*только\* самые популярные (получившие наибольшее количество лайков за час) посты из тех каналов, а также самые значимые посты для развития сюжета и поддержания моделей игры (например, посты освежающие знаковые события Итальянской военной кампании). Советуем на игре следить хотя бы за Общим каналом, он будет полезным источником игровой информации. Иные интересующие вашего персонажа каналы также будут не только информационным ресурсом, но и [инструментом влияния](#). Об этом ниже подробнее.

### О КОМ ПИШУТ БЛОГЕРЫ?

Вам не обязательно самому быть блогером, чтобы о вас писали (и чтобы модель блогинга приносила вам очки влияния). В каждом посте автор может указывать героя, и даже несколько. Главный Герой в посте при этом может быть **только один!** Если в ситуации несколько участников, блогеру придется выбирать. Главного героя блогер отмечает произвольным хэштегом, явно указывающим на конкретное лицо (лучше всего указывать фамилию и имя). Если хэштегами ошибочно отмечено сразу несколько героев, мастера выберут одного главным уже на свой вкус (см. ниже МОДЕЛЬ БЛОГИНГА И ПОЛУЧЕНИЕ/ПОТЕРЯ ВЛИЯНИЯ).

Как стать героем постов? Будьте ярким! Это касается оригинальных деталей костюма, прически или аксессуаров, которые запомнятся окружающим (да, это не про деньги, затраченные на пошив, а про способ раскрыть характер персонажа через внешний вид), ярких поступков, красивых жестов, публичных выступлений. Фото могут фиксировать не только ваш новый лук, но и момент вашего триумфа, снятого впечатленным зрителем. Если вам хотят подражать - вы именно тот, кто создает моду.

Но да, социальных взаимодействий с блогерами вышесказанное не отменяет. Блогеры - тоже люди, их можно подкупить, пообещать помощь и протекцию, запугать, подружиться с ними или соблазнить. Извилист путь героя блогов!

### КАК ПИШУТ БЛОГЕРЫ

Посты в каналы пишутся от лица персонажей, но в современном ключе, не пытаясь имитировать мышление человека XVI века (в отличии от остальной части игры - там как раз будьте персонажем из 16 ого века). Имитировать речь и стиль 16ого века в блоге тоже можно, но при желании. Представьте, что ваш исторический герой родился в наше время. Как бы он вел блог?

Форматы постов могут быть различны: тексты, стихи, фото, авторские рисунки, видео, интервью, комментарии к новостям, обзоры. Да всё, что позволит ваша фантазия! Если вас читают и лайкают, значит вы всё правильно сделали.

Мы рекомендуем вам постить: кратко, огненно, регулярно. Но если вы постите высоколбые портянки на серьезных щах, а вас читает и обсуждает пол полигона... Ну, значит снова вы всё правильно сделали!:)

Главное ограничение, как всегда: не быть пожизненными мудаками. Помните, мы пишем от лица персонажей и о персонажах и игровых событиях. Метаигровые комментарии и переход на личности игроков недопустимы. Мастерская цензура будет и будет бдительна. Подобные посты просто будут удалены.

## МОДЕЛЬ БЛОГИНГА И ПОЛУЧЕНИЕ/ПОТЕРЯ ВЛИЯНИЯ

Помимо увлекательного времяпрепровождения, блогинг - отличный способ заработать Влияние. Как это происходит?

Блогеры публикуют посты в тематических каналах (их заведут мастера и сделают блогеров модераторами). Эти посты читатели поощряют лайками (дислайков не будет). Мастера отслеживают. Посты, получившие наибольшее количество лайков в течение часа после момента своей публикации, мастера репостят в Общий канал.

Если (и только если) пост **попал в Общий канал**, его **автор** (отмеченный хэштегом) и **главный герой** (отмеченный хэштегом) получают некоторое кол-во **мер влияния**.

Количество постов в Общем канале в течение часа ограничено. Мастера выбирают самые популярные посты из актуальных в 5 профильных каналах (то есть написанных за последний час). То есть может получиться, что утром ваш пост с 5 лайками попал в Общий канал, а вечером другой, уже с 15 лайками, не выдержал конкуренции. Посты мастера будут выкладывать постепенно, нет смысла "подгадывать время", ближе к началу часа.

Один из тематических каналов, канал "Кто мудака?", публикует посты, в которых освещает случаи недостойного и возмутительного поведения участников Поля Золотой парчи. Отказы от дуэлей, оскорбления, неэтичное отношение к даме, скандалы - вот это всё контент хулигательного канала. Посты пишут как блогеры по собственной инициативе, так и по заказу. Вас оскорбили - договоритесь с блогером, посты которого вам особенно симпатичны. В этот блог может написать любой из Знаменитых блогеров. Он напишет огненный пост!

Если пост будет высоко оценен читателями и попадет в Общий канал, с **"мудака"**, имя которого хэштегом будет обозначено в посте, **СПИШУТ среднюю или большую меру влияния** (в зависимости от тяжести проступка). **Автор** поста, ясное дело, получит свою **малую меру влияния** за яркий пост.

Кроме того, самые яркие блогеры смогут получить премиальную большую меру влияния.

Эту премию один раз за игру (не позднее 19.00 субботы) вручает Суд Дам (см. Правила по Влиянию). Премия достанется трем самым впечатлившим этот Суд блогерам. Тройка лучших блогеров будет, разумеется, опубликована в Общем канале.

## ЗАЧЕМ МЫ ДЕЛАЕМ БЛОГИ?

Блоги - нервная система нашей игры. Мы надеемся, что она будет не только обрабатывать, но и провоцировать, создавать события и конфликты. Но тут, разумеется, всё в ваших руках. При этом совершенно нормально, если не все персонажи будут следить за блогами в принципе.

## ТЕАТР на РИ «Тюдоры+Валуа»

Настало время положить в фундамент игры краеугольный камень. И этот камень - Театр.

В начале 16ого века "Золотой век" европейского театра ещё впереди, но мы ускорим ход времени - и слова Шекспира зазвучат с театральных подмостков, а его сюжеты предстоит пережить многим из наших персонажей.

Да-да, прямо на игре мы надеемся увидеть театральные постановки, созданные силами игроков. Как избежать того, что это будет гребаный стыд? У нас есть план! О нем ниже.

Но это ещё не всё. Мы намерены сделать саму игру - сценой, на которой каждый персонаж - ярче, рельефнее, экспрессивнее чем это обыкновенно бывает на играх. Где эскалация драмы порой важнее выгоды, эмоции выражаются ярко и напоказ, а речи афористичны.

Мы просим каждого из вас почувствовать себя актером, играющим свой образ ради восторга и удовольствия окружающих!

Потому что Театр - сердце той эпохи и той ситуации, которую мы вместе создаем.

## Театр в начале XVI века

Период Позднего Средневековья и последовавшего за ним Ренессанса - эпоха интенсивного возвращения театральной составляющей в культуру Европы. Новая "возвращенная" театральность причудливо сочетала заимствования у античного театра, языческие праздничные игровые традиции и средневековые формы христианской театрализации религиозных обрядов.

Жанр "Мистерий" появился в Средневековье как наглядная и привлекательная иллюстрация библейских сюжетов через несложное театральное представление. По форме эти представления напоминали "живые картины" под музыкальное песенное сопровождение.

"Миракли", часто считающиеся разновидностью Мистерий, отличались от первых тем, что их ключевым элементом было художественное чтение. Основой Мираклей были изначально тексты житий святых. Но с развитием жанра тексты начали писаться специально для Миракля, а персонажей, за которых читали участники, становилось больше и больше.

"Моралите" - особый, зародившийся во Франции, вид театрального представления, где действующими лицами являлись некие абстрактные понятия: "Порок", "Добродетель", "Любовь", "Война", "Зависть" и т.д.

Профессиональные театральные коллективы и специализированные здания появятся позже, но популярность театральных постановок уже была огромна. В эпоху Ренессанса искусство и красота по праву завоевывали всё большую власть над человеческими душами. А театр, будучи самым понятным и ярким из искусств, за счёт комплексного воздействия становился мощнейшим из орудий.

Именно поэтому в нашей театральной постановке не стыдно выступить никому, включая Их Величеств. И поэтому дворы, меряясь могуществом, делают это в том числе через соревнование своих театральных коллективов.

## Маска шута и душа ребенка

Но, как мы говорили, не менее, чем деятельность театров на игре, нам важен артистизм отыгрыша персонажей. Театральность, которой мы добиваемся, имеет две стороны.

Первая, внешняя сторона, проявляется в характере отыгрыша, которого мы от вас ожидаем. Думайте о поведении, жестах, высказываниях вашего персонажа, как если бы он перманентно находился на сцене. И каждый шаг по этой сцене, каждая фраза напарнику-актеру должна была бы стать ярким штрихом в образе персонажа. Вы найдете в различных игровых моделях механики, подкрепляющие подобную театрализацию поведения персонажа.

Вторая, внутренняя сторона заключается в реакциях и оценках происходящего.

Отличную характеристику мировосприятия, которого мы добиваемся, дал Йохан Хейзинга:

"Когда мир был на пять веков моложе, все жизненные происшествия облекались в формы, очерченные куда более резко, чем в наше время. Страдание и радость, злосчастье и удача различались гораздо более ощутимо; человеческие переживания сохраняли ту степень полноты и непосредственности, с которой и поныне воспринимает горе душа ребенка."

Если у вас получится совместить в персонаже актерскую яркость внешних проявлений и душу ребенка, который любит, страдает и злится как в первый и последний раз, вы исполните нашу мастерскую мечту.

## Театральный турнир на игре

И, наконец, о самих театральных постановках.

Наряду с турниром Рыцарским вам предстоит турнир Театральный. Он будет проходить на тех же подмостках, в перерывах между боями (или бои будут проходить в перерывах Театрального турнира, это уж как посмотреть).

Участникам такой турнир принесет влияние, славу, любовь, двору - почет: есть за что побороться! А уж оказаться на сцене в паре с видным герцогом или герцогиней..! Мммм.. :)

Театральный турнир будет состоять из двух частей. Каждая из них будет оцениваться и вознаграждаться очками влияния отдельно. Первая часть является не только соревнованием театральных коллективов, но и дворов. Поэтому коллективы в первой части формируются строго из представителей одного их дворов. Во второй части комплектация групп участников произвольна.

### **Демонстрация подготовленных постановок.**

В этой части за победу над сердцами и умами зрителей будут бороться заранее сформированные коллективы участников.

Имейте в виду, персонажу любого статуса не только не стыдно, но и почетно участвовать в театральных представлениях!

У каждого двора будет свой театральный коллектив, а среди персонажей будут те, чье участие в этих труппах будет оговорено заранее. Однако, если у вас есть желание поучаствовать в постановке или даже сформировать ещё одну труппу, напишите об этом мастерам и всё получится! В турнире будут участвовать не два, а более коллективов. Однако в первой части коллективы не могут объединять представителей разных дворов.

Каждый коллектив готовит свой спектакль ДО игры. Выбор формата выступления (пьеса, чтение по ролям, пантомима) и отрывка или источника вдохновения из пьес Шекспира (или иное) осуществляет труппа, заранее согласуя свой выбор с мастерской группой.

Продолжительность представления каждого коллектива не более 7-12 минут.

Мы настоятельно просим игроков воздержаться от репетиций в процессе игры!

На игре постановки будут показаны зрителям и по достоинству оценены.

## Правила по разврату

На нашей игре пороки борются с добродетелями, похоть с целомудрием, разврат с любовью... И на игре нам точно нужна модель разврата (она же, секса).

Итак, любовный акт на нашей игре выглядит так:

1. Каждый желающий (будь то женщина или мужчина) привозит на игру антистрессовый массажер для головы (он же - "Мурашка"). см. Рисунок 1.
2. Носить ли его с собой в модном чехольчике-мешочке на поясе (аксессуар, из которого можно сделать целую историю и модный тренд), или оставлять в своей комнате - на выбор человека. См. Рисунки 2 и 3.
3. Можно и не привозить совсем)
4. В случае любовного акта мужчина \*должен\* расстегнуть свой колет. Дама вольна позволить дать ослабить свой корсет/лиф платья, но можно обойтись и без этого. Можно сбросить головной убор или отстегнуть рукава.
5. В случае любовного акта вы используете массажер - массируете им голову, плечи, или руки партнера. Можно меняться. Можно только одному из участников (например, если у другого слишком сложная прическа).
6. Все участники на ухо друг другу цитируют какие-то любовные стихи и/или прозу (степень скабрзности определяете совместно опытным путем), либо дают послушать в наушниках трек, который наиболее подходит вашему персонажу (тогда заранее выберете его себе).
7. После акта любви женщина \*должна\* демонстративно оправлять юбки, а мужчина может застегнуть свой колет.
8. Любые иные формы отыгрыша возможны при согласии всеми сторонами.

9. После акта любви каждый партнер может задать один вопрос партнеру, и тот должен правдиво ответить на него.



## Правила Итальянской военной кампании

<https://docs.google.com/document/d/1bxMbFwKyvOAOU-pGfQla73R17Z0XDSd1beaKBW6fvxA/edit#> про Итальянскую военную кампанию в целом.

### Введение

Пристальные взоры монархов четырех крупнейших мировых держав современности (Габсбургской Империи, Англии, Франции и Османской Империи) одновременно скрестились над лоскутным одеялом карты Итальянских земель. Каждый правитель готов “спасти” несчастных итальянцев от бремени свободы и первым взять их земли под свою высокую защиту. Просто так отступать никто не намерен, у каждой из стран есть лишь два надежных союзника - армия и флот, а потому к черту дипломатические ноты - настало время заняться войной.

О том, как воевать - в этих правилах.

### Общие правила

#### Что представляет собой Итальянская военная кампания?

1. Карта Италии, морских просторов вокруг нее и некоторых смежных с ней территорий. Карта поделена на отдельные сектора-регионы. Действовать в рамках военной кампании можно исключительно на представленных на карте территориях

2. Фигуры ваших отрядов. Фигуры отображают персонажей или группы персонажей, которые так или иначе могут оказать влияние на расклад сил в идущей войне. Это может быть отряд пикинеров, опытный дипломат или искусно обученный убийца. Важно лишь то, что именно этой фигуре судьбой и Господом уготована возможность стать ключевой в грядущих сражениях. **У каждого стратега будут примерно равные на старт отряды, все начинают с 1 пешкой, 1 конем и 1 офицером, свойства фигур выбираете вы сами из всех доступных фигуре этого ранга. Характеристики фигуры пропишем мы сами, вы можете высказать свои пожелания (силу повыше, влияние пониже и т.п.), но мы в любом случае сделаем их оптимальными для фигуры с этим свойством.**

**За меры влияния можно будет**

**2.1. Купить 1 ладью с желаемыми свойством**

**2.2. Получить фигуру, примерно аналогичную вашей убитой или плененной и вывезенной фигуре**

**Соответственно, максимум фигур базово у одного стратега: пешка, конь, офицер, ладья**

Некоторые тайны или подвиги и другие игровые события могут дать вам дополнительные фигуры

До начала первого хода мы опубликуем информацию о принадлежности всех фигур формата № - имя - сюжетное описание - страна - стратег и будем обновлять ее.

На настоящей карте это будет продублировано флажком страны, за которую выступает фигура.

3. Каждая фигура имеет ранг, аналогичный шахматному (пешка, конь, офицер, ладья, ферзь. Короли выше того, чтобы выступать на карте сражений). Чем выше ранг фигуры - тем в целом она сильнее, тем больше особых свойств ей доступно и тем быстрее она действует. Фигуры могут перемещаться по карте

4. У каждой фигуры есть характеристики:

- **Сила.** Играет роль, когда ваша фигура атакует кого-то или если атакуют ее
- **Лояльность.** Значение лояльности определяет максимальное число приказов, которое вы можете отдать этой фигуре за 1 ход.
- **Влияние.** Этот показатель важен для поддержки других ваших фигур
- **Свойство** - особая способность, которую игрок может приказывать фигуре исполнить
- Ни у какой фигуры не может быть более одной способности
- Хозяин фигуры знает ее характеристики, другие стратеги изначально – нет

5. Фишки **событий**. Обозначают различного вида события, которые могут произойти в регионе, где эти фишки находятся. Чтобы событие произошло - отряд одного из стратегов должен активировать эту фишку. На карте отображаются покерными фишками разного цвета. События могут убираться с карты или появляться на карте в результате действий самих стратегов или из-за результатов Больших Свершений. События сами не могут взаимодействовать с картой и фигурами, они только реагируют на действия стратегов. Фигура, взаимодействующая с каким-либо событием, должна сперва “зайти” на его фишку. Две фигуры не могут стоять одновременно на одной фишке

6. Есть следующие **типы** событий:

- **Ресурсы** (зеленые фишки) – ваши фигуры могут собирать фишки ресурсов с карты. Некоторые действия фигур или свойств регионов могут потребовать от вас потратить ресурсы. Забрав фишки ресурсов, игрок получает их в виде записи в своем личном эксель-файле (там же, где отображается его влияние) и может передавать другому игроку или потратить, передав мастеру. Невозможно никаким образом отнять у стратега его ресурсы или узнать, сколько их у него

Вы также всегда сможете купить ресурсы за меры влияния

- **Тайны и подвиги** (белые фишки). Фигура должна иметь определенные характеристики, чтобы попробовать открыть некую важную тайну о неких событиях или дерзко и решительно вмешаться в них. Если у фигуры нет таких характеристик, фигура при попытке активировать это событие будет повреждена. Если нужные характеристики есть, вам пришлют описание ситуации, в которую попала ваша фигура, и дадут вам на выбор несколько действий. Одно из них приведет вас к разгадке некоего секрета или позволит повлиять на то или другое важное событие.

В некоторых случаях фигура может повреждена или даже погибнуть в процессе получения тайны или подвига из-за вашего неверного выбора

- **Союзники** (красные фишки).. В каждом регионе есть 1 стопка фишек союзников. Кто контролирует ее на конец хода – тот контролирует регион и получает право на следующий ход использовать его особое свойство. Кроме того, фишки союзников добавляют фигуре, стоящей на них силу или влияние. Обратите внимание, что фишки союзников не надо активировать, достаточно чтобы фигура на них стояла.
- **Связи** (синие фишки). Взятая фишка связи, немедленно (в этом же ходу, отложить решение нельзя) дает вам один из бонусов:
  - Информацию о регионе, где лежали связи, а точнее, прочесть описание одной из тайн или подвигов, расположенных в этом регионе. Кроме того, каждые связи дают информацию о требованиях для взятия одной случайной тайны или подвига на карте.
  - Убрать плененную вами фигуру с карты. Пленная фигура должна быть расположена в том же регионе, что и фишка связей, или в непосредственно прилегающих к нему регионах (есть прямой переход)

## Какие действия можно произвести в свой ход?

**Ход** - это большая сессия, которая состоит из

1. Объявления результатов прошлого хода. Мастера рассказывают о значимых событиях, произошедших на карте за этот ход
2. Интриги
3. Принятия новых приказов через биллинг
4. Конца хода. Это момент когда мастера закрывают прием приказов через биллинг и начинают их обрабатывать
  - **Интриги.** Особые способности общемирового масштаба. Их мало. Все они одноразовые. Это крайне мощные или же просто не укладывающиеся в стандартные правила разовые способы воздействия на карту/фигуры/события. Несколько интриг есть в распоряжении каждого из монархов
  - Своим фигурам можно отдать **приказы**. Приказы отдаются через биллинг. Для игры вам будет нужно устройство с выходом в интернет и любым браузером. В биллинге вы заполняете форму приказа, пока не заполните все поля (по мере заполнения могут возникать новые). Затем нажимаете кнопку сохранить и переходите к следующему приказу. Вплоть до закрытия хода приказы можно отменять и подавать новые
  - **Количество** приказов у игрока ограничено и равно 7. Вы не можете отдать приказов больше, чем у вас есть на этот ход. Приказы не накапливаются, если их не использовать, но не обязательно использовать их все. Помните про ограничение лояльности (нельзя отдать одной фигуре приказов больше, чем позволяет ее лояльность). Все приказы обрабатываются только в конце хода. Последовательность обработки всех приказов разбита на фазы хода:
    1. **Особые свойства регионов.** У каждого региона есть особое свойство, оно активируется текущим владельцем региона также через биллинг, оно не тратит приказа. Все активации регионов будут после хода видны всем стратегам.
    2. **Защита.** Удваивает силу вашей фигуры на этот ход, в случае, если на нее нападают и только для атак по ней (если атакует сама фигура, то приказы защиты на атаку не учитываются). Этот приказ можно применять много раз подряд и эффект будет учитывать измененную силу.  
Пример: применив три раза приказ "защита" на фигуру с силой 3 вы получите силу 24 в случае, если на эту фигуру нападут
    3. **Действие.** Фигура выполняет свое особое свойство
    4. **Атака.** Происходит проверка показателей силы у атакующей и атакованной фигуры. Проигравшая в «схватке» фигура становится «поврежденной». Визуально в таком случае она лежит на боку (повалена). Поврежденная фигура не может встать на фишку. Любой стратег видит в биллинге характеристики поврежденной фигуры. Повторная атака на поврежденную фигуру ничего не дает. При равных характеристиках при атаке ничего не происходит. Обращаю ваше внимание, что во всех прочих отношениях поврежденная фигура ничем от здоровой не отличается, если этого прямо не написано в свойстве региона/способности фигуры.  
**Список всех успешных атак за ход будут получать военные блоггеры (формата номер атакующей фигуры - номер атакованной)**
  - 5. **Поддержка.** Добавляет на следующий ход половину от показателя влияния фигуры (округление в меньшую сторону), которая оказывает поддержку, к силе любой другой одной фигуре в том же регионе. Нельзя оказать поддержку фигурой этой же самой фигуре. Нельзя оказать поддержку одной фигурой другой фигуре два раза подряд, но можно поддерживать фигуру любым количеством поддержек. Пример: фигура А может получить только одну поддержку от фигуры В, но при этом может получить поддержку еще и от фигур С, D, E
  - 6. **Перемещение.** Передвинуть фигуру в соседний регион карты либо передвинуть фигуру на фишку/с фишки в том же регионе.  
Обратите внимание!  
Перемещение с фишки в этот же или соседний регион - 1 перемещение  
Перемещение в соседний регион на фишку - 2 перемещения
  - 7. **Активация фишки.** Если вы хотите открыть тайну или совершить подвиг, собрать ресурсы или использовать связи, надо сперва поставить на них вашу фигуру, а затем потратить на это приказ активации фишки

1. Фазы хода обрабатываются в следующем порядке: свойство регионов, защита, действие, атака, поддержка, перемещение, активация фишки
2. Более старшие фигуры в рамках одной фазы действуют первыми. Приоритет таков: сначала ферзь, потом ладья, слон, конь, пешка
3. Если в рамках одного типа приказа наличествуют одинаковые фигуры, фигуры действуют в случайном порядке. Если одной фигуре отдано несколько приказов одного типа, они также тасуются в случайном порядке.
4. Вы можете координироваться с другими игроками, используя функцию биллинга "координация приказов". Таким образом можно задать порядок действий фигур в одну фазу. Скажем, вы можете захотеть чтобы ваша пешка точно ушла с фишки раньше, чем фигура союзника будет осуществлять перемещение на эту же фишку. Про то, как это сделать, будет рассказано ниже
5. Приказы на перемещение и действие "мобильность" одной и той же фигурой сами координируются друг с другом. Закончив с одним типом приказа, мастера переходят в подсчету следующего типа приказов

### Как пользоваться и что нужно знать о функции координации приказов

1. Посылая или подтверждая запрос на координацию вы открываете текст своего приказа другому участнику игры
2. Связанные приказы выполняются в заданной последовательности. Не строго один за другим, т.к. приказы перемешиваются и в игре есть место случайности. Т.е. после перемешивания приказов порядок выполнения может быть таким: обрабатывается первый из двух связанных приказов, обрабатываются несколько чужих приказов, обрабатывается второй из связанных приказов
3. Наличие подтвержденной связи на координацию отменят старшинство фигур. Т.е. если ладья А хочет действовать после пешки В и конь С хочет действовать после пешки В, то порядок выполнения может быть как В-А-С так и В-С-А.
4. Приказы выполняются каждый в свою фазу, даже если они связаны. Т.е. связь типа "выполнить приказ на перемещение 6 фазу до приказа на действие 3 фазу" не сработает
5. В некоторых случаях второй приказ в последовательности может основываться на данных первого. Пример: Игрок А создает приказ на перемещение фигуры №100 игрока В в фазе 3 в регион Милан. И отправляет запрос на координацию с фигурой №100, с отметкой - "выполнить до". Игрок В создает приказ для фигуры №100 на перемещение в регионы соседние с Миланом в фазе 6 и подтверждает координацию. Конечно, очевидно, что приказ фазы 6 выполнится после приказа фазы 3, но, в данном случае, связь создается для того, чтобы игрок В мог воспользоваться знанием о том, что его фигура к фазе 6 будет в другом регионе
6. Если координацию не подтвердили оба стратега, то порядок выполнения приказов не гарантируется
7. Связи можно удалять в одностороннем порядке. Приказ игрока, воспользовавшегося связью для создания своего приказа, в этом случае остается без изменений. Следите за содержанием своих приказов и наличием подтвержденных связей

Чтобы было нагляднее и понятнее непосредственно во время игры, мы в дальнейшем напишем иллюстрированную инструкцию из биллинга, как конкретно выполнить координацию между своими и чужими фигурами.

### Способности фигур

Доступные фигурам любого ранга

- **Расследование** «ваша милость, ваш приказ выполнен. Вот что мне удалось узнать...» - позволяет узнать необходимые параметры для совершения подвига или изучения тайны в том же регионе, где стоит фигура-следователь. Если в регионе тайн\подвигов несколько, мастер стратегической игры спросит вас, про какую из них узнаем. Также одновременно с этим успешное расследование в регионе позволяет узнать все отданные там приказы за определенный ход (ход выбираете при активации)./ **БЕСПЛАТНО**

- **Мобильность** «сегодня здесь, завтра там, быстрее ветра» – позволяет передвинуть фигуру аналогично перемещению (отличие от базового передвижения – порядок действий, мобильность происходит в 3 фазу, а не в бую)  
**БЕСПЛАТНО**
- **Штурм** «эта крепость должна пасть сегодня. На штурм!» – позволяет атакам этой фигуры в этом ходу игнорировать вражеские бонусы от приказов "защита". Штурм активируется один раз на ход, активации для каждой отдельной атаки не нужно.  
**БЕСПЛАТНО**
- **Добивание** «не считайте меня злодеем, прошу. Это лишь мизерикордия» – убирает фигуру с доски, если она повреждена и находится в одном регионе с фигурой, применившей это свойство  
**БЕСПЛАТНО**
- **Плен** «не беспокойтесь ни о чем, сударь, вам предстоит насладиться гостеприимством моего короля» - возможность захватить в плен поврежденную фигуру в том же регионе с фигурой, применившей это свойство. Захваченная в плен фигура не реагирует на приказы хозяина и всюду следует за фигурой-пленителем. Пленную фигуру можно убрать с карты используя фишку Связей, особые свойства регионов или интриги. Никакие приказы целью которых является пленная фигура не срабатывают. Пленную фигуру может освободить пленитель по своему желанию заявкой в начале нового хода. Также пленника можно освободить, повалив фигуру-пленителя. Поваленная фигура не может использовать свойство плен.  
**БЕСПЛАТНО**
- **Множественность** «допустимые потери, милорд. У нас еще множество рекрутов» - это свойство пассивно и не требует активации. Если эту **фигуру** убивают, на следующий ход в любой регион на карте ты можешь вывести эту **фигуру** на карту снова (на момент объявления результата хода, как только видишь что пешка убита - тут же надо выставлять)  
**БЕСПЛАТНО**

#### Доступные фигурам начиная с коней

- **Осведомленность** «нам удалось перехватить курьера с важной информацией, мессир. Вот что удалось узнать» – при помощи этого спец-свойства можно получить список приказов, отданных другим стратегом **за выбранный вами прошлый ход**  
**БЕСПЛАТНО**
- **Лечение** «красное шей с красным, белое с белым, желтое с желтым» – возможность снова «поднимать» опрокинутые фигуры в том же регионе, где находится фигура со свойством лечение  
**БЕСПЛАТНО**
- **Оно пришло из-под земли** - «клянусь, я не знаю, как им это удалось, милорд. Они словно из-под земли возникли» - переносит любую твою фигуру в тот же регион, где стоит эта фигура  
**БЕСПЛАТНО**
- **Замри!** «задержите их, любой ценой» - Укажите фигуру на карте. В этом ходу эта фигура не будет перемещена в фазу 3 следующими свойствами: Оно пришло из-под земли, Дураки и дороги, Я - лист на ветру, Идеальный шаг, Провокация, Мобильность.  
**БЕСПЛАТНО**

#### Доступные фигурам начиная с офицеров

- **Всем друг** - «отцовский клинок и дорожный плащ - вот все, что у меня есть, миледи. Вы же не оставите странствующего рыцаря ночевать на улице?» - свойство пассивно и не требует активации. По желанию стратега, владеющего фигурой, любые воздействия на эту фигуру, требующие тратить ресурсы, для нее абсолютно бесплатны  
**БЕСПЛАТНО**
- **Дураки и дороги.** «Ха! Только дураки ездят по известным всем дорогам. Мы поступим иначе» - Потратьте один ресурс и переместите любую свою фигуру в любой регион стратегической карты. Таким образом нельзя поставить фигуру на фишку, но можно снять с фишки  
**ПЛАТНОЕ**
- **Будьте здоровы!** «Нет, нет, что вы. Никакой дьявольской волошбы! Просто я учился по древним трактатам самого Авиценны...» - Лечит поврежденные фигуры за ресурс вне зависимости от того, где эта

фигура находится. Цена лечения: пешка - 1 ресурс, конь и офицер - 2, ладья - 3, ферзь - 4.

#### ПЛАТНОЕ

- **Профессионал.** «Не берите грех на душу, милорд. Давайте доверим это профессионалу» - Может добить фигуру, находящуюся в соседнем регионе

#### БЕСПЛАТНО

- **Закон Талиона.** «Есть лишь один закон на этой войне, закон что превыше престолов. Око за око, зуб за зуб...» - Если фигуру повалили, фигура, которая это сделала, также автоматически повреждается.

Это свойство не работает у уже поврежденной фигуры. Закон Талиона активируется один раз на ход, активации для каждой отдельной атаки не нужно. Свойства "Только Ты и Я, Абсолютное Превосходство игнорируют это свойство. Активация стоит 1 ресурс

#### ПЛАТНОЕ

Доступные фигурам начиная с ладьи

- **"Я - лист на ветру".** «моя Ласточка - самый быстрый корабль в Средиземноморье. Мигом домчим куда нужно. Легко, словно лист на ветру» - Фигура может переместить в любой регион любую свою фигуру на стратегической карте. Требуется траты ресурса, точное число ресурсов зависит от фигуры: пешка - 1 ресурс, конь и офицер - 2, ладья - 3, ферзь - 4. Таким образом нельзя снять фигуру с фишки или поставить на фишку

#### ПЛАТНОЕ

- **Только ты и я.** «нечего зря губить людей. Решим это дело как вставь. Поединком. Только ты и я. Вызываю тебя!» - Это свойство пассивно и не требует активации. Бонус от фишек союзников, защита и поддержки не работают. Фигуры в бою меряются только показателем силы. Интриги и эффекты использования регионов могут изменить базовый показатель силы фигуры

#### БЕСПЛАТНО

- **Приключения ждут!** «Одно я знаю точно, милорд. Там, куда вы нас отправляете, нас ждут невероятные приключения» - Фигура не может погибнуть при прохождении тайны или подвига. Стратег может проверить один вариант решения и узнать его последствия перед тем как дать окончательный ответ

#### БЕСПЛАТНО

- **Провокация.** «Обман сработал! Наши фланги якобы открыты, а обозы кажется без охраны. Они просто не могут не напасть» - Может заставить фигуру в соседнем регионе переместиться в регион и напасть на провокатора. Стоимость использования - 2 фишки ресурсов. Это свойство не работает на фигуры, которые стоят на фишках. Обратите внимание, что, хотя действие срабатывает в Зью фазу, все атаки всё равно происходят в 4ую

#### ПЛАТНОЕ

- **Шлагбаум.** «по воле короля, дальше дороги нет» - Блокирует в регионе перемещения свойствами Оно пришло из-под земли, Дураки и дороги, Я - лист на ветру, Идеальный шаг, Мобильность.

#### БЕСПЛАТНО

- **Совершенная оборона.** «Замок построен на славу. В нем можно даже сотня воинов может обороняться годами» - Если фигура атакована, она автоматически повреждает атаковавшую её фигуру. Свойство "Только ты и я" и "Абсолютное превосходство" игнорирует "Совершенную оборону"

#### БЕСПЛАТНО

Доступные фигурам начиная с ферзя

- **Один в поле.** «но милорд, у нас всего один отряд, против целой армии. Мы же окружены. Зато никто не мешается под ногами и можно атаковать в любую сторону. Седлайте моего коня. Покажем им, что и один в поле - воин» - свойство пассивно и не требует активации. Если данная фигура атакует - ее сила автоматически утраивается.

#### БЕСПЛАТНО

- **Fatality.** «фатальная ошибка - вызвать неудовольствие его величества» - Если фигура победила в бою в этом ходу, она автоматически добила фигуру врага. Цена - 2 ресурса за одну атаку. Fatality активируется один раз на ход, активации для каждой отдельной атаки не нужно. В этой активации надо указать количество атак.

#### ПЛАТНОЕ

- **Пат.** «шахматы - игра королей, ваше величество. И бывает такое, что ход невыгоден никому» - Владелец фигуры может указать на 1 фигуру, стоящую в том же регионе, что и эта фигура. Все приказы, данные

указанной фигуре, не сработают. Указанная фигура не может делать ничего

#### **БЕСПЛАТНО**

- **Идеальный шаг.** «кто-то думает, что все решают мечи, кто-то что дело в крепостях. Но на самом деле - важен талант стратега. Настало время сделать правильный шаг» - Фигура может поменяться местами с любой другой фигурой на стратегической карте. В т.ч. встать на фишки связей, союзников, ресурсов, подвигов, тайн. Вы не можете в один ход поменяться местами с одной фигурой дважды. Это платное свойство, 1 ресурс за каждый обмен

#### **ПЛАТНОЕ**

- **Абсолютное превосходство.** «что? Диковинные машины? Выпускают пар, Ездят сами по себе? Изрыгают пламя? Мечи и пули их не берут? Что за злой гений создал это?» - Это свойство пассивно и не требует активации. Свойства фигур, защита, бонусы от фишек союзников и поддержки не работают. Фигуры в бою меряются только показателем силы. Интриги и эффекты использования регионов могут изменить базовый показатель силы. Если сила фигуры с этим свойством больше, она автоматически победила в этом бою и пленила вражескую фигуру

#### **БЕСПЛАТНО**

### Как мы будем играть?

Для визуальной составляющей игры мы сделаем красивую карту с раскрашенными фигурками, флажками и фишками. Но для изучения текущего положения на карте и отдачи приказов используйте биллинг, который мы для вас подготовим и сделаем гайд по его использованию

### Ваш биллинг и другие игроки

Строго запрещено передавать другому игроку свои логин-пароль от биллинга или позволять делать "ход за себя" иным способом. Ваш биллинг - только для вас. Нельзя его никому показывать, ни в какой ситуации. Нельзя заставить кого-то походить как-то или не делать чего-то, а также посмотреть в его биллинг и узнать, как он ходил. Используйте свойство осведомленности чтобы узнать о действиях другого стратега

### Что делать в случае вашей смерти или ссылки?

Вы сможете сделать последний ход (письма с приказами вашим войскам ушли незадолго до вашей смерти), а затем все ваши фигуры пропадут с карты, их война окончена, ваши отряды рассеяны.

### Как получить еще фигуры, ресурсы или дополнительные приказы?

Можно купить себе еще одну фигуру, ресурсы, получить фигуру взамен плененной или убитой или получить 1 постоянный дополнительный (8ой) приказ. Это можно сделать за ваши [меры влияния](#).

Все кроме покупки ресурсов будет ДОРОГО.

Цена покупки ладьи будет одинаковой вне зависимости от ранга ее свойства, восстановление фигур взамен утраченных будет стоить в зависимости от их ранга, но в любом случае дорого. Это сделано для того, чтобы у вас был шанс вернуться, даже если вы потеряли все свою армию, но это будет стоить вам очень дорого.

### А как получить в Итальянской войне влияние?

Некоторое количество мер влияния вы будете получать за:

1. Убитых врагов
2. Плененных и вывезенных врагов
3. Открытые тайны и совершенные подвиги
4. Передачу захваченных земель под власть вашего монарха

### Как передать земли под власть вашего монарха?

Все просто. Фигуры стратегов одной фракции должны 2 хода подряд (первые 3 хода Кампании) или 1 ход (начиная с 4ого хода Кампании) удерживать регион. В этом случае он считается захваченных и переходит под власть вашего монарха. Тот, чьи фигуры удерживали контроль над этим регионом последний ход - считается тем, кто принес эти земли своему монарху. За это он получает существенное количество мер влияния.

Технически же вы остаетесь контролирующим регион и его особое свойство, оперативные решение ваш монарх доверил вам.

Если после этого другая страна (Испания, Франция, Англия или Порта) с свою очередь удержит регион два хода или один ход (начиная с 4ого хода Кампании), он будет считаться захваченным ими, что, впрочем, принесет тому, кто захватил их, куда меньше влияния, чем первому завоевателю. Это может вызвать неудовольствие монарха, лишившегося территорий.

## Корабли

Мы не будем отдельно моделировать морские регионы и использовать отдельные правила для фигур - кораблей. Будут регионы, которые мы будем считать морскими, то есть имеющими выход к морю и обширное количество портов и гаваней.

Будут корабли - фигуры, принадлежащие исключительно фракции "Османская Империя".

Они будут перемещаться только по морским регионам, не заходя в сухопутные.

У других фракций и стратегов фигур-кораблей не будет.

## Как действуют фракции-NPC

Всего будут представлены 3 NPC - фракции

1. Испания
2. Италия
3. Порта

Каждая из них управляется мастерами и действует по-разному:

- Испанцы - полноценная фракция, которая медленно, но верно будет завоевывать территорию Италии по известному им плану. Медленная, но победоносная война - их выбор. Дипломатия с ними невозможна первые три хода игры, начиная с 4ого - иногда будет появляться Посол Испании, с ним можно коммуницировать.
- Итальянцы - действуют по алгоритму формата "защищаем свой регион, атакуем тех, кто атакует нас, используем свойство региона только таким образом". Кроме того, у них можно купить использование свойства их региона, подробнее сказано в описании региона
- Порта - совершают набеги на "морские регионы". Набеги выглядят так - корабли приплывают в морской регион, атакуют фигуры, контролирующие фишки союзников и ресурсы в них, собирают ресурсы и на время берут контроль над регионом, затем перемещаются дальше  
С ними дипломатировать в рамках этой модели невозможно

## Как другие модели будут влиять на Итальянскую войну, и как она будет влиять на другие модели?

Как уже было сказано выше, можно будет тратить влияние на получение различных преимуществ в Итальянской войне или получить влияние за совершение в ходе этой войны различных значимых действий.

Кроме того, тот, кто раз за разом преподносит короне новые и новые итальянские земли, несомненно вызовет благосклонность монарха.

Кроме того, некоторые события военной компании будут влиять на стартовые голоса тех или других Больших Свершений, а результаты некоторых больших свершений будут влиять на ситуацию в текущей войне за Италию.

# Правила по костюму - дворы и балы

Мы приветствуем использование любых визуальных отличий для демонстрации причастности к английскому или французскому двору. Например, гербы и геральдические символы. Также обращаем внимание, что английский двор предпочитает теплые оттенки, и особенно - красные цвета, а французский - холодные, особенно синие. Элементы или, например, украшения этих цветов рекомендуем использовать в вашем костюме.

**В начале игры вас ждет бал-маскарад, для которого мы просим вас подготовить маску.** Английский двор носит маски белого цвета, а французский - черного.

# ЭТИКЕТ

## Обращение к титулованным особам Европы

- монсеньор - французское обобщенное обращение к дворянам-мужчинам.
  - милорд/сэр - английское обобщенное обращение к дворянам-мужчинам.
  - мадам / мадмуазель - французское обобщенное обращение к дамам (к замужней и незамужней соответственно).
- В случае, если семейное положение дамы неизвестно, к ней следует обращаться "мадам".
- леди - английское обобщенное обращение к дамам.

Также между собой дворяне могут обращаться друг к другу, используя только титул, например: "граф, давно хотел вам сказать"...

- мэтр - французское обращение к уважаемому простолюдину (включая всевозможных гениев).
- мастер - то же самое, у англичан.

Королева - Ваше Величество (или "мадам").

Король - Ваше Величество (или "сир", или "государь").

Короли и королевы друг к другу обращаются "брат" или "сестра". (В случае, если наличествуют реальные брат или сестра короля, то во избежание путаницы при упоминании (но не обращении, конечно) можно уточнить, например: "Наша сестра, королева Английская" или "Наша сестра, принцесса Маргарита".)

К тем, кто имеет статус и титулы иноземных принцев (например, герцог Лотарингский) обращаются "ваше высочество".

## Этикет встречи

На улице/в залах при встрече Их Величеств все дворяне делают глубокий поклон (реверанс в случае дам) и поднимаются из него когда Их Величества пройдут мимо.

При встрече дворян низший по статусу отвешивает глубокий поклон, равный или высший по рангу просто кланяется. Равные друг другу - просто кланяются.

Не уверены кто перед вами - проявите больше галантности )

[Про поклоны видео :\)](#)

## Прием у королевы/короля

Входя в королевскую залу на аудиенцию Их Величества все дворяне делают глубокий поклон/реверанс и поднимаются. Остальные же (простолюдины) - встают на одно колено и не сразу, но поднимаются.

Входя на Утренний Королевский приём все гости, независимо от титулов и рангов делают общий поклон либо реверанс и встают по обе стороны дорожки (или условной дорожки) к трону/креслу короля.

Трону короля тоже надо кланяться, даже пустому (на входе и на выходе из залы).

У трона все чиновники располагаются по рангу, чем ближе – тем выше ранг.

В личные покои королевы/короля имели право входить члены семьи, ближайшие советники, члены королевского совета; фрейлины королевы к королеве.

## Прием пищи

Короли и королевы садятся первыми. Затем сестры могут те, кому дозволяется сидеть в их присутствии по умолчанию. Другие придворные ждут, когда Их Величества скажут «садитесь». Места зависят от положения при дворе.

Есть первыми также начинают короли и королевы, остальные ждут, пока королеве/королю не разольют вина, она/он не отпьют из кубка, и потом не откусят первый кусочек пищи!

### **Бал**

Приглашая даму на танец и заканчивая его, кавалер кланяется, дама отвечает реверансом. Глубина поклона может зависеть не только от статуса, но и от личных симпатий. После танца даму следует отвести на место. В тех танцах, где партнеры не сменяются, приглашать одну и ту же даму допускается не больше трех раз. Более трех раз - уже вызов! Или разврат! Или и то, и то. То есть - дерзайте!))

Целовать руку даме правильно - в кончики пальцев, выше (в фаланги пальчиков, или упаси Господь, в ладонь!) - уже может быть истолковано как намек и разврат! Пользуйтесь этим с умом .)) И чтобы ее муж не видел.)

И, кстати, на нашей игре, любой танец белый - дама может пригласить кавалера :)

### **Прочие мероприятия**

Чтобы удалиться с любого мероприятия раньше короля и королевы (если они там присутствуют), обязательно надо попросить у них разрешения (с поклоном или реверансом).

### **Случайные встречи**

Встретив знакомого, тем более вышестоящего или даму, проигнорировать его некрасиво. Следует обязательно поклониться или снять перед дамой шляпу.

### **Речь**

Категорически запрещается ругаться в присутствии дам, духовных особ, короля и королевы, а также особ намного выше рангом. Если вырвалось - нужно извиниться. Если загладить неловкость не удалось и дальнейший разговор не клеится - лучше всего найти благовидный предлог и уйти.

### **Про телефоны :)**

Вежливым считается ставить свой телефон на виброзвонок во время турниров/театральных постановок/речей королей и королев.

Фото (сэлфи или иные) на телефоны - персонажи осуществляют по игре. Помните, что не всякому герцогу может понравиться, если вы сфотографируете его в момент неловкости, и многим королям понравится, когда будет сделано их фото в момент триумфа. Оставляем все это на откуп и трактовку игроков :)

### **Про курение**

Курить принято исключительно на улице в специально отведенных для этого местах. Табак завезли в Европу испанцы не так давно, но это уже стало очень модно, поэтому курить можно даже при королевских особах. Если они не пожелают иного. Недавно придворный Франциска Леонардо да Винчи изобрел иные формы курения (читай вэйп и эл.сигареты), так вот - их тоже курят на улице, но где угодно там) (если ближе к игре будет иная информация от местного губернатора, владельца шатров, про курение изобретений Да Винчи - мы сообщим и исправим данное правило).

### **Про оружие**

Нельзя обнажать оружие в присутствии монарха иначе, чем на турнире или дуэли с секундантами. Нарушение - смертная казнь, если не получено королевское прощение.

# Титулы и должности Франции и Англии

На нашей игре можно получать новые титулы и должности при дворах монархов Франции и Англии. Можно их и терять в результате суда вашего короля (про суд и казнь сказано [здесь](#)).

Как же можно получить должности и титулы? Есть два способа:

1. Согласно [правилам по мерам влияния](#) просить у вашего Короля новые должности и земли с надлежащими титулами. Государь под напором вашего влияния не сможет не оказать вам милость. Персонаж должен озвучить, хочет он должность или титул, и король будет вынужден оказать ему милость, однако король сможет сам избрать титул или должность из перечня ниже. И да, за получение нового титула или должности таким способом новых мер влияния персонаж не получает.
2. Каждый из двух королей волен наградить достойного. Король может за некие игровые заслуги наградить человека (без всякой траты со стороны последнего мер влияния) титулом или должностью по своему разумению. У королей будет некий внутренний регламент по поводу награждений, утвержденный мастерами, известный только королям.  
В случае подобного награждения (обычно за реальные заслуги, и обычно уже выполненные, а не авансом) персонаж получает дополнительные меры влияния при дворе. Мету получаемого влияния определяют мастера, исходя из ситуации.

У обоих государств есть список свободных должностей и земель, которые могут быть распределены подобным образом. Кроме того, король всегда может улучшить существующий титул (например графа сделать маркизом). Улучшение титула всегда делается на один шаг.

Напоминаем “табель о рангах”, от младшего титула к старшему:

- шевалье/эсквайер
- барон
- виконт
- граф
- маркиз
- герцог

Ниже представлены титулы и должности только внутри королевств Франция и Англия. Иностранные принцы, такие как герцог Лотарингский, в списке не представлены, т.к. короли двух держав никак не могут влиять на личные титулы оных. А вот король Наварры есть, т.к. он является вассалом короля Франции через владения несколькими конкретными французскими землями.

Имя	Улучшаемый титул *	Отчуждаемый титул	Должность при дворе
Томас Уолси			Канцлер королевства Великий раздатчик милостыни
Эдвард Стаффорд		Герцог Бэкингэм	лорд верховный констебль
Генри Стаффорд	Граф Стаффорд	Граф Стаффорд	
Томас Говард	Граф Суррей	Граф Суррей	
Чарльз Брэндон		Герцог Саффолк	
Томас Грэй	маркиз Дорсет	маркиз Дорсет	
Генри Перси	Граф Нортумберленд	Граф Нортумберленд	
Ральф Невилл	Граф Уэстморленд	Граф Уэстморленд	
Генри Куртенэ	Маркиз Экзетер	Маркиз Экзетер	
Артур Плантагенет	Барон Лайл	Барон Лайл	Губернатор Кале
Агнес Тилни		Герцогиня Норфолк	Первая статс-дама королевы
Сесилия Бонвилл	Баронесса Харингтон	Баронесса Харингтон	
Элинор Саттон	Графиня Вустер	Графиня Вустер	
Анна Гастингс	Графиня Дерби	Графиня Дерби	

Элизабет Грэй	Виконтесса Лайл	Виконтесса Лайл	
Элизабет Стаффорд	Баронесса Фицуолтер	Баронесса Фицуолтер	
Элизабет Грэй	Баронесса Лайл	Баронесса Лайл	
Луиза Савойская		герцогиня Ангулемская	
Антуан Дюпра			Канцлер королевства Великий раздатчик милостыни
Шарль д'Алансон	граф де Перш, граф д'Арманьяк	Герцог Алансон, граф де Перш, граф д'Арманьяк	
Шарль де Бурбон		Герцог де Бурбон	Коннетабль Франции (НБ: неотчуждаемо, коннетабль назначается пожизненно)
Франсуа де Бурбон	Граф де Сен-Поль	Граф де Сен-Поль	
Анн де Монморанси			
Гаспар де Колиньи	Граф де Колиньи	Граф де Колиньи	Маршал Франции
Луи де Брезе	Граф де Брезе	Граф де Брезе	Великий сенешаль Нормандии
Оде де Фуа	Граф де Бофор, виконт де Лотрек	Граф де Бофор, виконт де Лотрек	
Филипп Шабо	Граф де Шарни	Граф де Шарни	Адмирал Франции
Рене Савойский	Граф де Вийяр	Граф де Вийяр	Губернатор Прованса Главный распорядитель дворцовых церемоний
Галеаццо де Сансеверино			Великий конюший
Сюзанна де Бурбон			Первая статс-дама королевы
Франсуаза д'Алансон		Герцогиня Вандомская	
Франсуаза де Фуа	Графиня де Шатобриан	Графиня де Шатобриан	
Генрих, король Наварры. Владетель графства Перигор, виконства Лимож, графств Фуа и Бигорр, виконтства Беарн, сеньории Альбре	граф Перигора, виконт Лимож	граф Перигора, виконт Лимож	

**ВАЖНО:** В таблице указаны те женщины, которые либо не имеют мужа на игре, либо являются владелицами титула de suo jure.

**ВАЖНОЕ УТОЧНЕНИЕ:** Лишить титулов можно только по очень серьезной причине — например, государственной измене (с сопутствующим судом, лишением имущества и гражданских прав, и казнью). Просто так, потому что рубашку не так подал — нельзя.

Титул прямо связан с владением (условно, герцог де Монморанси — это дворянин, у которого есть реальное владение Монморанси в статусе герцогства), поэтому лишение титула ВСЕГДА связано с конфискацией имущества.

Еще вариант — титул и владение можно отнять без суда по делу об измене в том случае, если их передают наследнику, которого король счел более законным. Но это очень редкое обстоятельство.

\* Под «улучшением титула» имеется в виду, что графа Стаффорда всегда можно сделать маркизом Стаффордом (и да, когда его отец умрет, он будет и герцогом Бэкингэмом, и маркизом Стаффордом). Улучшить нельзя только титул герцога, потому что выше некуда.

#### **Текущие свободные владения (сейчас королевские владения):**

Англия:

- Герцогство Сомерсет
- Герцогство Ричмонд
- Герцогство Графтон

- Герцогство Бедфорд
- Графство Девоншир
- Графство Мальборо
- Графство Ретланд
- Графство Ормонд

(Пояснение: эти владения носили указанный статус, когда стали выморочными. Ничто не мешает королю, если он того захочет, сделать верного подданного графом Сомерсетом, скажем, а не сразу герцогом. Но и если он сделает кого-то сразу герцогом (как сделал в свое время Чарльза Брэндона), никто не удивится.)

Франция:

- Сеньория Конде
- Сеньория Контэ
- Сеньория Пантьевр
- Герцогство Юзес
- Сеньория Энгиен
- Герцогство Гравилль
- Графство Дрё

(Пояснение: сеньории в данном случае -- это владения, которым можно придать любой статус по вкусу короля.)

#### Свободные должности:

Англия:

- Великий конюший
- Великий ловчий
- Хранитель печати
- Член Тайного совета
- Главный распорядитель дворцовых церемоний
- Великий камергер

Франция:

- Великий ловчий
- Хранитель печати
- Член Тайного совета
- Великий камергер

## Программа бала на Поле золотой парчи

### Сюрприз для Англичан

#### Французский акт

- ❖ Простой бранль
- ❖ Военный бранль
- ❖ *“Золотые годы лучника Дэвида”\**
- ❖ Бранль Официалов
- ❖ Конский Бранль
- ❖ *“Пройти весь этот путь”*
- ❖ Гороховый бранль
- ❖ Вольта

### Сюрприз для Французов

#### Английский акт

- ❖ Павана
- ❖ Королевская Алеманда
- ❖ *“Без сомнений не нужно слов!”*
- ❖ Мизура графа Эссекса
- ❖ Алеманда леди Сесилии
- ❖ *Сахарок от Арчи*
- ❖ Черная Аллеманда
- ❖ Вольта

### Итальянский акт дружбы и любви

- ❖ *“Вино Кортеса для чемпионов”*
- ❖ Балло дель Фиоре
- ❖ Качча д'Аморе
- ❖ *“Скорпионы все еще любят тебя”*

\*Курсивом обозначены современные композиции , названия которых вы можете угадать. Танцевать под них предлагается хастл, любые другие современные танцы или попросту импровизировать

## Тайминг игры

### Пятница

*18.00 - опубликование первого блока Великих деяний*

20.00 - Парад неигровой, переходящий в игровой, старт игры

### **20.40 - Ужин-пир**

22.00 Бал-маскарад с сюрпризами дворов

<https://docs.google.com/document/d/1dLdTeH6kjWZpmQHUch1GITdeyJROVC4pWLIB1vq0nA/edit?usp=sharing>

23.30 Маски долгой, но бал продолжается. Бальные игры.

00.00 Окончание бала

00.05 Игра в фанты

*02.00. Окончание голосования за первый блок Великих деяний*

### Суббота

08.30 Опубликование итогов голосования за Первый блок великих деяний

*09.00 опубликование второго блока Великих деяний*

### **09.30-10.30 Завтрак (шведский стол)**

10.00 Развлечения, организованные королями

10.30 Турнир по Крокету

12.00-13.30 - Первая часть рыцарского турнира

**14.00-15.00 обед**

14.00 Окончание голосования за Второй блок Великих деяний

14.30 Итоги голосования за Второй блок Великих деяний

15.00 Опубликование 3ого блока великих деяний

15.00-16.30 Театральный турнир

17.30-19.00 Вторая часть рыцарского турнира (если было более 2х команд)

**20.00-21.00 Ужин**

**20.30 Второй (ночной) турнир по крокету**

22.30 Окончание голосования за 3ого блока Великих деяний

23.30 Финальный парад с итогами голосования за 3ый блок Великих деяний.

## **Воскресенье**

**10.30 завтрак для всех (вне игры)**