**Все правила одним файлом**

**Социальные взаимодействия** стр. 1

1. Основные социальные взаимодействия стр. 1
2. Антураж на ирге стр. 3
3. Статусы территорий на игре стр. 4
4. Способности персонажей стр. 4
5. Экономика стр. 8

**Боевка**  стр. 9

**Магия**  стр. 14

1. Магия и артефакты стр 14
2. Ритуалы на игре стр. 15
3. Алхимия стр 17

**Мертвятник**  стр. 18

**Социальные взаимодействия**

1. **Основные социальные взаимодействия на игре.**
2. **Обыски / воровство / грабеж.**

На игре побираемым имуществом являются:

- **артефакты (но не их части) и Реликвии.**

**- алхимические зелья.**

**- обычные и редкие ресурсы.**

**- ключи от замков**

Побираемое имущество можно забирать при обыске у игроков в тяжелом ранении, сдавшихся игроков, погибших персонажей и из игровых строений, если в строении нет никого кроме вора и игротехника.

Обыскивающий должен указать конкретное место (не более 3-х мест/объектов) или же конкретный объект обыска (сумка, кошелек, сапоги и т.д.); обыскиваемый показывает/выкладывает все игровые вещи, что у него есть в указанном месте.

Нельзя заявить полный обыск.

Запрещается хранить побираемое имущество в игровое время в пожизнёвом лагере.

**Игровым считается время с 10:00 до 24:00.**

**2. Артефакты.**

На игре можно собрать части и воссоздать из них целый артефакт. У каждого артефакта на игре есть история. Если игроки находят часть истории артефакта, они могут продвигаться по подсказкам и собрать артефакт. Истории уникальны и могут быть найдены в данжах и на полигоне. Человек, нашедший пергамент с историей, может быть уверен, что второго такого пергамента нет. Части артефакта, пока он не собран, не побираемы (считается, что это какие-то обломки, не представляющие интереса). В случае смерти собирающего части артефакта уходят к мастерам. Артефакт становится активным после ритуала его воссоздания при наличии всех частей. Артефакты можно использовать по назначению или приносить в жертву в некоторых ритуалах. При этом артефакт завязан на его владельца – того, кто его собрал, и полноценно работает только в его руках. Артефакт принадлежит собравшему до его смерти. Существует ритуал «отвязывания» артефакта от владельца после смерти и «привязывания» к новому. Новым владельцем может стать человек, объявленный наследником, или любой представитель рода владельца артефакта. Силовой отбор артефакта у владельца без веских причин считается бесчестным поступком, портящим отношения со всем родом или даже королевством изначального владельца.

**3. Сумасшествие у Магов.**

Если маги нарушают правило 4-х заклинаний в течение 4-х часов, у них наступает помутнение сознания. После 5-го заклинания за 4 часа начинается сумасшествие: бессмысленных речи, громкий смех, попытки хватать людей за руки, показывать им что-то несуществующее, варить зелья из камней, агрессивная охрана какого-то обломка (может быть частью артефакта, может осколком горшка из канавы) и так далее. В этой ситуации ему необходимо посетить Авалон и пробыть там не менее получаса. При 6 заклинании – частичная утрата памяти и полная – возможности творить заклинания/ритуалы; маг уже не может отправиться на Авалон самостоятельно, только с провожатым.

**4. Оглушение.**

Оглушение на игре моделируется касанием плеча жертвы рукой с зажатым в ней одноручным оружием и репликой "Оглушен". При этом реплика может быть произнесена шепотом и на ухо жертве. Оглушить можно только в том случае, если жертва обращена к оглушающему спиной, активно не сопротивляется и не убегает. Нельзя оглушать щитом, латной перчаткой, стрелами или луком. Невозможно оглушить персонажа, одетого в шлем, даже если при этом он без доспехов.

После оглушения жертва должна молча упасть или сесть. Оглушенный персонаж не может кричать или говорить, не слышит, что происходит вокруг него, лежит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться. Оглушение длится 5 минут. Оглушение можно продлить в любой момент, оглушив повторно. В этом случае отсчет 5 минут начнется сначала. Если персонажа оглушали 3 раза подряд, то персонаж переходит в состояние тяжелого ранения, при этом пребывает без сознания. Переноска игрока в оглушении происходит по договоренности.

**5. Пленение и связывание.**

Связывание моделируется легким связыванием конечностей веревкой

Связывать по жизни нельзя. Веревка не должна причинять связанному неудобства. Связанный игрок не может бегать, но может медленно ходить.

Связанный может перерезать веревку об игровое оружие, на это необходимо 2 минуты, перерезание веревки должно отыгрываться и выглядеть как перерезание.

После полутора часов пленения, игрок при желании может заявить о добровольном уходе персонажа из жизни (в этом случае пребывание в мертвятнике сокращается до 15 минут) или продолжить игру в плену.

Пыток на игре нет.

**6. Слово рыцаря.**

Представители благородных сословий обладают большим влиянием и кредитом доверия в обществе. Это моделируется «Словом рыцаря» - клятвой в свободной форме, связанной с оказанием помощи за услугу или данной в знак особенного расположения к кому-либо. В самой клятве конкретная услуга не указывается («Даю Слово рыцаря помочь тебе!»), а вот исполнением может быть только одно четко проговоренное действие (сходить вместе в данж, помочь расквитаться с обидчиками и т.п.), на выполнение которого обычно уходит не более двух часов с момента клятвы. Слово рыцаря не распространяется на бесчестные поступки: нельзя требовать их выполнения.

Если рыцарь по каким-либо причинам не успел или не смог за 2 часа выполнить данное Слово, он обязан отправиться в Священное место своей религии и в течение часа «нести покаяние»: помогать находящимся там священникам/друидам, молиться и т.п. Ибо Слова рыцаря – это одна из основных ценностей для благородного, ей просто так не разбрасываются.

**7. Законы на игре.**

Законы на игре представлены волей правителя Камелота и распространяются на всю Территорию Порядка. Законы и воля королей других земель действуют только на их поданных. На Территории Подвига законов нет.

Персонажи, непосредственно пойманные на воровстве, проникновении в чужие постройки и оглушении, после крика «Стража!» должны сдаться заметившему проступок (считается, что персонаж задержан виртуальной стражей) и проследовать с заметившим персонажем на суд к правителю Камелота. До суда и на суде такой персонаж считается пленным и связанным, даже если он не связан. Суд возглавляет правитель Камелота или назначенный им полномочный представитель. Действует правило, что благородных господ могут судить только благородные.

**8. Строения, замки и отмычки.**

Попасть в игровые строения, если у них обозначен вход, можно только через этот вход. Если на входе висит карточка замка, войти в строение беспрепятственно может только имеющий ключ. Замки моделируются листом А4 с картинкой замка, визируются на мастерке номером замка за 5 обычных ресурсов. Карточки ключа моделируются произвольным листом с картинкой ключа и визируются на мастерке номером замка вместе с замком.

Карточки замка и ключа изготавливаются самими игроками.

Замок можно вскрыть только специальным алхимическим зельем.

Вскрытие замка отыгрывается прикладыванием ладони с зельем к висящей карточке замка на 2 минуты. Результативность вскрытия отыгрывается броском кубика (4 и выше на 1d6) в присутствии игротеха.

Любой обыск и изъятие ценностей в чужих строениях допускается только в присутствии игротехника или мастера.

В чужие строения (даже если они не заперты) можно проникать/заходить без приглашения владельца только в игровое время.

Поджогов на игре нет.

**9. Секс.**

Сексуальные отношения отыгрываются одновременным или поочерёдным поиском прикреплённых к одежде участников булавок. Игрок при желании может отказаться от поисков (в любой момент) и добровольно отдать свою булавку партнёру. Действие может не ограничиваться поиском одной булавки, если их несколько.

Изнасилований на игре нет.

1. **Антураж, или как нужно успеть пошиться…**

Общие ориентиры по антуражу на игре

Для начала игрокам стоит помнить, что мы играем в Раннее Средневековье Западной Европы, каким его себе представляли жители более поздних эпох. Очень советуем при составлении образа вдохновляться картинами прерафаэлитов. Так же вполне подойдут исторические или околоисторические фильмы и фильмы жанра фентези. Но при этом не стоит увлекаться только слишком уж осовремененными образами и костюмами.

У нас НЕ реконструкторский фестиваль, поэтому стопроцентной историчности требоваться ни от кого не будет.

По игре возможен разброс от VIII до XV вв., также образ может сочетать в себе характерные черты cразу нескольких эпох.

Постарайтесь, чтобы ваш костюм соответствовал статусу персонажа по богатству отделки, количеству слоев (чем знатнее, тем больше!). Рыцарь в одной рубахе и штанах может вызвать ряд вопросов (например: не давал ли он обет бедности, а если не давал, то в какой таверне оставил всю свою приличную одежду?).

Однозначно стоит избегать кислотных и кричащих цветов в одежде, откровенно спортивной обуви, сковозяще современных аксессуаров, джинсов (кроме черных, однотонных, без дыр и потертостей – ну, это нестареющая классика).

Так как это начало мая и погода часто бывает непредсказуемая, допустимы термобелье и свитера под одеждой.

Так как игра во многом про беготню и приключения, допускается ношение разного рода брюк на Территории Подвига.

НО. Если вы – не просто прекрасная, а еще и благородная дама, то на территории Камелота появляться в таком виде отнюдь не следует.

Длина юбки должна быть не короче, чем до щиколотки.

Волосы должны быть собраны в прическу, очень желательно или носить головной убор, или же покрывать голову платком (на территории Полигона встречаются клещи, так что это еще и вопрос пожизневой безопасности)

Для рыцарей крайне желательно в любой ситуации носить котту с нарисованным гербом. Не важно - поверх доспеха или же просто поверх обычной одежды. Помните, что герб - ваша гордость и честь, а потому негоже его скрывать.

Магам, ведьмам, жрецам различных вер и людям науки рекомендуется делать свой образ узнаваемым для других игроков.

1. **Статусы территорий на игре.**

**Камелот** -- территория Порядка, включает сам замок и территории посольств вокруг него. Здесь невозможно убить человека холодным оружием(включая кулуарные убийства), только довести до тяжелого ранения, Камелот нельзя взять приступом – молва связывает это с заклинаниями Мерлина и туманными пророчествами Древних.

**Территория Подвига**– окрестности Камелота за территориями посольств, здесь возможно все – от нечисти до диких саксов. Здесь нет законов, но даже здесь рыцарь или любой другой не должен превращаться в дикого зверя, ибо предназначение благородного воина даже на такой территории являть собой образец и упорядочить эту территорию хаоса, насколько это возможно.

**Данжи** – здесь действуют свои собственные правила и логика, известные только данж-мастерам, попасть в них можно только с проводником (йомены) или с помощью специальных ритуалов, ведомых магам и ведьмам.

**Страна ведьм** – место сбора ведьм, их священное место, сюда нет доступа простым смертным. Лишь посвященные и те, кому они всецело доверяют, могут проникнуть сюда, но только в их сопровождении. В Стране ведьм запрещены убийства и кражи. Свои доверяют своим. Таков древний закон. Здесь ведьмы проводят свои тайные обряды, варят зелья и восстанавливают силы.

**Храмы** – священные места и места силы религий на игре, территория мира, где единоверцу, да даже и не единоверцу всегда дадут приют и ободрение. Здесь может быть принят даже беглый преступник, но только при условии покаяния. Здесь проводятся торжественные церемонии, звучат проповеди, молитвы и горестные слова покаяния.

**Авалон** – легендарный остров Блаженных, священное пространство, недоступное простым смертным, проникать могут только магические сущности, да и то далеко не все.

**Царство мертвых** – доступ сюда запретен для живых, лишь маги с помощью специальных ритуалов могут общаться с ушедшими сюда, да и то лишь краткое время.

1. **Способности персонажей**

**Короли и королевы** – высшая аристократия Британии.

Начинают игру с 3-мя ХП.

Имеют право вызова на официальный поединок другого Короля или любого Рыцаря, но не более, чем два раза за игровой день, ибо таков древний человеколюбивый закон Камелота. Если на поединок вызвана королева, она может выставить вместо себя защитника.

Особы королевской крови имеют право участвовать в качестве претендентов в выборах нового Защитника Британии.

Короли могут использовать в боях все виды вооружений, кроме стрелкового. Не имеют возможности оглушить противника.

**Рыцари** – благородные воины.

Начинают игру с 2-мя ХП.

Они имеют право вызова на официальный поединок другого Рыцаря, но не Короля, ибо противно это обычаям Британии, и не более, чем два раза за игровой день, ибо таков древний человеколюбивый закон Камелота.

Рыцари используют в боях все виды вооружений, кроме стрелкового. Не имеют возможности оглушить противника.

**Оруженосец** – воин благородного происхождения, готовящийся к посвящению в Рыцари.

Начинают игру с 2-мя ХП.

Оруженосцы могут взять кого-то под свою защиту на время боя (необходимо прилюдно объявить, кого именно защищаем), при этом защищаемый человек – и это обязательно не рыцарь – не получает урона от сражающихся в конкретном бою пока находится на расстоянии до 5 шагов от сражающегося оруженосца. Объект защиты оруженосца не должен принимать активное участие в бою(атаковать/колдовать/лечить) иначе защита не работает.

В случае, если его рыцарь проиграл в поединке, оруженосец имеет право вступиться за него и тут же вызвать на поединок победителя – такие поступки очень способствуют скорейшему приобретению статуса Рыцаря.

Оруженосец имеет возможность пройти повторно любое индивидуальное испытание в данжах, если первая попытка не удалась, ибо неопытен он еще, но вторая попытка бывает только одна.

Могут вызывать на поединки оруженосцев, а также рыцарей, но рыцарь в этом случае имеет законное право как принять вызов, так и отказаться от него. Но за игровой день не может быть более двух поединков.

По совокупности благородных деяний и подвигов решением своего сюзерена и коллегии из трех рыцарей, Оруженосец может быть посвящен в рыцари.

В боях Оруженосцы использую все виды вооружений, кроме стрелкового. Не имеют возможности оглушить противника.

**Жрец** – священнослужитель христиан или же Старых богов.

Жрецы начинают игру с 2-мя ХП, при этом ношение ими доспехов не дает дополнительных ХП.

Могут благословлять, но только своих единоверцев – это дает дополнительный 1 ХП на 1 игровой день (возможно получить только в священном месте своей религии во время службы с участием минимум 7 прихожан). Благословление даётся всем участникам службы, кто о нем попросит.

Жрецы обладают возможностью исцелять через специальные молитвы – дает полное восстановление ХП вне боя и вне данжа, каждый священнослужитель на начало игрового дня имеет право воспользоваться этой способность 2 раза, но после их использования запас может быть возобновлен. Для этого священнослужитель должен помолиться в священном месте своей религии не менее 10 минут, при этом запас возобновляется на 1 исцеляющую молитву.

Священнослужители могут лечить участников сражений – для этого они возносят руки, громко произносят имя конкретного исцеляемого, обозначают действие и произносят короткую молитву, это дает 2 ХП, умение возможно использовать только 2 раза в течение боя.

В ходе прохождения испытаний на Великие реликвии среди христианских священнослужителей могут появиться чудотворцы, творящие чудеса именем своего бога.

Отлучение от церкви (анафема) – могут осуществлять только епископы и архиепископ Кентерберийский за преступления против Церкви и ее служителей. По факту означает отлучение от всех церковных обрядов и таинств, может быть снято в случае выполнения определённых заданий и действий (епитимий) или же возможно обратиться в другую веру.

Друиды могут призвать на неугодных Гнев Старых богов – по сути это проклятие, отыгрывается обрядом.

Некоторые служители Старых богов могут превращаться в животных путем специального ритуала, доступного только им. Друид пребывает в форме животного от 30 минут до 90 минут(зависит от вложенных в ритуал ресурсов), при этом должен быть соответствующий отыгрываемому животному костюм, в звероформе друид имеет 5 ХП, может общаться с людьми и использовать оружие до 50 см общей длины, уязвим для йоменов и ритуального оружия с серебром(получают удвоенный урон(фиксировано-2хп) от йоменов и серебряного оружия).

Епископы, архиепископы, главные друиды королевств и глава круга друидов имеют право участвовать выборах Защитника Британии, но не могут выставлять свои кандидатуры.

Кроме того, все священнослужители могут совершать ритуалы.

Традиционно не носят никакого оружия, кроме посохов и дубин.

Христианские священники могут получать ХР от доспехов. Максимальное значение ХР для таких персонажей-5. Это не касается Епископов и Архиепископов.

**Барды** – певцы и сказители Британии.

Начинают игру с 2-мя ХП.

В их силах поспособствовать известности рыцаря – ибо лучшие квесты и самые многочисленные сторонники есть только у знаменитых рыцарей, но могут и сильно попортить репутацию своими глумливыми куплетами.

Только барды могут читать или петь воодушевляющие баллады (читается или поется перед боем – и она действительно должна быть воодушевляющей! – дает 1 метательный шар каждого типа на время одного боя и одно лечение в бою для жрецов).

Бард имеет возможность торговать информацией за ресурсы.

Могут усмирить мертвого, монстра или оборотня - при этом бард должен спеть монстру песнь примирения/очарования; вследствие использования способности монстр, оборотень или же мертвый – но только один – не обращает внимания на барда, если он не совершает против него атакующих действий.

В бою могут использовать кинжалы или же мечи.

Могут оглушать противника.

**Ведьмы и колдуны** – посвященные в тайное знание.

Начинают игру с 3-мя ХП, при этом ношение ими доспехов и божественные благословления не дает дополнительных ХП.

Ведьмы владеют проклятиями – отыгрываются только ритуалами.

Могут вызвать окаменение одного участника сражения в течение одного боя – отыгрывается громким произнесением слова «Окаменение» и метанием черного метательного шара. У ведьмы или колдуна есть только одна возможность использовать окаменение в течение боя. В случае попадания персонаж не может совершать НИКАКИХ действий в течении 20 секунд, но и сам не получает никакого урона.

Ведьмы и колдуны в бою могут использовать боевые заклятия – отыгрывается красным метательным шаром, при попадании наносит урон 2 ХП, за бой может быть использовано только два раза, восполняется ритуалом в месте силы в зависимости от религии ведьмы/колдуна.

Могут усмирить мертвого, монстра или оборотня - при этом ведьмой или колдуном произносится дружелюбная фраза с указанием своей принадлежности к ведьмам – вследствие использования способности монстр, оборотень или же мертвый – но только один – не обращает внимания на ведьму, если она не совершает против него атакующих действий;

Ведьмам доступна алхимия при наличии соответствующих ингредиентов

Если, пройдя определённые испытания, будет выбрана Главная ведьма, то она получает такие же, способности как у магов.

Если ведьма проводит без отдыха несколько больших ритуалов, то она впадает в одержимость – в ее тело могут вселяться духи и далеко не всегда дружелюбные, и ей приходится исполнять их волю (голоса в голове говорят, что делать), она становится медиумом и через нее можно общаться с духами о мире – задавать вопросы, но не чаще 2-х раз в течение 4-х часов, иначе ведьму уже не вернуть из безумия. Другие ведьмы и священнослужители могут изгнать духов-одержимцев с помощью специальных ритуалов.

Ведьмы могут с помощью Ритуалов Поиска с вероятностью находить скрытые локации.

Ведьмы и колдуны владеют посохами или кинжалами, а также ритуальным оружием, не являющимся артефактом.

Имеют возможность оглушать противника.

**Светская дама** – прекрасная леди.

Начинает игру с 2-мя ХП, при этом ношение ими доспехов не дает дополнительных ХП.

Дама имеет возможность добывать информацию у бардов и хронистов за ресурсы (чем больше ресурсов, тем больше и качественнее информация)

Дама традиционно являются мастерицей куртуазии – она может получать Слово рыцаря.

Светская дама имеет возможность склонить Рыцаря-своего избранника на сторону своего Короля или даже попытаться заставить Рыцаря поменять сюзерена – по договоренности.

Умеют обращаться с кинжалами.

Могут оглушать противника.

**Йомен** – вольный стрелок.

Начинает игру с 2-мя ХП.

Имеют эксклюзивный доступ к скрытым локациям и данжам.

Если йомен участвует в убийстве монстра, то получает один простой ресурс, если же убил до этого уже 3-х монстров, то за четвертого и последующих получает редкий ресурс.

Йомен наносит двойной урон монстрам или оборотням из лука или древкового оружия, при этом в начале боя необходимо словесно обозначить свою принадлежность.

Умеют обращаться со стрелковым, древковым оружием, топорами и кинжалами, но не мечами.

Имеют возможность оглушать противника.

**Маг** – волшебник.

Начинает игру с 3-мя ХП, при этом ношение ими доспехов и божественные благословления не дает дополнительных ХП.

Имеет возможность использовать как Высшую (духовную), так ритуальную магию, а также и алхимию.

Мага возможно добить только артефактом или заклинанием другого мага/ведьмы. При этом мага возможно возродить к жизни, если пожертвовать для этого артефакт, убивший мага (или 3 любых других артефакта если добит заклинанием), богам, которых почитал убитый маг. Но такая операция возможна не более 2-х раз: на третий раз маг уходит на Авалон, и может быть призван оттуда только с помощью специального ритуала.

Маги не могут использовать и даже держать в руках Великие реликвии Британии – это сразу ведет к сумасшествию.

На магов действует правило четырех заклинаний: на пятом заклинании в течении 4-х часов маги впадают в сумасшествие. Чтобы снять этот эффект, маг должен уйти на Авалон и пробыть там не менее получаса.

Маги имеют возможность получения информации о мире от конкретных природных духов – но не чаще 2 раз в течение 4-х часов (можно и больше – но уже строго по договоренности с мастером за ресурсы или же выполнение заданий).

Маги могут получать информацию от души живого человека при допросе (при этом их нельзя обманывать) – не более 2-х раз в течение 4-х часов.

Маги могут лечить раненых: заклинание восстанавливает сразу все ХП вне боя.

Маги владеют боевыми заклинаниями – отыгрывается синим или фиолетовым метательным шаром, при попадании переводит персонажа в состояние тяжелого ранения.

Имеют возможность допроса мертвых – если они еще на игровом полигоне – то есть до перезагруза. Возможно призвать и позже – но это уже специальный ритуал.

Маги могут усмирить мертвого, монстра или оборотня – при этом магом произносится дружелюбная фраза с указанием своей принадлежности – вследствие использования способности монстр, оборотень или же мертвый – но только один, не обращает внимания на мага, если он не совершает против него атакующих действий.

При наличии в группе мага количество ресурсов, добытых в данже, удваивается, возможность может быть использована 1 раз в течение 4-х часов.

Кроме своих магических сил владеют также кинжалами, как обычными, так и ритуальными.

**Ученик мага** – ученик волшебника на игре.

Начинает игру с 3-мя ХП, при этом ношение ими доспехов не дает дополнительных ХП.

Ученик мага имеет возможность использовать как Высшую (духовную), так ритуальную магию, а также и алхимию.

Ученика мага возможно добить только артефактом или заклинанием другого мага/ведьмы, при этом возможно возродить, если пожертвовать для этого артефакт(или 3 любых других артефакта если добит заклинанием), убивший мага богам, которых почитал убитый ученик мага, но не более одного раза.

Доступа на Авалон они не имеют, попасть могут только с учителем, причем учитель должен его сопровождать каждый раз как туда, так и обратно.

Ученики, как и маги не могут использовать и даже держать в руках Великие реликвии Британии – это сразу ведет к сумасшествию.

На учеников магов распространяется правило четырех заклинаний – на пятом заклинании в течении 4-х часов они впадают в сумасшествие. Чтобы снять эффект, маг должен проводить своего ученика на Авалон и пробыть там с ним не менее получаса. Пересечь защитный барьер Авалона сами ученики не могут.

Ученики магов могут лечить раненых – заклинание восстанавливает сразу все ХП вне боя.

Ученики магов могут использовать боевые заклинания – отыгрываются красным метательным шаром, при попадании наносят урон в 2ХП.

Они имеют возможность допроса мертвых – если только они еще на игровом полигоне – до перезагруза, после перезагруза души мертвых для призыва учениками недоступны.

Ученики магов могут усмирить мертвого, монстра или оборотня -- при этом учеником мага произносится дружелюбная фраза с указанием своей принадлежности – вследствие использования способности монстр, оборотень или же мертвый -- но только один, не обращает внимания на ученика мага, если он не совершает против него атакующих действий.

При наличии в группе ученика мага количество ресурсов, добытых в данже, удваивается, возможность может быть использована 1 раз в течение 4-х часов.

При условии успешного определённых заданий с одобрения коллегии из трех магов ученики магов могут стать полноценными магами.

Кроме своих магических сил владеют также посохами и кинжалами, как обычными, так и ритуальными

В случае успешного прохождения определенных заданий в данжах у некоторых персонажей могут открываться дополнительные способности

**5. Экономика.**

Мы исходим из того, что денежная система Римской империи на момент игры уже канула в Лету, а своя собственная еще просто не создана. Поэтому у нас процветает банальнейший натуральный обмен. В связи с этим экономика на игре представлена обычными и редкими ресурсами – отыгрываются соответствующими карточками. Монет на игре нет. И изобрести их в краткие сроки тоже не представляется возможным.

На ресурсы на игре возможно будет приобрести зелье или артефакт, заказать ритуал или магическое воздействие, получить помощь у жрецов различных религий и лекарей, а также разнообразную информацию (у бардов, но совсем не только). Само собой, что возможен и обмен платными услугами между игроками вне рамок указанных воздействий. (та же самая выплата жалования верным и отличившимся).

В начале игры ресурсы будут выдаваться в зависимости знатности происхождения. Так, наиболее значительные ресурсы получают короли (ежедневно пополняемая мастерами казна Камелота и походная казна королевства), меньшее количество ресурсов получают рыцари, оруженосцы и духовенство и совсем малое количество ресурсов выдается простым людям.

Королевскую походную казну можно тратить на усмотрение самих монархов – на обеспечение текущего управления делами посольства, вознаграждение наиболее отличившихся, молитвы за больных, ускоряющие их излечение, получение пророчеств на интересующие темы и т.д. Стартовые задания будут представлены МГ на королевство, но короли могут их самостоятельно дополнять в любых разумных пределах. Также будут задания для отдельных категорий игроков.

Ресурсы, в том числе и редкие возможно получать за успешное прохождение заданий в данжах, а также за их пределами на Территории Подвига. Рыцарь, получивший ресурсы должен отдавать часть добытого своему королю в оговоренных ими пределах.

Казна любого короля и игровое имущество является отчуждаемым — может быть украдено, отобрано по решению суда, взято в качестве выкупа и т.п.

На территории королевства Камелот разрешены азартные игры(кости/карты в кабаках), пари и ставки на турнирах, но жречество как Старых, так и Новых богов смотрит на это неодобрительно.

**Боевка**

**Боевая система.**

Боевая система- хитовая. Базовое количество хитов зависит от роли и описано в статье " Способности персонажей". У небоевых персонажей(подростков) 1 хит.

Повышение количества хитов у боевых персонажей:

+2 за ношение доспеха (см. Защитное снаряжение)

+1 за любой баф, при этом бафы не суммируются.

Повышение количества хитов у небоевых персонажей невозможно.

Максимально возможное количество хитов на игре для:

-Боевых персонажей 5;

-Магических персонажей 3;

-Небоевых 1.

Обычное оружие снимает 1 хит. Артефактное- в соответствии с картой артефакта.

В боевых взаимодействиях участвуют только боевые персонажи. Боевым считается персонаж, который может наносить и получать урон. Игроки, не достигшие возраста 18 лет, не могут играть боевых персонажей. Для нанесения поражения небоевому персонажу достаточно подойти к нему и аккуратно коснуться оружием. За амплитудную работу по небоевым персонажам будут применяться штрафы.

**Виды игрового оружия:**

**Кулуарное:** ножи, кинжалы, мизерикордии и т.д. Используются только вне боевого взаимодействия для кулуарных убийств или сразу после боевого взаимодействия для добивания пленных и раненых.

**Допустимые материалы:** Дерево или тексталит без зазубрин и сколов, реактопласт, резина, нейлон, пенополистерол или EVA-пена(LARP). Клинок должен быть окрашен в металлический цвет.

Кулуарное оружие из мягких материалов: пенополистерол или EVA-пена(LARP) может быть допущено как кулуарное и как оружие ближнего боя.

**Оружие ближнего боя/одноручное оружие:** Мечи, топоры, сабли, серпы, посохи, дубины и т.д. Общая длина до 110см. Используются в боевом взаимодействии для нанесения прямого урона. Снимают один хит при попадании в разрешённую зону. Используются вне боевого взаимодействия для оглушения. Оглушение происходит через обозначение удара навершием или крестовиной в голову игрока. Подробнее в соответствующей графе.

**Допустимые материалы внешнего покрытия**: пенополистерол или EVA-пена(LARP). Клинок должен быть окрашен в металлический цвет.

Допустимые материалы сердцевины: пластиковая труба либо стеклопластиковая арматура.

Допустимо удержание оружия одной или двумя руками.

**Двуручное или длиннодревковое оружие:** Копья, глефы, мечи, посохи, дубины более 110см общей длины, алебарды и т.д. Могут быть использованы только в боевом взаимодействии. Снимают один хит при попадании в разрешённую зону.

**Допустимые материалы внешнего покрытия:** пенополистерол или EVA-пена(LARP). Клинок должен быть окрашен в металлический цвет.

Допустимые материалы сердцевины: пластиковая труба либо стеклопластиковая арматура, исключающие сгибание оружия до угла в 150 градусов.

Допустимо удержание только двумя руками.

**Стрелковое:**

Допуск луков.

1.Сила натяжения не более 15 кгс, измерение делается на длине натяжения 70 см

2. Лук должен являться стилизацией средневекового лука (любого региона). Не допускаются блочные и олимпийские луки, современные спортивные луки класса инстинктив. Допускается вырез под полку.

3. Гуманизаторы.

не допускаются самодельные гуманизаторы

гуманизатор должен быть не менее 40 мм в диаметре

не допускаются гуманизаторы gumpike2

https://www.allton.ru/catalog/gumpike-gumanizator-dly..

Допускаются фау1, фау2, все гуманизаторы Дмитрия Удоева, и прочие серийные гуманизаторы с ударной частью не менее 40 мм в диаметре.

https://vk.com/elvenartillery

**Зона поражения полная, кроме головы, шеи паха, кистей. Одно попадание- один хит.**

**Магия:** метательные ларповые шары. Допускаются теннисные шары, обернутые тканью с двумя прорезями, расположенными под углом в 90 градусов. Заклинатель ПЕРЕД метанием озвучивает заклинание, заклинание срабатывает только в случае попадания в поражаемые зоны и кисти . Рикошеты и попадания в щиты не приводят к срабатыванию заклинания. Лечебные заклинания в бою срабатывают после завершения их громкого прочтения. Количество боевых заклинаний любого типа ограниченно специализацией персонажа, умениями его спутников и артефактами.

**Артефактное оружие:** действует в соответствии с картой артефакта. Во время боя необходимо обозначить применение в бою артефакта до нанесения урона. После получения артефакта его владелец придумывает фразу, которая отображает свойства артефакта. В начале боя в фазе развертывания и представления расскажите, что вы используйте артефакт и опишите красочно его свойства. Например «Я сэр Ланселот из Камелота и мой меч настолько острый, что даже одно касание лезвия приводит к тяжёлому ранению.»

**Зона поражения.**

Зона поражения отличается у персонажей без щита и персонажей со щитом.

Разрешены рубящие и колющие удары, если ваше оружие зачиповано на нанесение оных, после осмотра мастером по боёвке и чип не был снят из-за поломки оружия или за нарушение правил.

На нанесение уколов используется один чип, на рубку- другой. На оружии могут быть только один или же оба сразу. Зона поражения у всех одинаковая, за исключением того, что для стрелкового оружия, магии и для нанесения уколов голова- всегда является не поражаемой зоной.

**Зона нанесения поражения персонажам без щита:**

• Ноги от щиколотки и выше;

• Корпус;

• Руки от кисти и выше.

**Запрещённая зона для поражения персонажей без щита:**

• Лицо;

• Голова;

• Шея;

• Пах;

• Стопы;

• Кисти.

**Зона нанесения поражения персонажам со щитом:**

Если шлем надет:

• Ноги от щиколотки и выше;

• Корпус;

• Руки от кисти и выше;

• Купол шлема.

**Запрещённая зона для поражения персонажей со щитом**

**Если шлем надет:**

• Лицо;

• Шея;

• Пах;

• Стопы;

• Кисти.

**Зона нанесения поражения персонажам со щитом:**

**Если шлем не надет:**

• Ноги от щиколотки и выше;

• Корпус;

• Руки от кисти и выше;

• Рант и поле щита.

**Запрещённая зона для поражения персонажей со щитом**

**Если шлем не надет:**

• Лицо;

• Шея;

• Пах;

• Стопы;

• Кисти;

• Голова.

Данный раздел правил прописан таким образом, чтобы само нарушение правила: «Взял щит- надень шлем» каралось через игровое взаимодействие, не требующее выхода в пожизняк и снижающее вероятность травматизма.

**Если упростить, то если у персонажа в руке щит и нет шлема, то голова исключается из зоны поражения, а щит становится поражаемой зоной.**

Захваты щита или оружия противника запрещены.

Удары рантом щита запрещены.

Толкать полем щита или в поле щита разрешено.

Приёмы борьбы запрещены.

**Правила по доспехам.**

**Допуски защитного снаряжения:**

Защитное снаряжение может быть изготовлено из ткани (набивная и стёганная защита), полимерных материалов, металла и кожи.

Защитное снаряжение должно удовлетворять следующим требованиям:

• Опрятный внешний вид. Рваньё, сильно ржавое и мятое железо, поломанный пластик и прочие ужасы допущены не будут.

• Комплект должен иметь отсылки к образцам европейских доспехов 7-15 веков. Никаких самураев, космодесантников, орков и колесниц с ассирийскими лучниками.

• Отсутствие выступающих рёбер, не заглаженных заклёпок и других элементов, которые будут портить оружие из мягких полимеров.

**Использование доспехов.**

Использование доспехов даёт дополнительные преимущества для некоторых видов персонажей.

Наличие надетого корпусного доспеха позволяет полностью игнорировать кулуарные убийства с применением любого физического оружия, если оно не является артефактным, имеющим возможность пробития доспехов.

Наличие надетого шлема позволяет полностью игнорировать оглушение при помощи физического воздействия.

Для королей, рыцарей, оруженосцев, йоменов, боевых слуг слуг и только для них:

Надетый корпусной доспех добавляет +1хит.

Надетая защита рук и ног добавляет +1хит.

Шлем хитов не добавляет.

**Поединки.**

Рыцари и Короли могут вызывать друг друга на поединки. При этом нельзя вызывать тех, кто стоит выше вас по феодальной лестнице — то есть рыцарь не может вызвать на поединок короля, а вот король может вызвать рыцаря. Лицо, носящее титул защитника Британии (на начало игры — это король Артур) вызывать на поединок нельзя. Персонаж может вызывать на поединок не более двух раз в сутки. Во время поединка на его участников нельзя применять лечения, проклятия и другие эффекты, и способности. Вызвавший на поединок оглашает оружие, которым он будет биться. Вызванная сторона может использовать только то оружие, которое у нее есть при себе или в его отряде группе. В поединке можно по предварительной договоренности использовать артефакты. Стороны могут также оговаривать оружие для поединка.

Вызывающий на поединок представляется, объявляет вызов и его причину. Если поединок происходит за пределами Камелота, то по предварительному требованию любого из участников, поединок ведётся до смерти одного из персонажей (в этом случае перед добиванием проигравшему дается 30 секунд на чтение молитв). В Камелоте поединок ведётся до тяжёлого ранения. После поражения раненый имеет 1 ОЗ (ХП) и может восстановить своё здоровье только в священном месте своей религии, проведя там не менее 1 часа. Победивший может забрать материальные ценности побеждённого, однако такое поведение часто не приветствуется рыцарями Круглого стола (исключение- если предмет не был причиной поединка, например, недавно в результате обстоятельств сменивший владельца).

Оруженосец проигравшей стороны может вмешаться только после поражения своего сюзерена. Для этого нужно приготовить к бою оружие и словесно обозначить свое вмешательство («Я не позволю вам убить своего сюзерена защищайтесь сэр.») Рыцарь/король продолжает поединок с оставшимися у него хитами, но в случае поражения вступиться за них может уже их оруженосец. Таким образом, в поединке поочерёдно могут участвовать 4 человека.

Если во время поединка один из сражающихся упал, то его противник имеет право позволить ему встать, либо добить. И то и другое обозначается вербально.

**Падением считается:**

-касание земли тремя точками;

-падение на спину, бок, живот;

-касание обоими коленями земли.

Касание земли одним коленом падением не считается.

**Боевые взаимодействия.**

Возможны только за пределами замка Камелот.

Даже массовое сражение предполагает соблюдение рыцарского этикета. Знатнейший и благороднейший рыцарь(коими само-собой являются и короли) должен представиться по формуле: «Я Король/Граф/Барон и т.д. Англии, Ирландии, Нортумберленда и т.д. сэр Василий, Гриша, Толик и т.д. вместе с моим отрядом/войском имею честь атаковать Вас и ваш отряд, сэр!», после чего требуется дать почтенным сэрам представиться и принять вызов или отказаться от него. За это время небоевые персонажи должны отойти в сторону, но не покидать поле боя, ожидая исхода битвы.

Если вызов принят, то так же знатнейший и благороднейший рыцарь должен ответить «Я Король/Граф/Барон и т.д. Англии, Ирландии, Нортумберленда и т.д. сэр Василий, Гриша, Толик и т.д. вместе с моим отрядом/войском имею честь защищаться!».

Если вызов не принят, то должна быть обозначена причина этого, в стиле: «Я Король/Граф/Барон и т.д. Англии, Ирландии, Нортумберленда и т.д. сэр Василий, Гриша, Толик и т.д. вместе с моим отрядом/войском не желаем сражаться с Вами по причине обета такого-то, срочной миссии данной королём таким-то, транспортировке раненых и т.д.!».

В случае отказа от боя вызывающая сторона имеет право требовать выкуп в материальной или же нематериальной форме. Можно отсрочить выплату выкупа на более позднее время — по договоренности (обету). Свидетелями и поручителями выступают все рыцари при этом присутствующие. Нарушение договоренности (обета) считается порочащим рыцарскую честь поступком. Обещание невозможного или прямой обман также являются нарушением договоренности (обета). Если выплата выкупа неприемлема или невозможна, то придётся сражаться.

Бегство с поля боя считается проявлением трусости и нарушением рыцарской чести, поэтому благородные стараются не убегать с поля боя.

Если в составе отряда есть небоевые персонажи, то они покидают поле боя только вместе со всем отрядом. Если отряд сражается, то они ожидают исхода сражения. Если их отряд погиб, то они должны покорно принять любую судьбу от победителя.

Нападение без соблюдения этикета считается прямым нарушением рыцарской чести и вероломством.

При нападении на вооружённых простолюдинов рыцарь обязан соблюсти этикет. Простолюдин долгом чести не скован и может атаковать без ответа, бежать, молить о пощаде или пытаться откупиться.

При нападении простолюдин так же не скован рыцарской честью, однако следует помнить, что в этом случае он может быть казнен по суду.

После потери всех хитов игрок садится/ложится на землю, не мешая остальным сражающимся. Персонаж считается тяжело раненым и не способен двигаться и говорить. По завершению боя, победившая сторона имеет возможность обыскать поверженных боевых и небоевых персонажей из отряда. При обыске нужно честно предъявить всё имущество. Победители имеют забрать его. Затем, победители могут добить или же пощадить раненых на свой выбор. Каждого раненого щадят или добивают в индивидуальном порядке. Те, кого пощадили, получают один хит через 5 минут после конца боя и переходят в разряд легкораненых. Они могут отправится в священное место своей религии восстанавливать здоровье. Добитые идут в мертвяк. Допустимо пощадить раненого, взяв с него обет проследовать в плен. Плененные должны вместе с победителями проследовать к месту заточения. Обет утрачивает силу, если в ходе следования пленивший отряд разбит другим отрядом. В ходе сопровождения плененный считается небоевым персонажем, если его разоружили.

Если во время сражения персонаж падает, то он считается потерявшим все хиты и ведёт себя соответственно.

Недобитый персонаж считается пощажённым.

Если вы сохранили оружие и направляетесь на лечение, то вы можете быть атакованы вновь, однако и сопротивляться в этом случае можете. Но помните, что у вас только один хит.

Атаковать раненых считается бесчестным поступком.

За вероломные нападения, бегство, нарушения обетов и другие бесчестные поступки рыцарь может быть изгнан как из Ордена Круглого стола, так и из сословия рыцарей. Решение об изгнании принимает Защитник Британии. После этого персонаж становится оруженосцем своего сюзерена

**Допуск Щитов.**

Щит должен вписываться в предложенные на чертеже габариты.

Щит должен иметь смягчение на ранте, толщиной не менее 10 мм. Смягчение должно быть выполнено из пенополистерола или EVA-пены(LARP) и защищено от истирания с помощью нанесения грунта, либо покрытия из кожи, кожзама, плотной не грубой ткани. (брезент-нет. Кордура- да)

На ранте щита не должно быть никаких выступающих твёрдых элементов.

Поле щита со стороны противника должно быть покрыто негрубой плотной тканью или тонкой EVA-пеной, покрытой грунтом и покрашенной.

На поле щита с обоих сторон не должно быть твёрдых выступающих предметов, щербин и прочих элементов конструкции, позволяющих ранить себя, товарища или противника.

У рыцаря должен быть гербовый щит.

**Ночная боёвка.**

Начинается вечером с 21:00 (или при плохой видимости при естественном освещении) и продолжается до 24:00. В ночной боёвке нельзя использовать стрелковое оружие.

**Магия**

1. **Магия и артефакты**

Велик и разнообразен наш мир. Много в нем понамешано разных чудес, много тайн в нем сокрыто. С седой древности повелось, что рождаются среди людей те, кто имеет больше сил, знаний и умений, чем другие. Но всегда их было немного, и силы каждому даровались разные – да и сами они между собой разнились очень сильно: кому больше удачи и могущества перепадало, кому меньше. Иной гору мог свернуть, иной – лишь искру малую на потеху народу разжечь, но все они наделены таинственной и непостижимой простыми людьми силой.

И одни из них магами зовутся, как великий Мерлин, Моргана или Моргауза – потому что дано им одной лишь своей духовною силой чудеса творить.

Другие же – священники и друиды: те, кто может священной силой по велению Богов распоряжаться.

И есть среди них ведьмы и колдуны, кому дано силу тайную из природы добывать.

И делится вся магия на два основных вида – на Высшую (магию сил духовных) и Ритуальную. И пользуются обладатели силой этой из поколения в поколение каждый по-своему. Маги предпочитают заклинания из Высшей магии (хотя при необходимости могут и ритуал провести), священники всех мастей сочетают в молитвах своих оба вида магии совершенно свободно, а ведьмам с колдунами только ритуалы доступны.

И есть у обладающих даром свои специализации, а потому надлежит людям, Британию населяющим, знать, к кому и за чем обращаться, чтобы не обидеть кого ненароком.

Самое же важное вот в чем: любая магия в пределах Альбиона узконаправленна, то есть маг, друид, священник, ведьма или колдун могут воздействовать своими силами за раз только на одного-единственного человека, а заклинания и ритуалы, на группу воздействующие, крайне редки. И не могут владеющие силой телепортироваться с места на место. И не могут они благословлять и проклинать оружие. Не могут владеющие силами и создавать новые артефакты, но могут восстанавливать их из обломков и частей.

И дано магам творить разнообразные боевые и небоевые заклинания, исцелять раненых и отравленных, общаться с духами природными и прорицать прошлое и будущее, добывать знания у живых и мертвых людей, усмирять чудовищ и находить сокрытое. Но поскольку используют они свою личную духовную силу, то вынуждены они ее восстанавливать и использовать негласное «Правило четырёх» - то есть не более 4 магических воздействий за 4 часа. Маги это магическим циклом между собой зовут. А если превысят они лимит на них наложенный, то становится маг на время безумен и буен, и вынужден он тогда обуздывать силы свои, ибо так и до полного саморазрушения дойти недолго. И есть ученики у магов, но силы и умения их гораздо меньше, чем у учителей.

И могут священники и друиды благословлять на подвиги и свершения представителей своей веры, снимать злокозненные проклятие – но только в священных для каждой из религий Британии местах. Могут они исцелять раненых и отравленных. И могут некоторые друиды, по слухам, превращаться на короткое время в могущественных зверей – вепрей, волков и медведей. Но и священники отнюдь не всемогущи – зависит их сила от молитв паствы их и того, как сами священники заповедей своей веры придерживаются.

И могут ведьмы и колуны за счет ритуалов тайных общаться с природными духами, яды смертельные и противоядия к ним создавать, раны и отравления лечить, призвать или усмирить мертвого или же чудовище, могут даже огнем жечь и парализовать человека, но лишь на малое время.

И нужны для совершения успешных и действенных ритуалов любых ресурсы обычные или же редкостные, от их количества и качества сильно зависит результативность ритуальная.

Но есть на игре и вещи диковинные, в коих сила чудодейственная заключена – реликвиями, диковинами или же артефактами в просторечье именуемые. Находятся они в местах тайных или же вручаются людям даром владеющими. И необходимо каждую такую диковину перед использованием через обряд специальный пронести. Именно один он свойства чудодейственные проявляет. Без них диковина – вещь простая. И часть артефактов только для последователей Старых Богов действенна, а часть – лишь для сторонников учения Христа. Но какие конкретно свойства проявятся в том ритуале – неизвестно до его окончания.

Но последние годы обеспокоены носители силы. Ибо сразу по нескольким пророчествам магии суждено уйти из мира. И кто говорит, что силы лишатся только волшебники, а кто говорит об уходе из мира Британии всей силы без остатка... И кто рад тому, а кто и печалится сильно. Но есть и те, кто твердит, что пророчества те не более чем бред сивой кобылы и стоит жить по-прежнему… Кому верить? Кто прав? И есть ли какие-то действенные рецепты для предотвращения ухода силы -- то простому люду никак неизвестно…

1. **Ритуалы на игре**

Ритуальная магия – второй и самый распространенный вид магии на игре, доступный как Магам, так и их Ученикам, Ведьмам и Жречеству всех религий.

**Ритуалы могут проводиться:**

**1. Маги и их Ученики проводят ритуалы на любом месте полигона**

**2. Ведьмы и Жрецы проводят ритуалы только в своих Священных местах (для Магов и их Учеников проведение в Священных местах своей веры менее затратно по ресурсам)**

На игре ритуалы проводятся исходя их сложившейся ситуации, наличных ресурсов, антуража и нужд самих игроков. **Нет единых и жестких правил их отыгрыша.**

Ситуация, когда ритуал проводится «на заказ», для персонажа, не связанного с магией, является распространенной и привычной. Главное – договориться о размере вознаграждения. Но стоит помнить, что на игре невозможно провести ритуал, результаты которого будут воздействовать на группу персонажей – только индивидуальные.

**Стоимость проведения ритуала составляет от 2 до 5 ресурсов любого типа.** Увеличение количества и качества затраченных ресурсов, количества участников, антураж и отыгрыш могут повысить эффективность ритуала. При этом отыгрыш ритуала максимально воздействует на его эффективность.

**Время проведения ритуала – не менее 10 минут.**

На игре есть базовые ритуалы, но игроки могут проводить свои собственные по согласованию с МГ и в присутствии игротехов.

**Базовые ритуалы:**

**Общие**

**1. Воссоздание артефакта из всех его частей** – ритуал применим только к артефактам, но не к реликвиям (доступно магам, их ученикам и ведьмам)

**2. Получение информации от души при допросе** -- возможно задать 3 конкретных вопроса, отвечающий не может обманывать. Священники и друиды с помощью этого ритуала могут допрашивать только единоверцев, для магов, их учеников и ведьм ритуал применим без привязки к вероисповеданию.

**3. Исцеление** – восстановление всего здоровья персонажа, доступно только в священных местах обеих религий и в священном месте ведьм. Ритуал длиться от 2 минут.

**4. Допрос Мертвых**— проходит как некромантия, возможно задать 3 конкретных вопроса, отвечающий не может обманывать. Проводится на полигоне до попадания в мертвятник (доступно магам, их ученикам и ведьмам)

**5. Получение общей информации о мире** -- возможно задать 3 конкретных вопроса по миру в целом (маги, их ученики, ведьмы)

**6. Варение алхимических зелий**. – возможно только в определённых для этого местах – на алхимических столах (доступно только ведьмам, лекарям, а также магам и их ученикам).

**7. Проклятье** - провоцирование различной порчи у персонажей, к примеру у проклятого персонажа может становится меньше на 1 ХП, возможны и другие эффекты, но в любом случае – не убийство (доступно только для магов, их учеников и ведьм).

**8. Вызов слабых монстров**. Дорогой ритуал. Монстры выполняют волю призвавшего в течение 30 минут. Монстры могут отказаться выполнять некоторые приказы вызвавшего (доступно только ведьмам и друидам, но не всегда).

**9. Окаменение** –применяется только в бою и один раз за бой (доступно ведьмам, магам и их ученикам). Ритуал длиться от 2 минут.

**10. Творение огненного шара** – творится магами, их учениками и ведьмами заранее с тем, чтобы во время боя иметь возможность использования огненные шары. Ритуал длиться от 2 минут.

**11. Ритуал Поиска** – поиск скрытых локаций и данжей и обеспечение партиям доступа в них (доступно ведьмам, магам и их ученикам)

**12. Ритуал «привязывания» артефакта к владельцу** – проводится только в присутствии того, к кому артефакт «привязывают» (доступно для магов, их учеников и ведьм, но для учеников и ведьм – дороже по ресурсам)

**13. Ритуал «отвязывания» артефакта от старого владельца** – проводится строго перед захоронением (доступно для магов, их учеников и ведьм, но для учеников и ведьм – дороже по ресурсам)

**14. Ритуал наделения артефакта новой силой** - ритуал зарядки некоторых артефактов новыми силами для активации их способностей. Имеет фиксированную цену-1 ресурс. Ритуал длиться от 2 минут. Подробности можно узнать из карты артефакта.(доступно магам, их ученикам и ведьмам)

**Специфические**

**Ведьминские**

**1. Изгнание духов из одержимого** – Дорогой ритуал. Позволяет изгнать демона из обычного человека или же ведьмы, впавшей в безумие после нескольких ритуалов подряд. На магов не действует.

**2. Получение информации от конкретных природных духов** – правда, нужно иметь ввиду, что духи отвечают в силу своей осведомленности. Возможно задать три конкретных вопроса о мире или о происходящем.

**Маги и их ученики**

**1. Поиск сокровищ** — удваивает количество полученных группой в данже ресурсов (только для магов и учеников, 1 раз в 4 часа).

**2. Допрос Мертвого в Царстве мертвых** – Дорогой ритуал. Проходит как некромантия, возможно задать 3 конкретных вопроса, отвечающий не может обманывать. Требует больших затрат и подготовки.

**Жреческие**

**1. Снятие проклятия**

**2. Благословение** – только для своих единоверцев – это дает дополнительный 1 ХП на 1 игровой день (возможно получить только в священном месте своей религии во время службы с участием минимум 7 прихожан). Благословление даётся всем участникам службы, кто о нем попросит.

**3. Отлучение от церкви (анафема)** – дорогой ритуал. Доступно только христианским епископам и Архиепископу Кентерберийскому. Не дает персонажу возможности использования христианских артефактов и ритуалов, связанных с религией, гигантский минус к репутации. Снять может только сам Епископ Кентерберийский после достаточного покаяния и подвигов во имя христианской веры может снять анафему и вернуть персонажа в лоно церкви.

**4. Призыв Гнева Старых Богов** – Дорогой ритуал. ХП прогневившего богов человека снижается до 1. Снять Гнев Старых Богов может лишь Верховный друид (если избран) или же конклав из трех друидов после покаяния и подвигов во имя Старых Богов. Также от Гнева Старых Богов возможно избавиться, перейдя в другую веру (возможно только один раз за игру). Ритуал можно провести только по согласованию с мастерами. Должно быть веское обоснование для привлечения Гнева Старых Богов. Можно применять только на верящего в Старых Богов персонажа.

**5. Принятие друидами формы Зверя** – Дорогой ритуал. Друид пребывает в форме животного от 30 минут до 90 минут (зависит от вложенных в ритуал ресурсов), при этом должен быть соответствующий отыгрываемому животному костюм, в звероформе друид имеет 5 ХП, может общаться с людьми и использовать оружие до 50 см общей длины, уязвим для йоменов и ритуального оружия с серебром (получают удвоенный урон (фиксированно-2хп) от йоменов и серебряного оружия).

1. **Алхимия.**

Алхимия на игре доступна только ведьмам, лекарям, а также магам и их ученикам. Варить зелья можно только в определённом для этого месте. Зелья моделируются флаконами (запасаются игроками заблаговременно) с водой и карточками зелий, выдаваемых по результатам ритуалов зельеварения. Срок годности зелий до применения не органичен.

Применять получившиеся зелья могут все игроки независимо от магической силы. Торговля зельями процветает. При применении зелья вода выпивается или же выливается на землю – на усмотрение самих игроков. После этого рвётся карточка зелья. Все зелья на игре одноразовые. Часть зелий доступны сразу, часть зелий и рецептов для них можно найти по результатам прохождения заданий в данжах. Все зелья действуют только на одного персонажа. Ритуал приготовления зелий должен занимать не менее 5 минут.

**Список базовых зелий (могут быть дополнены игроками-профессионалами, изобретенные зелья патентуются строго у мастеров)**

**Зелье лечения** - полностью восстанавливает здоровье персонажа (Стоимость: 3 простых ресурса)

**Зелье истины** - персонаж обязан рассказать всю известную ему информацию по первому заданному ему вопросу. Данное зелье не действует на магов, но вполне применимо к Ученикам магов (Стоимость: 2 простых ресурса и 1 редкий)

**Отпирающее зелье** – может открыть любой (один) замок в данже – используется кубик. У игроков есть только три попытки (Стоимость: 2 простых ресурса и 1 редкий)

**Ядовитое зелье** – обозначается небольшим отрезом клейкой цветной ленты на дне индивидуальной посуды. Каждый персонаж, выпивший из маркированной посуды, умирает через 5 мин. Персонаж, применяющий яд, обязан предупредить игротехника и при нём промаркировать посуду. Игротехник засекает время, прошедшее с момента подмешивания яда (яд сохраняет активность 10 минут, затем чип срывается с посуды) и следит за ситуацией, а также сообщает всем (в течение 1-2 минут), кто принимает яд, что они отравлены. Отравленный персонаж после оповещения игротехником может выполнять только действия, разрешенные тяжелораненым. (Стоимость: 2 простых ресурса и 2 редких)

**Зелье противоядия** – мгновенно снимает все эффекты воздействия яда. Возможно использовать только на одного персонажа. (Стоимость: 2 простых ресурса и 1 редкий)

**Философский камень** – мечта магов и ведьм, камень, способный обращать простые ресурсы в редкие и раскладывать редкие ресурсы на простые. По слухам, создать камень может только Верховная ведьма, если успешно пройдёт специальные испытания.

**Мертвятник.**

После смерти убитый лежит или сидит на месте смерти, но при этом не мешая другим игрокам в течении 15 минут. В этот момент у него есть возможность передачи завещаний, посланий и т.д(считается за предсмертные действия). Убитые должны быть похоронены сообразно своей вере – священники и друиды проводят ритуал в определенном для каждой религии месте. Ведьмы и Маги имеют до своих похорон имеют право на одно предсмертное проклятие добившего их персонажа(считаем, что оно срабатывает автоматически; снимается, как и любое другое проклятие, в святых местах каждой религии). В случае, если убитый персонаж не похоронен в течение определенного времени – получаса после положенных 15 минут, или же похоронен не по правилам своей веры (убитого кладут на землю в специально отведенных для этого местах, разные в каждой религии, прощаются с ним, жрец укрывает убитого тканью и читает молитву – каждый свою), он перерождается в злобного духа или монстра (по согласованию с мастерами).

Злобный дух строго привязан к месту смерти персонажа. После гибели или упокоения персонажа как злобного духа он отправляется в мертвятник по общим правилам.

Общение с умершими возможно только для магов и ведьм, причем для ведьм возможно только до похорон и только в отношении единоверцев (с помощью ритуала), а для магов возможно общение с умершим любой веры как до похорон, так и после них, но до момента попадания в мертвятник (заклинание или ритуал). Маги могут вызывать дух персонажа и из мертвятника (не более 1 раза за игру), но это рассматривается строго как сложная ритуальная магия. Священники и жрецы с мертвыми общаться не могут.

Маги и их ученики на игре могут быть убиты только артефактным оружием или же заклинанием мага или ведьмы и их возможно вернуть в игру именно своими персонажами, если принести артефакты, убившие их в жертву магу (ритуал). Возможно не более 2-х раз за игру. На третий раз магов уже нельзя возрождать жертвованием артефакта, и они уходят на остров Авалон. На Авалоне могут таким образом могут попасть только именные персонажи (Артур, Гвиневра, Моргана, Моргауза, Мерлин, но не ученики Магов), но совсем не обязательно нахождение там самих игроков – они могут перезагружаться другими персонажами. С Авалона их персонажи также могут быть призваны, рассматривается как сложнейшая ритуальная магия.

После похорон игрок надевает белый хайратник и уходит в мертвятник.

Мертвятник единый для всех конфессий. По приходу в мертвятник их судит «загробный суд». Состоит из Адвоката, Прокурора и самого Судьи. Если персонаж сразу назначен на Авалон — в бейджике должна быть специальная отметка. Возможны и групповые судебные процессы – к примеру для павших в одном и том же бою.

Если поступивший в мертвятник признан достойным и оправдан — он отправляется в Рай (на практике идет в специальную зону, чилить, выходит быстрее (не более 40 минут), но в любом случае не тем персонажем, которым входил в мертвятник. Тем же персонажем могут выйти только «авалоновцы».

Неоправданные и осужденные отправляются в Ад — более длительное (полтора часа) пребывание в мертвяке.

За пребывающих в мертвятнике могут молиться их единоверцы. Если успеют упомянуть их имена в поминальной части христианской церковной службы или же у друидов, то игротехи доносят до мертвятника листочки с поминаниями. По решению «загробного суда» срок пребывания в мертвятнике сокращается.

В мертвятнике игрок может прийти в себя, попить чаю, поучаствовать в делах кабака или другими способами, а затем (или сразу, на усмотрение игрока) перезагрузиться на новую роль.

Свои прошлые жизни игроки не помнят.