**Правила проведения ПРИ «Легенды старой Англии» 2023**

**1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ.**

Игра пройдет с 10 по 12 июня в Кировской области

**Слово мастера-закон!**

Игра будет проводиться по данным правилам. Игроков, собирающихся играть по своим личным правилам, просьба не приезжать.

На полигоне запрещено употребление наркотических веществ. За нарушение запрета – удаление с игровой территории. Злоупотребление спиртными напитками так же может повлечь за собой удаление с полигона.

Взнос на игру в период с 1.01.2023 по 28.02.2023 составит 1500 р., с 1.03 по 30.04 - 2000 р., с 1.05 по 4.06 - 2500 р., с 04.06 по 10.06. - 3000 р.

Взносы для фотографов - 100р (без питания, наличие хорошей камеры и прикида обязательно). Хотите питаться – платите полный взнос.

Зрители **НЕ ДОПУСКАЮТСЯ**, хотите принять участие - берите роль нищего или слуги, прикид обязателен для всех, без исключения!!!

**1. 2. Пожизненная информация.**

Так как игра предполагает близкое размещение игроков, то:

• Костер должен располагаться в строго отведенном месте, обязательно окопан и обложен дерном.

• Справлять естественные нужды желательно в специально отведенных для этого местах. На полигоне будут организованы туалеты.

В случае получения травмы, болезни, или других форс - мажорных обстоятельствах ищите мастеров. На полигоне будут присутствовать профессиональные медики, машина на экстренные случаи.

Если у вас имеется хроническое заболевание, требующее постоянного приема лекарственных препаратов, заранее подготовьте их в достаточном количестве, храните их всегда при себе. Обязательно известите мастерскую группу о вашей болезни до игры.

Фотографы и операторы – получают специальный бэйдж, платят взнос. Фотографы и операторы должны на игре быть одетыми в соответствующие игровому миру костюмы. Копии всех материалов после игры фотографы и операторы предоставляют мастерской группе.

Людей, которые едут на игру побухать, просто послоняться по полигону, в общем, НЕ ИГРАТЬ, а также тех, кто не собирается платить взносов, огромная просьба - не приезжать, не создавайте проблем себе и нам.

**1.3 Как добраться**

Координаты нового полигона: 58.315770, 49.724593

**Добраться можно:**

**Автобусом № 109** «Киров – Вятские Увалы» от автовокзала г. Кирова прямо на территорию Центра.  
Автобус до санатория ежедневно идет 2 раза в день: **6:00, 12:20.**

Надо попросить, чтобы вас высадили у съезда с асфальтированной дороги рядом со стелой "Вятские Увалы" (На территорию базы отдыха заезжать не надо). Дорога займет около 1 часа 20 минут.

Обратно автобус идет от санатория Вятские Увалы **в 7:03, 14:00**

Еще есть автобус от автовокзала до Бурмакино. От него до полигона придется ловить машину или звонить мастерам. Ежедневно отправление из Кирова (до Бурмакина) **в 5:45 (кроме сб, вс), 16:40**

Обратный автобус от Бурмакино ходит ежедневно. Отправление от Бурмакина **6:45 (кроме сб, вс), 17:45**

**Автомобилем** из г. Кирова по автодороге сообщением Киров-Казань. Направление движения: на Вятские Поляны, до с. Бурмакино, где установлен дорожный знак «Вятские Увалы». Время пути займет 45 минут.

**ВНЕШНИЙ ВИД И АНТУРАЖ ПЕРСОНАЖЕЙ:**

Основное требование к костюму: с расстояния в 5 шагов окружающие должны визуально определять кто перед ними.

1. Саксы, норманны, валлийцы одеваются в аналоги европейского платья 11-13 века. Если время костюма будет немного плавать, никого за отступление от канонов не накажем. У нас не историчка в чистом виде. Так же подойдут ролевые аналоги. Просьба отдавать предпочтение натуральным тканям.  
Люди в синтетике не допускаются до участия в праздновании Белтайна!

2. Незамужним девушкам разрешается носить волосы распущенными. Замужние и вдовые заплетают косы и убирают их под головные уборы.

3. Все рыцари обязаны иметь на шее заметную рыцарскую цепь и герб на щите.

4. Купцы должны быть облачены в пышные одежды, носят на поясе большой красный кошель.

5. Клирики одеваются в рясы и их аналоги. Реально выбритая тонзура даст вашему персонажу + 2 хита.

6. Знать носит дорогие одежды, меха, массивные золотые цепи, кольца, драгоценности. Обязательно наличие герба на одежде и в интерьере дома.

7. Вольные стрелки из Шервуда одеваются в зеленое, обязательно наличие капюшона-худа.

8. Городская стража или любой отряд в пределах одной «организации» носят котты одинакового цвета, с нашитым гербом своего господина или организации.

9. Шотландцы одеваются примерно в такие же костюмы, как и прочие европейцы. Для отличая от иных племен используется кусок клетчатой ткани на поясе или клетчатый плед.

10. Основное отличие ирландцев от других обитателей старой Англии – рыжие волосы.

11. Пикты одеваются в примитивные платья, обязательно наличие синих рисунков на теле или одежде телесного цвета в виде татуировок.

12. Сарацины носят восточные наряды, характерные для выбранного времени. На голове обязательно наличие чалмы, черных волос или парика. Глаза сарацинов подведены черным.

13. Викинги облачаются в традиционные для северных народов этого времени наряды. Желательно наличие в костюме мехов, кожи, скандинавских вышивок и украшений.

14. Все евреи носят бороды и головные уборы, одеваются в многослойные мешковатые балахоны.

15. Игроки, планирующие иметь вторую мифическую ипостась, должны запастись еще одним костюмом. Все волшебные существа обязаны использовать ярко выраженные части прикида, отражающие их суть. Эльфы носят уши, оборотни – волчьи морды и мех, феи прячутся под полумасками.

16. **Важно:** саксы должны носить белые и красные ленты на правом плече/груди либо иметь белые значки в форме герба с красной вертикальной полосой в центре (МГ постарается обеспечить вас ими).

**2. ЭКОНОМИКА.**

**Экономические циклы:**  
1 цикл – с 14 до 20.  
2 цикл, мистический – с 20 до 01.  
**с 01 до 8 – ночной цикл – СПИМ!**3 цикл – с 8 до 14.  
4 цикл – с 14 до 20  
5 цикл, мистический – с 20 до 01.  
с 01 до 8 ночной цикл.  
6 цикл – уборка полигона

**Деньги.**

На игре присутствуют следующие денежные единицы: пенни, шиллинги и фунты. Дабы избежать путаниц в пересчете мы опускаем его исторические аналоги и стандартизируем все под десятичную систему. Т.е. 1 фунт = 10 шиллингам = 100 пенни.

Кроме английских денежных единиц на игре могут присутствовать деньги иных держав, драгоценности, ювелирные украшения, святые реликвии, долговые расписки и закладные. Их стоимость определяется игровыми методами непосредственно на игре.

**Ресурсы.**

Каждый землевладелец на игре в конце цикла создает на своем поле, в мастерской и т. д. некий ресурс пригодный для дальнейшей торговли, либо уплаты оброка и церковной десятины.

Ресурс представляет из себя мешок, набитый землей, дровами, либо ветошью габаритами примерно 20х20х30 и весом не меньше 3 кг. Мешок должен быть снабжен мастерским чипом с описанием товара.

На игре знать получает ресурсы с виртуальных земельных наделов или мастерских. Количество занимаемых феодалом наделов будет записано в земельной книге каждого города (у мастеров региональщиков), а также в документах у игроков и шерифов.

Количество производимых ресурсов можно увеличить путем вскапывания новых реальных полей размером не менее 1м\*1м, постройки мастерских, покупки оных у соседа, приобретения рабов, грабежа, разбоя и прочих игровых методов.

Количество ресурсов может уменьшиться в случае неурожая, войны, нашествия крыс или за отдельные провинности некоторых персонажей.

Реальные крепостные игроки дают бонусы своим владельцам!

Игроки, производящие реальный товар, привозят его из дома или получают определенное кол-во в цикл на реализацию от игротехов.

**Дети тоже ресурсы.**

Ребенок представляет из себя пупса или полено в пеленках. (Не забывайте крестить младенцев! Крещенный ребенок носит крестик. Не крещенных младенцев очень любят забирать феи.)

Каждый ребенок в семье дает вам право получать дополнительный доход в размере 10 пенни в цикл, если он доживает до конца цикла.

Каждая замужняя женщина из простолюдинов рожает 1-го ребенка в цикл. Можно больше (2), но есть шанс умереть в родах. Разыгрывается региональщиками на кубиках (d6 – чет, нечет.) в момент рождения дитя. Кубы кидаются на роженицу и детей по отдельности.

Благородные дамы производят 1-го ребенка в игровой день. Можно больше, но есть шанс умереть в родах.

Вдовы тоже рожают 1-го в день, если им позволяет возраст, ибо женщина есть сосуд греха.)

Не рожают только невинные девицы и монашки (могут быть персональные исключения).

Если вы не хотите рожать младенцев, то покупайте специальное зелье и обменивайте его у региональщиков на жетон греха, согласно вашему статусу (1 раз в цикл или день).

Мистические сущности размножаются по своему желанию.

**Торговля на полигоне.**

Чтобы получить минимальную прибыль с полученного вами ресурса, вам потребуется отнести его в соседний город, следуя строго по караванной тропе, которая будет обозначена красными ленточками. По прибытии в город вы оплачиваете торговые пошлины и сдаете товар региональщику либо заказчику.

Нельзя реализовать товар в собственном городе. Исключение составляет штучный товар в виде свечей или зелий и прочего в том же духе. На чипе товара обязательна должна быть информация о месте его создания.

1 ресурс обменивается на 10 пенни в случае доставки его в соседний город. Чтобы увеличить доходность товаров игрокам придётся вывозить их в иные земли – через настолку.

Обычному игроку нельзя носить больше чем 1 ресурс в руках. Исключение контрабандисты (2 мешка) и некоторые иные силачи с отметкой в игровом паспорте.

Для отыгрыша торговой подводы вам потребуется тачка. Чем больше колес у тачки (максимально 4 шт.), тем больше десятков товаров можно на ней возить. 1 колесо = 10 товаров, 2 = 20 товаров и т.д.

Тачку нельзя провозить через болото. Все добро утонет! Но контрабанду до 2х ресурсов можно нести на себе, хотя тут обязательно будут последствия (читайте Перемещения по полигону).

Благородный олень тянет на 3 ресурса, кабан на 2, кролики по одному ресурсу за 3 шт.

**Налоги.**

Налоги на торговлю, ввоз и вывоз товаров шерифы устанавливают самостоятельно непосредственно на игре соразмерно с собственной жадностью и запросами короны. В начале игры налог составляет 1 пенни с 1 товара.

Церковную десятину шериф включает в стоимость своих налогов и отдает церкви. Этот пункт правил при желании можно пересмотреть на игре, поручив сбор непосредственно монахам.

Продажные стражники могут пропускать товар в город по своим тарифам.

На внутреннюю торговлю в городе каждый шериф устанавливает свои тарифы. Например, 10 пенни с лавки или дома в цикл.

Храмы и монастыри обязаны покупать для личных нужд свечи каждый цикл в зависимости от кол-ва монахов и размера постройки. За каждого монаха по 2 свечи, за церковь 5, за собор 10.

**Штрафы.**

Чрезмерное пьянство и громкие дебоши во время тихого часа будут наказываться пожизневым заключением в колодки на центральных площадях городов или привязыванием к позорным столбам на срок до часа. **Шерифы – колодки с вас!** Горожане запасайтесь тухлыми овощами – мягкими аналогами. Без обид, добрые йомены, но кто в себе не уверен, лучше оставайтесь дома.

Мат в игровой зоне наказывается штрафом в размере 2 пенни за инцидент.

Оставление мусора в игровой зоне – штраф от 5 пенни.

Охота на королевскую дичь – игровое отрубание кисти руки или выкалывание глаза. (Не лечится обычными методами!)

**3. ПРАВИЛА ПО ПЕРЕДВИЖЕНИЮ.**

Обычные игроки могут ходить по Шервудскому лесу только по тропе обозначенной красным волчатником.

Игрок сошедший с тропы на 10 шагов теряется. Ходит кругами, аукает. Если никто не находит его в течение 20 минут, игрок надевает белый хайратник и идите в мертвяк. Там его ждет сюрприз.

Ходить по лесу без тропинок могут только лесники или вольные стрелки, но носить ценности в большом количестве таким образом нельзя. Телега не пройдет по бездорожью. Максимальное количество ручной клади возможной для переноса будет указано в игровом паспорте персонажа.

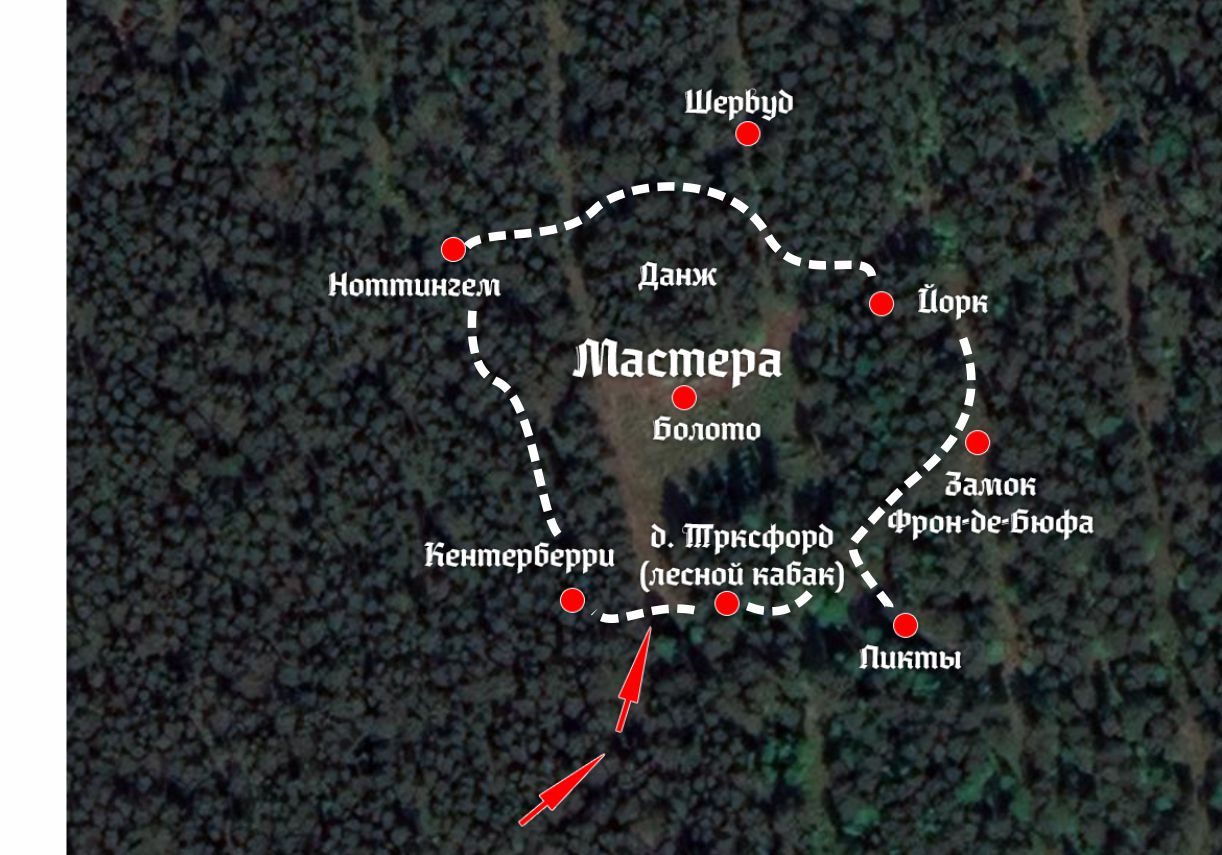
Лесники или стрелки могут вести за собой до 2х игроков за руки. Разомкнули руки – потерялись.

Пристанище Робина Гуда в лесу нельзя найти «случайно». Только если тебя туда отведут за руку. Отводить лучше с завязанными глазами, чтобы «дорогу не запомнил».

Белтайн будет проводиться в первый вечер под Йорком на «болоте». Проход из Ноттингема только через лес и локацию Йорк! Ярмарка и турнир на следующий день состоятся в Ноттингеме. Проход из соседнего города только через лес!

Между Ноттингемом и Йорком лежит болото. Мы настоятельно не рекомендуем вам его пересекать! Проход возможен только в крайних случаях и сопряжен с потерей части имущества, денег или здоровья. Телеги по болоту не ездят! Проходя через трясину, загляните в мастерятник, чтобы вытянуть карточку с потерями. Проход к мастерятнику без потерь возможен только в белом хайратнике. После чего вы обязаны вернуться в исходную локацию.

**Потери:**

1. ****Потеряйте левый сапог или туфлю. Оставьте ее мастеру, ходите в носке или мешке пока не найдёте башмачника и не закажите новую пару.
2. Потеряйте правый сапог или туфлю. Оставьте ее мастеру, ходите в носке или мешке пока не найдёте башмачника и не закажите новую пару.
3. Потеряйте кошелек с деньгами. Отдайте мастеру.
4. Потеряйте половину денег. Зацепились за корягу, порвали кошелек, просыпалось содержимое.
5. Вы встретили болотное чудовище и пообещали отдать ему то, чего дома не знаете. Сходите домой при первой возможности, расспросите близких и принесите «нежданчик» мастерам.
6. Возьмите карточку с болезнью. Начните отыгрывать симптомы.
7. Вы потеряли весь товар или квестовую вещь. Отдайте мастеру.

**4. ЛЕКАРСТВО**

**Ранения.**

Тяжрана нет, все равно его никто не отыгрывает!

Система боевого взаимодействия между персонажами хитовая.

Потеря хотя бы одного хита приводит к ранению.

ПЕРСОНАЖ НЕ ОТЫГРАВШИЙ РАНЕНИЕ УМРЕТ надолго (время отсидки в мертвяке возрастает вдвое, досрочно выйти невозможно)!

Персонаж, потерявший хотя бы один хит, считается раненым. Он может продолжать бой, разговаривать, ходить, но, если ему не оказать помощь, он будет терять хиты и может умереть при 0 хитов.  
Скорость потери хитов – 1 хит в 10 минут.

**Первая медицинская помощь.**

Чтобы предотвратить потерю хитов (остановить кровотечение) пока рядом нет лекаря, раненому должна быть оказана первая медицинская помощь.

Для оказания первой медицинской помощи не требуется специальных навыков, это может сделать любой. Важно, чтобы повязка была сделана качественным перевязочным материалом и не слетала. Больной должен быть избавлен от доспеха и прочего обмундирования, накладывать повязку возможно поверх нижней рубахи, но не доспеха. В качестве бинтов рекомендуется использовать полосы светлой хлопчатобумажной ткани. Повязка должна иметь существенную ширину и более одного слоя ткани в толщину. Одинокая грязно-белая верёвочка, завязанная на бантик поверх доспеха, перевязкой не считается, и потеря хитов после такой перевязки не прекращается.

**Лечение ранений.**

Для отыгрыша лечения ранения обычным путем вам потребуются заготовки тонкой ткани размером 10х10 см с разрезом в центре длиной 6 см, игла, нитка, ножницы, перевязочные материалы, анестезия по желанию.

Для лечения любого ранения необходимо снять с человека доспех и закатать верхнюю одежду, если позволит погода до обнажения кожи.

После снятия одежды лекарь привязывает к телу игрока кусок ткани с разрезом двумя жгутами (эластичными резинками и т.п.) и приступает к зашиванию "раны". Зашитую рану надо перевязать. Через 20 минут повязка снимается, а пациенту приклеивается красивый шрам на место ранения.

**Медики.**

Заявки на медиков принимаются строго до игры. На игре получить статус медика можно, пройдя обучение у профессионалов в реальном времени.

Описание методов лечения на утверждение мастерам лекари обязаны предоставить минимум за месяц до игры!

Квалификации медиков определяется по их заявке. Согласно ей, медики получают вводные знания по медицине.

Медики везут с собой 5 черных и 3 белые бусины одного размера для определения результативности лечения. Соотношение цветов определяется согласно уровню квалификации медика. После постановки диагноза, проведения лечения и проверки результата по карточке болезни (см. ниже), пациент тянет в слепую одну из бусин в мешочке лекаря. Белая - вы вольны идти на все четыре стороны. Черная - получите увечье. Какое увечье вы получите определяет медик.

**Квалификации медиков:**  
*1. Цирюльники-костоправы.* Лечат ранения и некоторые виды увечий. (Используют 5 черных и 3 белые бусины).

*2. Монахи лекари.* Могут лечить ранения, увечья, болезни внутренних органов. В зависимости от собственного уровня знаний. (Используют 4 черные и 3 белые бусины).  
*3. Чумные доктора.* С переменным успехом лечат эпидемии, заразные болезни. (Используют 3 черные и 3 белые бусины)  
*4. Мистически сущности.* Могут лечить всё в зависимости от собственного уровня знаний и предварительной заявки. (Не используют ч/б бусины). Выдают за это жетоны греха.

С увеличением квалификации медика уменьшается кол-во черных бусин в его мешочке.

Квалификация поднимается после каждого 3-го пациента, излеченного полностью, без последствий и увечий.

**Лекарственные травы.**

Для лечения болезней используют снадобья, которые готовят из ингредиентов растительного происхождения (лекарственных трав). У трав могут использоваться разные части: листья, цветы, ветки. Травы могут расти как в дикой природе, так и в специальных “аптекарских огородах”.

Кроме трав в лечении могут быть использованы различные магические ингредиенты, даже части тела святых.

Все зелья, сваренные на игре, условно съедобны, т.е. вы можете их принять без особого вреда для здоровья, разве что снадобье окажется слишком приторным или не очень приятным на вкус. Если у вас нет желания экспериментировать над своим организмом или имеются какие-либо пищевые аллергии, просите лекаря/аптекаря заменить вашу микстуру обычным чаем/водой.

**Болезни и увечья.**

На игре будут следующие группы болезней:  
1. Группа заразных болезней (эпидемии). Самые опасные болезни, чаще всего приводящие к смертельному исходу.  
2. Группа болезней, передающихся половым путем.  
3. Группа болезней различных внутренних органов.  
4. Группа болезней, затрагивающих сознание.  
5. Травмы, ранения.

Большинство болезней на игре имеют визуальные последствия и требую лечения.

**Увечья.**

При неудачном лечении болезней пациент может получить увечья:  
- Слепота обеих или одного глаза (моделируется повязкой на «ослепленном» глазу);  
- Глухота, тугоухость (моделируется повязкой на 1 или 2-х ушах), отыгрывается полным игнорированием сказанного другим игроком или постоянными переспросами;  
- Немота (моделируется повязкой на рот), отыгрывается мычанием или дефектами речи;  
- Косоглазие (моделируется приклеиванием большой бородавки на нос и кошением глаз);  
- Шепелявость (моделируется приложением кусочка картона-пластика к кончику языка);  
- Отсыхание руки (моделируется приматыванием ее к телу);  
- Отсыхание кисти (моделируется заматыванием кулака в аналог культи);  
- Отсыхание ноги (моделируется приматыванием к ноге по всей ее длине от таза до голени палки);

Увечья лечит поход в Святую Землю, или опытный медик, или волшебные сущности.

Если вас изувечил палач, леченее вам уже не поможет, разве что вы «продадите душу Дьяволу».

**Карточка болезни.**

Заболевший игрок получает карточку и должен следовать ее указаниям по отыгрышу. В карточке есть скрытый текст, который нужно проявлять строго по времени (стирается ногтем).

Медик определяет, что за болезнь, и начинает лечение сообразно своим знаниям и умениям.

**Важно:** Карточка Болезни – только для больного. Необходимо выполнять ее инструкции по отыгрышу. Недопустимо показывать карточку недуга кому-то еще, цитировать ее текст, и т.д.

**Начинайте отыгрывать симптомы, обратитесь к лекарю:**  
• Сотрите первый защитный слой через 15 мин., если не лечились.  
• Второй через 30 мин., если не лечились.  
• Третий через 45 мин., если не лечились.  
Если вам поставили диагноз и провели лечение сотрите 3-й слой (использованную карточку отдайте лекарю).  
Если лекарь не угадал болезнь следуйте инструкции под последней полосой.  
Если после смерти над вами провели вскрытие, то карточка передается лекарям.  
Если вашу болезнь полностью наблюдали в стационаре, и вы не умерли, отдайте карточку лекарю.  
Если вы не лечились, отыграйте все симптомы согласно временным рамкам и сотрите последний слой. Использованную карточку отнесите в мертвяк, чтобы вам поставили отметку в паспорте.

# **5. АЛХИМИЯ.**

**Зелья, яды и грибы.**

Яды и зелья производят лекари, аптекари, алхимики, ведьмы, друиды.

Яды и зелья готовиться путем варения различных ингредиентов в котле. Минимальные требования к рабочей обстановке: столик, бутылочки, травки, порошки.

Компоненты зелий в основном везут игроки. Ингредиенты для новых, неизвестных зелий можно будет найти прямо на игре. Некоторые травки собираются там же.

Эффект от зелий считается, если отравленная еда или напиток каким-либо путем соприкасается с ротовой полостью человека (приник губами, лизнул - сплюнул уже считается).

Чтобы опоенный сам понял какое зелье ему подлили и какой у него эффект все зелья идут с разными вкусами. Во избежание спорных ситуаций рекомендуется приклеивать сертификат или пластиковый маркер (наклейка) с номером зелья и черепом на дно тарелки, либо кружки.

**Виды зелий:**  
*1. Сонное зелье* (какао, подлитое или подсыпанное в напиток или еду, а не продаваемое в таверне!) – опоенный засыпает на 30 минут, разбудить невозможно.  
*2. Приворотное зелье* (сладкий сироп) – влюбляешься в того, кого увидел первым после отпития или другое условие проговариваемое отравителем после употребления напитка.  
*3. Яд мгновенный (корица)* – жертва падает в паралич, опоенный умирает через 5 минут после приема, от яда помогает только противоядие! *4. Яд медленный (ванилин)* - могут быть различные симптомы, которые описываются в сертификате, смерть наступает от 30 до 60 мин. Для медленного яда не существует универсального противоядия, на каждый яд надо варить свое. Иногда симптомы могут проходить сами.  
*5. Противоядие от мгновенного яда* – моментальное очищение организма от мгновенного яда.  
*6. Зелье лечения* – восстанавливает 1 хит в течение 10 минут. Нельзя сразу лезть в бой! Не работает без перевязки ран.  
*7. Зелье отмычка* (наклейка с рисунком ключа) – открывает замки на шкатулках, внутренних дверях, не работает на входной двери дома. Выдается мастерами. *8. Мухоморы* (сухие яблоки) - регулярное поедание (1 раз в цикл) особого вида мухоморов дает игроку, театрально сгрызшему его перед боем, возможность получить + 1 хит на 60 минут. Если вы пропустили цикл без псилоцибов эффект дополнительного хита будет действовать только со второго возобновленного цикла поедания мухоморов. Поедание 2-3 грибов в цикл превращает игрока в агрессивное и буйное существо, которое кидается на всех подряд, не отличая своих от чужих. Такие игроки требуют изоляции на час. 4 съеденных мухомора в цикл отправят вас прямиком в Хель.

Действие ядов, зелий и грибов осуществляется по принципу 1 бутылек (сертификат) на 1 человека. После использования сертификат рвется.

Чтобы выучить новое зелье алхимику потребуется записать рецепт в своей алхимической книге и собрать ингредиенты согласно инструкции в исходном свитке, а также отыграть процесс варения, описанный в нем.

Подробности об умениях и уровнях алхимиков можно узнать у квест-мастера после подачи индивидуальной заявки. Заявки принимаются только до 1 мая!

В СЛУЧАЕ ИНДИВИДУАЛЬНО НЕПЕРЕНОСИМОСТИ КОМПОТЕНТОВ ЗЕЛИЙ, АЛЛЕРГИИ, ПРОТИВОПОКАЗАНИЙ И Т.П. ПИСАТЬ В ЛИЧКУ МАСТЕРАМ!

**Духú.**

Духи представляют из себя вытяжки различных растений полученные непосредственно на полигоне или ароматические масла, разведенные в спиртовой основе. Запах должен реально ощущаться.

Одни и те же духи нельзя применить к одному человеку дважды в цикл! Все духи одноразовые и имеют сертификат, который рвется после использования. Все духи имеют реальный ароматный эквивалент, при желании вы можете нанести их на кожу.  
  
*1. Аромат любви* – влюбляет игрока в надушенного на 1 цикла. Можно заставить выполняет несложные просьбы, не наносящие физический и моральный вред другим игрокам.  
*2. Аромат правды* – указанный человек правдиво отвечает на 1 вопрос, но не может обличить себя в тяжком, дурном деле (убийстве, предательстве родины).  
*3. Аромат безрассудства* – у надушенного отказывают тормоза, творит безумства, говорит все что думал, о чем мечтал, становится агрессивен.  
*4. Аромат последнее слово* – может привести умирающего человека в чувство, чтобы тот дал последние 3 правдивых ответа да/нет. После использования игрок умирает – вылечить нельзя. Не работает если пользуется игрок, ранивший объект воздействия запаха.  
*5. Аромат обостренный нюх* – не может быть отравлен в течении 1 цикла ни одним ядом.

Духи можно использовать на определенном человеке только 1 раз в цикл.

Действие духов осуществляется по принципу 1 бутылек (сертификат) на 1 человека. После использования сертификат рвется.

**6. ПРАВИЛА ПО МИСТИЧЕСКИМ ПЕРСОНАЖАМ.**

Мистические персонажи обладают полной силой в вечерний цикл и/или в полном прикиде своей второй сущности. В обычное время их свойства значительно менее выражены. Т.е. демон в теле человека не может схватить вас за руку и утащить в ад. Оборотень не может загрызть вас будучи в человеческом обличье.  
Гибель мистической сущности дает право игроку продолжать играть основного персонажа дальше. Гибель только человеческой сути дает шанс возродиться новым человеком с той же мистической составляющей, что была до смерти вашего персонажа. Это правило не относится к ведьмам, друидам и оборотням.

Демоны, суккубы, дьявол, антихрист, боги, мелкие пакостники, феи не берут жетоны греха. Хотя могут это сделать, чтобы не выделяться, но потом втихаря должны отдать их игротеху. Действие креста, молитвы и т. п. прописано в закрытых правилах для каждого персонажа в отдельности.

Все мистические персонажи должны иметь второй прикид для скрытой роли.

Как защититься от злонамеренных мистических существ? Боятся ли черти крестного знамения, а эльфы холодного железа? Можно ли верить обещаниям фей и какова цена их золота? Что делать, чтобы всадники Дикой Охоты не забрали вас в свою свиту до Судного дня? Как не попасть под власть демона? Можно ли стать оборотнем послу укуса «бешеной собаки»? Как защититься от чар ведьмы и друида? Что можно есть и пить в волшебной стране? Как поймать единорога и убить дракона? От чего умирают боги? Как отличить подменыша от собственного ребенка? Ответы на эти и другие вопросы вы получите из сказок и легенд средневековья. А если ошибетесь – не беда, попробуйте снова, проверьте на деле. Да, некоторые ошибки станут для вас фатальными, но без этого игра станет менее волшебной.

Невозможно знать все о потустороннем мире грез и преданий. Однако, чтобы не возникало путаницы, каждый мистически персонаж будет уведомлен о том, что на него действует, а что нет и, как это отразится на взаимодействующих с ним игроках.

**Важно:**

1. Если вас коснулся кто-то из призрачной свиты Дикой Охоты, вы остаетесь с всадниками до тех пор, пока король либо королева Охоты вас не отпустят.

2. Крестные знамения и молитвы приличествует творить, как можно чаще. При встрече с непонятным так же приветствуется плевать через левое плечо, держать фигу в кармане и т.п. суеверья.

3. Попадая в волшебную страну, вы не можете самостоятельно ее покинуть и даже умереть в ней по собственному желанию.

4. Постарайтесь не убивать мистических существ направо и налево без веской на то причины – они созданы для красоты нашей сказки!

5. Не забывайте задабривать, отпугивать мистические сущности с помощью простых вещей, типа блюдечек с молоком на пороге дома, веток рябины в косяках домов, красных ниток, крестов и т.п.

6. Демоны боятся церковных гримов и не могут пакостить людям на территории церкви и кладбища того города, где обитает грим.

7. Называйте эльфов и фей «дивный народец» или иным иносказательным именем, иначе это может навлечь беду.

8. Если на ваши плечи легли две руки/лапы и зловещий голос сообщил, что вас съели, значит пора идти в мертвятник.

9. Существа под вуалью различных цветов являются невидимыми для смертных и не причинят вам вреда. Смертный может слышать их тихие голоса. Если вы захотите с голосами контактировать – это ваше право. Если нет, не обращайте внимания. Если голоса стали слишком навязчивые, начинайте молиться или идите в церковь.

10. Взаимодействие двух различных мистических существ между собой чаще всего нейтральное. За исключением тех случаев, в которых они являются ярыми противниками друг друга. Этот момент уточнен в закрытых правилах по мистике. Т.е. если демон охмуряет эльфа у него ничего не выйдет. Эльф не возьмет жетон греха, хотя с удовольствием поиграет с демоном в соблазнение.

11. Раны от мифических тварей не заживают самостоятельно, только с помощью магии или выполнения квеста. Пока рана не зажила она страшно болит и мучает человека. Воин не может держать меч, женщина рожать детей. Требуется постоянно носить бинты. Раны от инфернальных сущностей (с рогами) можно лечить словом божьим. Не вылеченные в течении цикла раны тварей привлекают различные болезни.

12. Максимальное количество хитов у мистического существа 5.

**7. ПРАВИЛА ПО ПЕРЕОДЕВАНИЮ.**

1. Переодевание в иную одежду (полный прикид за исключением замены обуви) дает возможность любому персонажу быть неузнанным даже самыми близкими сокомандниками, до тех пор, пока переодетый игрок сам не захочет открыть им свое имя.

2. К иному прикиду можно добавить парик, бороду или усы, любой грим или маску. Но без дополнительного комплекта одежды они не действительны!

3. ЗАПРЕЩЕНО просто так хватать переодетых людей посреди улицы без веских на то причин!

4. Если добропорядочная крестьянка не хочет быть узнанной в образе ведьмы либо друида ей обязательно иметь второй комплект одежды. Не боитесь играть в открытую - можно обойтись одним комплектом.

5. Иным существам полноценно перекидываться во вторую ипостась с заменой прикида можно будет только в вечерние циклы. В остальное время у персонажа остаются лишь частичные способности второй сущности.

**8. ВОРОВСТВО И БАНДИТИЗМ.**

Чтобы стать вором на игре до 1 мая требуется подать заявку на желаемую роль. Позже заявки не принимаются!

Любая кража приносит вам жетон греха (см. раздел религия).  
 **Ограбление может происходить 4 способами:**

1. Бандитское нападение.

Не дает вам право повышать уровень. Совершается в безлюдном переулке по типу гоп-стопа.

1. Карманная кража в настолке.

Не повышает уровень. Сначала вор кидает 2 стандартных кубика d6, потом жертва. Если у вора цифра получается больше с учетом модификатора, то жертва спокойно отдает ему содержание своего кошелька, карманов. Про вора в данном случае ограбленный должен «забыть». (Подробнее описано в разделе Настолка).

Если значение, выпавшее на кубике равно у обоих, то кража не удалась. Жертва должна «забыть» об инциденте. Вор оставляет жертву в покое до окончания партии.

Если значение на кубиках у жертвы больше, то вор пойман с поличным. Жертва может хватать его за руку и расправляться по собственному желанию. Вор имеет право отбиваться оружием или кубиками.

1. Карманная кража.

Дает вам право повышать уровень. Отыгрываются незаметным прикреплением на одежду другого игрока маленькой прищепки с последующим информированием игротеха о совершенном вами действии. Игротех подходит к ограбленному и забирает у него игровые деньги с прищепкой, если находит прищепку на заявленном месте.

**Важно!!!** Квестовые предметы можно украсть у игрока только если вор точно знает, что хочет взять и четко говорит об этом игротеху.

Кроме грабежа, таким же способом можно подкидывать игроку компрометирующие вещи и документы. Игрок должен носить их с собой в течение 2 часов с момента подлога, «не замечая».

1. Кража со взломом.

Дает вам право повышать уровень. Бывает 2-х типов:

* Вскрытие входной двери происходит только с помощью знака Мастера вора или маркера Руки Силы!
* Вскрытие шкатулок и сокровищниц совершается с помощью отмычек.

**Замки.**

На игре присутствуют обычные замки с разной сложностью вскрытия. Замок выглядит, как лист А6 с изображением замка и места для вклейки знаков или места для прикрепления отмычек. Отмычки представляют из себя кусок тонкой проволоки, скрученной по схеме на замке и воткнутой в него.

По возможности везите проволоку с собой!

**ВНИМАНИЕ!** Замки на входной двери вскрываются только с помощью знака Мастера вора или маркера Руки Силы. Чтобы вскрыть замок вам придется прокачаться до 4 уровня или купить, украсть, создать Руку Силы.

Если вы обнаружили свой дом обчищенным и не нашли на входном замке знака Мастера вора или маркер Руки можете смело звать игротеха, виновные будут найдены и строго наказаны.

Игроки должны хранить игровые ценности в шкатулках, коробках, символизирующих собой сокровищницу (на них тоже может быть замок). Этот замок можно вскрыть простыми отмычками. Казна и налоговые сборы транспортируются в шкатулках, погруженных на тележки.

В доме рекомендуется создавать особые тайники незаметные невооруженным глазом, например, в полу. Тайник можно спрятать только в игровой зоне, предварительно уведомив об этом мастера.

**Побираемые вещи:**

Брать можно только то, что отмечено знаком черной длани или сертификатом. Не можете найти знак на предмете, тогда просто открепите сертификат и покажите его игротеху. Если вещь побираема игротех ее вам потом принесет.

Тащить вещи без сертификатов нельзя! Ни в коем случае нельзя мять и рвать чужие игровые книги и артефакты. Пожалуйста, относитесь к собственности других игроков с уважением!

**Уровни воров:**

1. Простой игрок: не способен забираться в дома, не умеет пользоваться отмычками. Не имеет модификатора.

2. Карманник: не умеет пользоваться отмычками, в арсенале 2 прищепки, имеет модификатор +2.

3. Вор: умеет пользоваться отмычками, в арсенале 4 прищепки, имеет модификатор +4.

4. Взломщик: умеет пользоваться отмычками, создавать Руку Силы, в арсенале 6 прищепок, может брать учеников, имеет модификатор +6.

5. Вор мастер: умеет пользоваться отмычками, создавать Руку Силы, в арсенале 8 прищепок, может брать учеников. Получает Знаки мастера, который позволяют вскрывать любые замки, но при этом Знаки теряются (не больше 3 знаков в цикл). Имеет модификатор +8.

Повышение уровня происходит после каждого 4-го ограбления или после выполнения квестового задания.

Прищепки каждый цикл выдают региональщики. Максимум 8.

Если ученик вора действует по заданию вора Мастера, то каждое 2-ое ограбление засчитывается за уровень.

**Знак мастера:** маркер, выдаваемый вору по достижении 5-го уровня (3 шт. в цикл максимум). Дает право мастеру вскрывать замки без отмычек и меток Руки Силы. Знак-стикер прикрепляется к замку вместо них.

**Рука Силы:** дает преступнику власть проникнуть в любой дом, минуя замки и вынести все игровые ценности. Рецепт создания описан в группе.

Желающие сделать на игре Руку Силы должны заранее уведомить об этом мастеров, а также привезти с собой муляж кисти.

После проведения игроком определенных ритуалов, он получит от мастеров 5 маркеров (стикеров) для вскрытия замков. Маркеры одноразовые, позволяют вскрыть замок любой сложности без применения отмычек. Использованный маркер приклеивается к замку.

Кроме этого, с помощью Руки, можно обнести любой дом на предмет денег и артефактов даже с находящимися в нем жильцами. Для этого приклейте маркер на замок дома и сообщите региональщику об ограблении.

Руку Силы требуется всегда носить с собой, пока все 5 маркеров не будут сыграны (маркеры не действительны без наличия артефакта у преступника).

**Грех воровства:**

После совершения любой кражи вы оставляете себе жетон греха, который выдается вам вместе с прищепкой либо иными маркерами. Если отмычки для замков вы крутите сами, не забывайте взять потом жетон греха у региональщика. 1 замок = 1 грех. Жетон греха можно замолить в церкви или крестовом походе. Он будет влиять на ваше посмертие и паломничество.

**9. ПРАВИЛА ПО ПЫТКАМ.**

**Отыгрыш пыток.**

Отыгрыш и инструменты для пыток остаются на усмотрение игрокам.

Для проведений пыток с хорошим результатом требуется качественно оборудованная пыточная.

Отыгрыш не должен превышать 20 минут для одной пытки.

Одна пытка - один вопрос.

**Пытка проходит в три этапа:**  
1. Отыгрыш пытки и допроса.  
2. Бросок кубиков на результат палача и жертвы (d6).  
3. Отыгрыш увечья, если жертва осталась жива.

Палач может отыгрывать пытку согласно любым своим желаниям, если это не причиняет явного дискомфорта жертве.

После отыгрыша пытки, палач кидает 2 кубика (d6) на проведение пытки, жертва бросает 2 кубика (d6) на устойчивость к пытке. Палач назначает жертве любое увечье по его желанию.

Если у палача сумма на кубике выпала больше, чем у жертвы, пытаемый обязан честно и развернуто ответить на вопрос палача.

Если число, выпавшее у палача меньше или равно числу у жертвы, то пытаемый продолжает молчать.  
Три пытки подряд в течении часа приводят к смерти жертвы.

В специально оборудованных пыточных можно пытать жертву до бесконечности. Игрок не умрет, пока не расскажет всю правду или палач не решит подарить ему смерть.

**Важно**, если пытка прошла без обыгрыша - жертве разрешается врать своему палачу. Нельзя ограничиваться только броском кубика!

**Палачи делятся на группы в зависимости от опыта:**  
*1. Обычный человек:* Не имеет модификатора к броскам кубиков. После 2-х неудачных пыток подряд жертва умирает.  
*2. Подмастерье палача, маньяк-убийца:* Имеет модификатор +2 к броскам кубиков.  
*3. Палач:* Имеет модификатор +4 к броскам кубиков.  
*4. Мастер палач:* Имеет модификатор +5 к броскам кубиков.  
*5. Хорошо оборудованная пыточная камера* дает +2 к броскам любого палача. (Допуск оформляют Мастера, если ваша пыточная не понравится Мастеру, он в праве отказать вам в увеличении модификатора).

**Устойчивость к пыткам.**

Некоторые персонажи могут иметь особую устойчивость к пыткам, об этом будет написано в их игровом паспорте.

**Обучение профессии палача.**

Совершенствование в профессии возможно под надзором более опытного палача. После каждой 2-ой удачной пытки вы увеличиваете уровень своего мастерства.

Кроме этого различные маньяки могут тренироваться на личном опыте. Если 3 подряд пытки, проведенные одиночкой, проходят успешно, то он повышает себе уровень. Если одна из попыток закончилась неудачей или ровным счетом, то уровень не засчитывается.

**Важно:** пытка и казнь также является грехом! Его придется замаливать.

# **10. БОЕВКА.**

**Поражаемая зона**

Холодное оружие.

- Разрешенные удары: рубящие удары клинковым и ударным оружием в поражаемую зону, исключающую из себя голову (даже в шлеме!), шею, область паха, кисти рук и стопы ног.

- Запрещенные удары и действия: колющие удары (разрешены только по предварительному договору участников дуэли), удары вне поражаемой зоны (см. выше). При целенаправленном и неоднократном нанесении запрещенных ударов и уколов будут применяться санкции вплоть до удаления с полигона. Запрещены также любые борцовские приемы (в том числе захваты оружия). Запрещены удары руками и ногами, удары кромкой и плоскостью щита, прочее рукоприкладство.

Дистанционное оружие.

Поражаемая зона полная за исключением головы, шеи и паха. Попадания в кисти рук и стопы ног также засчитываются. При выстреле запрещено целиться выше уровня груди противника.

**Внимание!** Удары в голову хитов не снимают, бить в голову ЗАПРЕЩЕНО вне зависимости от наличия там шлема.

Щитовик в бою всегда должен носить шлем. При отсутствии шлема любое единичное попадание в тело или щит снимает 1 хит. Если щит висит на ремне сбоку, спереди или за спиной во время боевого взаимодействия, удары по щиту тоже считаются как результативные удары по персонажу (есть на голове шлем или нет).

**Удары и попадания**

Каждый считает СВОИ хиты.

Удар должен быть нанесен боевой частью оружия, он должен быть акцентированным и амплитудным, но при нанесении удара рекомендуется учитывать, против кого он направлен (неодоспешенные люди, женщины, дети и т. д.).

Приём "швейная машинка" считается одним попаданием.

В случае нанесения травмы, даже легкой (все, что серьезнее обычного синяка), нанесший переходит в статус оглушенного. Далее, после окончания общей схватки, идет разбирательство (арбитры - всегда мастера) и выносится решение о дальнейших санкциях.

Главный критерий - друзья, не надо быть мудаками, специально бить в голову или наоборот при случайном скользящем в голову звать мастеров, с разбегу врезаться в игрока щитом и т. д. Уважайте себя и своего противника.

**Хиты, ранения и смерть**

Изначально все игроки имеют 2 личных хита.

Возможные дополнительные хиты:

+1 хит за доспех – одоспешенным персонаж считается при наличии защиты корпуса (одного поддоспешника мало!). Например, носит поддоспешник и кольчугу/кирасу, рекомендуется также защита рук и/или ног и КРАЙНЕ рекомендуется защита кистей.

Попадание любым обычным оружием снимает 1 хит.

Легкое ранение

Если у персонажа больше нуля личных хитов, но меньше максимума – он считается легкораненым.

После того, как с персонажа был снят хотя бы 1 любой хит (доспешный считается), он начинает терять хиты со скоростью 1 хит в 10 минут. Остановить этот процесс может оказание первой помощи (перевязка, подробнее см. Правила по медицине).

Пока персонаж в 1 личном хите, потеря бонусов за доспешные хиты при снятии доспехов не введет его в 0 хитов, но и надевание доспеха не добавит хитов (пока персонаж не вылечится). Это означает, что снятие доспеха не снимает хитов, но и надевание доспеха на раненого не приводит к увеличению его личных хитов (хиты за доспехи персонаж сможет засчитывать только при полном восстановлении всех личных хитов).

Смерть

Персонаж умирает при нуле или отрицательном количестве хитов, от отсутствия перевязки, неудачного лечения, в результате пыток. После смерти игрок должен пробыть на месте смерти не менее 20 минут (может более, если персонажа собираются хоронить), после этого он отправляется в Мертвятник. Если вы мистический персонаж о вашей смерти читайте в разделе Мертвяк.

**Оружие – допуск**

Общие положения

Всё оружие перед началом игры проверяется мастером по боевке или его помощниками и в обязательном порядке чипуется. Неочипованное оружие к игре не допускается, попадания таким оружием не засчитываются, про человека с таким оружием нужно сообщить ближайшему мастеру. За использование недопущенного оружия/попытку переклейки чипов/подделки чипов человек удаляется с полигона.

Есть сомнения в допуске вашего оружия – покажите его мастерам до игры.

**Клинковое оружие**

Оружие выполняется из стеклотекстолита.

Ножи и кинжалы могут быть выполнены из любого материала, главное антрураж и безопасность (проверяем на владельце).

Режущая кромка клинка – не тоньше 5 мм.

Масса клинкового одноручного оружия – от 700 до 1300 грамм.

Масса клинкового полуторного и двуручного оружия – не более 1600 грамм.

Клинок любого оружия должен быть выкрашен в серебристый цвет, не должен иметь зазубрин и трещин.

**Древковое оружие**

Представляет из себя модели копий, алебард, топоров, клевцов, дубинок, молотов, кистеней.

Рукоять копий, алебард и топоров выполняется из древесины, ударная часть - из мягкой резины или реактопласта (допущены модели с “окнами”). ЛАРП-вариант допустим.

Древко должно быть гладко ошкурено, возможно армирование кожей или веревкой. Запрещено использование металла для армирования древка без дополнительной защиты железных элементов кожей или веревкой.

Общий вес до 1600 грамм, общая длина - до 200 см.

Лезвие копий, топоров и алебард красится в серебристый цвет.

Для смягчения лезвий необходимо вырезать окна в жесткой резине.

Дубинки должны быть выполнены из силикона или латекса и соответствующе заантуражены.

Для топоров, молотов и дубинок разрешены только рубящие удары смягченной частью оружия.

Вес одноручных молотов, топоров и дубинок не должен превышать 1300 грамм.

Длина топорищ одноручных молотов и топоров не должна превышать 90 см.

Длина дубинок не должна превышать 80 см.

Длина кистеня не больше 1м. Допускается только с предварительного одобрения мастера по боевке.

**Стрелковое оружие**

Максимальное натяжение лука – 16 кг. При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы не допускаются.

Стрелы допускаются вместе с луком и лучником. Стрелять чужими стрелами запрещено.

Диаметр гуманизатора стрелы/болта – от 30 мм; гуманизатор должен быть мягким и упругим, через него не должно прощупываться древко. Древки должны быть строго вклеены в гуманизатор, или посажены на резьбу. Древко стрелы только из дерева, диаметр от 8 до 10 мм. Оперение стрелы без режущих кромок (рекомендуем перья, мягкий пластик и скотч не должны быть кислотных цветов). Пригодность оперения и болтов определяется при допуске оружия, т. к. все разновидности в правилах не учесть, предупреждаем, что спорные варианты могут быть не допущены.

Арбалеты допущены только при личной беседе с мастером, натяжение арбалета – до 12 кг.

**Доспехи**

Допустимы кольчуги, кожаные доспехи, латные доспехи, ламелляр, чешуйчатые доспехи. Стеганые доспехи на усмотрение мастера.

Шлем должен не только выглядеть в соответствии с эпохой, но, в первую очередь, защищать голову владельца от акцентированного удара.

**Щиты**

Хват щитов произвольный, наличие умбона – по решению владельца. Усы запрещены.

Щит треугольной/каплевидной формы должен иметь размер не более 120\*70 см.

Круглый щит конусообразный или выпуклый восточного образца должен иметь диаметр не менее 65 см и не более 80 см. Круглый щит викинго-образца должен иметь диаметр не менее 65 см и не более 80 см.

Прямоугольные щиты должны иметь размеры не более 65х80 см и не менее 55х70 см.

Любой щит должен быть окантован кожей, либо иметь край, обклеенный тканью. Щиты должны быть выполнены из фанеры или дерева.

**Штурм крепостей.**

Если вы решили сделать крепость, придется построить «выносные ворота». Любые ворота будут иметь определенное количество хитов, в зависимости от ширины. 2м – 10 хитов, 3м – 20 хитов, 4 и более метра – 30 хитов. Высота ворот не меньше 2м. Ворота должны иметь механизм открывания, в сторону, вверх или распашной вариант на ваш выбор. Входить и выходить в крепость только через ворота, если у вас есть тайный лаз – штурмующие также могут им воспользоваться.

Хиты снимаются тараном – бревно не менее 3м длинной и не менее 20см в диаметре. Нести и наносить удары должны не меньше 3 человек, ручки к тарану делайте по желанию. За один удар тараном по воротам снимается 1 хит, после снятия всех хитов ворота должны быть открыты. Штурм проводится только в присутствии мастера!!! Он же и дает команды, когда открыть ворота и когда можно входить штурмующим в крепость.

Обороняющиеся во время штурма ворот могут со стен сыпать на головы врагам камни, лить кипящую смолу (моделируйте как хотите, главное зачиповать/согласовать заранее). После открытия ворот со стен все должны переместиться вовнутрь крепости и обороняться стандартным оружием.

Все метательные снаряды со стен снимают по 1 хиту при попадании в человека. Желательно присесть хотя бы на минуту и отыграть оглушение.

Рытье рвов и волчьих ям запрещено!

**Моделирование рукопашной драки.**

Перед началом взаимодействия требуется громко сообщить оппоненту, что вы собираетесь драться словами: «Отыгрываем рукопашную драку».

Для того чтобы победить в рукопашной драке надо попасть по своему противнику открытой ладонью строго в определенном порядке. Если порядок был нарушен, начинайте сначала.

Первое касание - правое плечо, второе касание - левое плечо, третье касание - грудь или живот. После этого надо крикнуть - "Побежден!" Побежденный игрок должен упасть без чувств (5 минут), над его безвольным телом можно глумится так, как захочет победитель. (Естественно, не забываем про уважение друг к другу).

**Ночная война**

С 01-00 до 08-00 действуют правила ночной войны, в остальное время действуют общие правила по боевым взаимодействиям.

***Во время ночной войны запрещено использование:***

- дистанционного оружия;

- любого двуручного оружия.

**11. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**

**Оглушение**

Оглушение отыгрывается легким ударом между лопаток рукоятью любого оружия со словами "оглушен". Шлем спасает от оглушения. Время оглушения определяется как медленный счет до 500. После окончания этого времени оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего происходившего вокруг него, пока он был без сознания. Оглушить во время боя нельзя.

**Связывание**

Связываемый сам выбирает один из двух способов моделирования этого процесса (молчание означает второй способ):

• Связывание по жизни - освобождение и передвижения также реальное;

• Связывание по игре - привязанная на одну руку веревочка не даёт действовать обеими руками, привязанная на ногу веревочка не позволяет перемещаться, тряпка на веревочке моделирует кляп (во время связывания игрок не имеет права сопротивляться). Развязать или срезать веревки может только другой игрок!

Также игрок может быть закован в кандалы, которые моделируются цепями с браслетами, у кандалов должен быть ключ. Такие оковы снять или перерезать нельзя, нужен ключ, либо 5 минут отыгрыша сбивания браслетов, сопровождаемого громкой голосовой имитацией ударов тяжелым предметом и наличие самого предмета.

При связанных конечностях персонаж не может сражаться, должен четко двигаться в том направлении, куда его ведут, положив руку на плечо. Не может сбежать, пока на него обращают внимание пленители. Если его нагоняют после побега, и он еще не успел срезать/сбить путы - он не может противиться положенной на его плечо руке и должен быть ведом в указанном пленителями направлении.

**Обыск**

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 месте обыска(!)

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

Обыск игровой территории. Форму обыска выбирает жертва. Если по жизни - не стоит потом обижаться, если кто-то «случайно» что-то в помещении сломает или разобьет. Если в устной форме – обыск производится по устной заявке (“обыскиваю этот шкаф”, “обыскиваю этот сундук” и т. п. На что должен быть дан правдивый ответ и выданы ВСЕ игровые предметы). При попадании в игровой дом следует проявлять определенную деликатность, строго запрещается рушить и ломать предметы, переворачивать все вверх дном.

Обыскиваемым напоминаем, что прятать игровые предметы в неигровую зону строго запрещено!

**Кулуарное убийство**

Режущее движение по ключице/плечу ножом или кинжалом приводит к немедленной смерти персонажа. При наличии хауберка, бармицы либо любого другого доспеха, защищающего область шеи, куларка не действует. Не надо пытаться попасть по горлу - это приведет к серьезным травмам!!!!

**Пытки**

ВАЖНО: друзья, это лишь игра в пытки! Помните, уважаемые “палачи” – напротив вас такой же игрок, будьте с ним аккуратны и не ведите себя как мудаки. (см. раздел правила по пыткам)

**Переноска тел**

Тех, кто мертв или ранен, можно переносить одним из следующих способов:

- один персонаж имитирует «взваливание на плечо» одного такого тела и идет медленным шагом;

- два персонажа, взяв «тело», имитируя носку, могут передвигаться без ограничения в скорости;

- во всех случаях «тело» имитирует безвольное состояние.

**Казни и увечья**

Казнь в мире игры – связанного/оглушенного/раненного человека можно добить не только ударом клинкового оружия, но и отыграв соответствующую казнь. Такой отыгрыш не должен приносить пожизневого дискомфорта.

На игре есть увечья. Наносить их может любой персонаж другому персонажу, если тот не может сопротивляться (оглушен, связан). Требуется соответствующий отыгрыш происходящего с обоих сторон. Наносить можно не более 1 увечья в 30 минут. Нанесение одного увечья требует отыгрыша не менее, чем в 1 минуту. Нанесение увечий может совершаться в рамках пыток.

Виды увечий смотри в разделе Медицина.

**Самоубийство персонажей (в том числе для экстренного выхода из роли)**

Любой игрок в любой момент игры может решить, что его персонаж умер от потери крови/болевого шока/остановки сердца от страха. Однако мастера призывают стараться подобного избегать, так как подобными действиями вы можете несколько испортить игру другим игрокам.

Любой игрок может совершить своим персонажем самоубийство, для подобного просьба отыграть оное соответственно (картинно кинуться на меч, использовать веревку или ремень и “повисеть”, и т. д.).

Если вы решили умереть во время пыток – перед тем, как это сделать, вы обязаны дать правдивый ответ на один задаваемый вопрос палача. Нельзя самоубиватсься раньше, чем через час после пленения.

**Кабаки и кофейни**

Кабаки и кофейни – это ограниченная боевая зона: внутри разрешены к использованию только ножи, кинжалы. В ночной цикл боевки там нет совсем.

**Изнасилование**

Отыгрывается завязыванием веревки аккуратным бантиком на талии жертвы. Жертва во время завязывания может всячески сопротивляться и кричать. Если под веревкой оказалась рука жертвы или вместо бантика у вас получился узел – изнасилование не удалось. Веревка должна быть не тоньше 1 см в диаметре и иметь мягкую структуру, синтетика не допускается! Нет подходящей веревки – нет изнасилования.

**12. ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ.**

1. Все серьезные **игровые сделки** (покупка и продажа недвижимости, аренда, банкротство, торговые договоры, политические союзы и т.п.) заключаются с использованием специальной бумаги, которая является игровой ценностью.

2. Уважаемые главы гильдий, орденов и представители дворянства, очень просим вас привезти на игру свои печати либо фамильные перстни, которыми вы будите скреплять ваши деловые документы и письма, дабы избежать возможной подделки. Сургуч у нас есть.

3. **Качественный костюм и игровая локация будут поощряться мастерами**, т.е. игрок получит хорошие подъемные и дополнительные выплаты каждый цикл. Категорически не допустимо присутствие на полигоне людей в камуфляже, кроссовках, туалетных шторках, вывернутых на изнанку толстовках, джинсах, рваных простынях и т.п. Давайте будем играть красиво!

4. **Устройство дома/лавки**. Дома делятся на игровую и не игровую территорию. На игровой территории стоят игровые постройки и находятся игровые атрибуты. **Обязательно наличие шкатулки или коробки с кассой на видном месте**, в которой будут храниться игровые деньги и ценности. В эту же коробку мастера могут подкидывать дополнительные деньги.

На шкатулки можно так же вешать замки. Разрешается делать тайники в предметах обстановки. Обо всех тайниках игрок должен сообщать мастеру до игры.

5. **Нашествие грызунов** отыгрывается спрятанными фигурками крыс в доме. Всего их 8. Прячет игротех.

Игроки, обнаружив крыс, должны обратиться к крысолову или купить отраву в течении часа.

Крысолов может очистить помещение от вредителей путем поиска крыс, и сбора их в клетку или мешок.

Купив яд, игрок может сам отправится на поиски крыс. Сертификат на яд, информацию о времени проведения зачистки и тушки пойманных грызунов требуется передать игротеху.

Если очистка от вредителей окажется произведена не вовремя или не полностью в доме начинается эпидемия или уровень получаемых им ресурсов упадет.

6. **Тихий час в первую ночь с 1 ночи до 8 утра.** Огромная просьба ко всем игрокам в первую ночь вести себя тихо, не орать пьяные песни на весь лес и дать отдохнуть приехавшим перед насыщенным игровым днем. Все, нарушившие тихий час, рискуют быть прикованными к позорному столбу на следующее утро. На вторую ночь строго за вопли карать не будем. Пожалуйста, уважайте других игроков и мастеров. Если есть желание проораться и побухать приезжайте за несколько дней до игры!

7. **Секс на игре в борделе**, помимо классического массажа, моделируется облизыванием конфет по типу чупа-чупса. Кроме этого можно использовать связывание, пошлепывание и поглаживание партнера, если на это будет обоюдное согласие жрицы любви и клиента.

ВИП обслуживание – клиенту завязывают глаза, проводят в темную комнату, и девушка рассказывает в красках все, что с ним в этот момент происходит (принцип секса по телефону).

Доступ в бордель разрешен только лицам, достигшим 18 лет!

8. **Поджигание строений** моделируется разбрасыванием вокруг красных ленточек с криком "Пожар! Горим!"

В горящий дом никто не может заходить, без риска внезапно умереть или получить увечье.

Если пожар не был потушен в течении 15 минут здание считается сгоревшим и перестает приносить доход до полного восстановления, а также требует затрат на ремонт.

Тушение пожара отыгрывается собиранием разбросанного «огня». Или засыпанием мелких фрагментов песком.

Незамеченное пламя может перекинуться на соседние здания.

9. **Охота происходит в данже.** Любой желающий может прийти в Шервудский лес и попробовать добыть оленя. Если вы вольный стрелок или вас сопровождает лесник шансов удачно поохотиться у вас гораздо больше, чем у обычного браконьера.

Придя в данж, игрок тянет в закрытую карту охоты и проходит в локацию, где с ним приключаются разные истории. Кол-во игроков в данже на одно приключение ограничено.

10. **Магии как таковой на игре нет**, но есть волшебные предметы, мощи святых, реликвии и проклятья. Первые три сопровождаются сертификатами с описанием их свойств. Проклятья накладываются только при наличии у проклинающего вещи, волоса или посуды, из которой пил или ел проклинаемый. Деньги, бывшие в руках проклинаемого, использовать нельзя. Проклятья передаются проклинаемым через игротехов и с их одобрения.

11. **Все боевые стрелы надлежит сдать в мастерятник в начале игры** до лучного турнира. Игрок, замеченный с боевыми стрелами в колчане вне турнирного поля, будет выдворен с полигона!

12. На игре будут мусорщики, собирающие ваши отходы. К сбору допускаются стеклянные бутылки и газовые баллоны. **Весь мусор, который горит (бумага, пластик, полиэтилен, жесть), сжигаем** в течение игры! Мы не видим смысла вывозить его на свалку, где он также сжигается. **Биоразлагаемый мусор закапываем**!

13. Убитую дичь - оленя, кабана - нельзя спрятать за пазуху, носим как товар.

14. Игровой вход в город обозначается двумя столбами/деревьями отстоящими друг от друга на пару метров. По обе стороны от ворот натягивается спанбонд 3-5 м. Ворота могут быть обозначены створками, либо перекладиной. Пока перекладина лежит горизонтально, либо створки ворот закрыты никто кроме мистических сущностей в город войти не сможет. Стучитесь и ждите пока откроют. Штурм городских ворот происходит по типу крепости, но, если вместо ворот перекладина, достаточно 1-го удара тараном, чтобы их сломать.

**13. ГРЕХИ И БЛАГОДАТЬ БОЖЬЯ.**

Поскольку все население Англии того времени глубоко верило в бога, на игре введены понятия жетонов греха и благословения.

**Жетоны греха вы получаете, когда совершаете грех:**  
1. Поход в Вавилонскую блудницу (бордель).  
2. Полноценный прием пищи (чай с печеньками + первое/второе) в любом кабаке.  
3. Убийство – жетон надо честно попросить у региональщика после совершение преступления.  
4. Воровство – жетоны выдаются вместе с прищепками (см. раздел воровство).  
5. Нарушение обета, клятвы.  
6. В настольной игре.  
7. За аборты или покупку противозачаточных зелий (жетоны выдаются во время совершения сделки).  
8. За использование ядов (жетоны выдаются во время покупки).  
9. В любом другом случае, который вы сочтете греховным (получить жетон можно у региональщика).

Грехи влияют на ваше посмертие.

**Чем больше грехов вы принесете к порогу чистилища, тем горше ваша учесть:**  
1-2 греха – выход в новой роли без подъемных.  
3-4 греха – выход в новой роли с тяжелой болезнью.  
5-6 грехов – все ваши игровые дети умирают во младенчестве.  
7-8 грехов – выход в новой роли с неизлечимыми увечьями по выбору дьявола или бога.  
9-10 грехов – выход в новой роли с родовым проклятьем, либо тяжелым гейсом по выбору дьявола или бога.  
10-13 грехов – выход продавшим душу нечистому. Богатства, страдания и боль. Возможен выход демонической сущностью или одержимым.

Чтобы возродиться без этого непотребства вам надлежит быть добрым христианином и регулярно ходить в церковь на исповедь, причастие, религиозное праздники, крещение младенцев, отпевание покойников и т.п.

За эти богоугодные действия вы сможете получить жетоны благословения, которые выдают святые пастыри. При желании можно просто сдавать свой грех монаху после каждого ритуала в церкви.

Можно копить грехи и благодать одновременно. Тогда на Суде божьем они взаимно вычтутся.

**Чтобы замолить 1 грех вы можете на выбор:**  
1. Горячо помолиться вслух в храме.  
2. Сходить на исповедь и причастие.  
3. Пожертвовать в храм денег с просьбой помолиться о вашей бессмертной душе.  
4. Горячо молиться на любом церковном таинстве.  
5. Получить благословение просто так от доброго пастыря.  
6. Выполнить наложенную пастырем епитимью.  
7. Раздать милостыню нуждающимся. Помочь страждущим.  
8. Читать проповеди, нести слово божье.

**За благословения на суде божьем вам воздастся сторицей:**  
1-2 благословения – выход в новой роли с приятными подъемными.  
3-4 благословения – выход с иммунитетом на любые болезни в ближайший цикл.  
5-6 благословений – все ваши игровые дети будут жить долго и счастливо, если вы женщина сможете рожать двойни без проблем (см. раздел экономика).  
7-8 благословений – выход в новой роли с полным иммунитетом к любым болезням.  
9-10 благословений – воскрешение в старой роли. Получение божественного артефакта.  
11-12 благословений – выход в новой роли святым с возможностью творить чудеса и изгонять дьявола.

Все имеющиеся грехи можно замолить оптом, отправившись в Святую Землю ко Гробу Господню! Для этого вам придется посетить настолку.

Мистические персонажи занимаются добычей грехов и благодати по своему личному желанию. Их действия в посмертии оцениваются по-иному. Данный аспект подробно разобран в закрытых правилах по мистике.

Если вы придерживаетесь иной веры вы можете собирать грехи согласно своим представлениям о благодетелях и пороках. В этом случае соотношение грехов и благодати в мертвяке будет рассматриваться особым образом.

**14. ПОСМЕРТИЕ.**

**Общие положения:**

Каждый игрок должен быть готов к "смерти" - т.е. обязан захватить с собой на игру белый хайратник (ленту белого цвета), который повязывается вокруг головы в случае смерти персонажа.

Умерший персонаж 20 минут остается на месте смерти. После чего, если тело его не найдено, следует в мертвяк. Если тело найдено, то начинаются похороны и т.д.

После смерти игрок по возможности должен молчать и не реагировать на окружающих пока его отпевают или хоронят. Так же желательно забыть все секреты минувшей жизни и не копить пожизненные обиды на ваших убийц.

Придя в мертвяк, вы попадаете на Суд божий, где подсчитываются ваши грехи и благодетели и согласно итоговому результату, назначается вознаграждение в новой жизни. Тут же решаются вопросы о краткосрочном выводе вашего персонажа в виде призрака, для завершения важных квестов. Самых отпетых грешников Сатана может затребовать себе в качестве помощников на неограниченное количество времени. Бог также имеет право заставить вас пройти сквозь чистилище, дабы душа стал невинной и отвратила от себя порок и скверну.

Если вы не христианин сообщите об этом мастеру мертвяка по прибытии в его владения.

После этого вы должны отдать мастеру (Господу-богу или Дьяволу) свой паспорт и имеющиеся при вас игровые ценности, которые забыли вынуть из ваших карманов грабители или ваши заботливые родственники и друзья! Если вас вместе с этим уже закопали, значит сами виноваты.

Стандартный срок отсидки в мертвяке 2 часа.

**Время можно сократить за счет:**

- 30-60 мин. – наличие красивой куколки покойного.

- 30 мин. – устройство пышных похорон.

- 30 мин. – проведение богатых поминок с раздачей милостыни безутешной роднёй.

- 30 мин. – возведения солидного надгробья, заказ надежного гроба и прочее.

Вариант для одиночек - хозяйственная отработка самим "покойным" (дрова, вода и т.п.)

Если вы не отыграли ранение, то сидите 4 часа, бонусы, сокращающие время отсидки, не действуют!

Не бойтесь умирать! Лучше заранее подготовьте дополнитедльные вводные на ваших родственников, которые в случае чего отомстят за вашу безвременную кончину.

Игрок не может совершить самоубийство в стране фей.

**Смерть персонажей с двойной ролью:**

Если у вас есть вторая роль, но как человека вас убили (в один из дневных циклов без прикида иной сущности), после всех полагающихся манипуляций с вашим телом, вы пойдете в мертвяк. Там вы сможете взять роль нового человека, сохранив все воспоминания о прошлой жизни своего носителя.

Сущность не должна мстить за гибель своего носителя без особого разрешения от мастеров.

Если вы умираете в вечерний цикл в образе мистической сущности, вы можете продолжать игру в образе своего смертного носителя, чаще всего, без сохранения воспоминаний о прошлой жизни мистической составляющей.

Условно бессмертные мистики после снятия с них всех хитов идут в мертвяк, делают отметку и по желанию тут же снова выходят в игру.

Оборотни, ведьмы, друиды, антихрист и т. п. умирают и идут в мертвяк как обычные персонажи, без возрождения в новой роли с памятью прошлого персонажа.

**Еще кое-что о смерти и подготовке к ней:**

После игровой смерти жизнь вашего персонажа будет далека от завершения. Для этого вам потребуется заранее, до игры подготовить маленькую тряпичную куколку, обрядив ее в лоскутки, оставшиеся от пошива личного платья вашего героя. В голову куколке добавляем половину грецкого ореха, на место сердца кладем алый камушек или лоскуток, вместо требухи в пузо набиваем какую-нибудь ветошь. Можно пару бобов на место почек пристроить. В общем – ваш богатый внутренний мир тут целиком и полностью будет зависеть от вашей фантазии. До отпевания вы вручаете куколку могильщику. К этому трупику ваши безутешные родственники добавляют бижутерию и монетки. После совершения всех ритуалов могильщик кладет хладное тело в меленький гробик, закапывает на кладбище и ставит над ним крест, либо надгробие.

Все эти взаимодействия и доигровая подготовка естественно скажутся на времени отсидки вашего персонажа в мертвяке. Если вам лень заморачиваться с нормальной куколкой, можно прихватить с собой только лоскутки и скрутить некое подобие человечка на крестовине из двух палок. Естественно эта конструкция будет оцениваться не так щедро, как нормальная куколка. Если вы совершенно не сознательны в доигровой подготовке, мастер мертвяка выдаст вам безликую картонную распечатку человеческой тушки, от которой - в деле спасения вашей души из загребущих лап дьявола – толку медный пенни. Зато и куколки, и картинки пригодятся нам в долгосрочной перспективе, когда в игру вступят колдуны, мародеры и другие нечистые на руки элементы нашей сказки.

Викинги могут привезти с собой модельки лодок, чтобы устроить своей куколке фееричное огненное погребение и таки не попасться в цепкие руки любителей мертвечинки.

**15. ДЕТИ НА ИГРЕ.**

Внимание, наши ролевые игры – мероприятия для взрослых! Вероятность наличия сцен игрового насилия и дискриминации 99%. Мы настоятельно рекомендуем оставить ваших детей дома, хотя и понимаем, что это не всегда возможно.

Мы ЗАПРЕЩАЕМ присутствие на полигоне игроков до 14 лет без сопровождения их непосредственных родителей. Братья, сестры, дяди, тети не считаются!

ЗАПРЕЩАЕТСЯ привозить детей с любыми психологическими отклонениями и расстройствами!

Напоминаем, что, привозя ребенка на полигон, ВЫ БЕРЕТЕ НА СЕБЯ ПОЛНУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ЕГО ЗДОРОВЬЕ И МОРАЛЬНЫЙ ОБЛИК.

На всякий случай настоятельно рекомендуем вам приобрести бинты, пластыри, перекись, жаропонижающее, обезболивающее, противодиарейное, антигистаминное, активированный уголь, репеллент от комаров и клещей. Это только базовый набор. У каждого ребенка свои особенности, учитывайте их при сборе походной аптечки. В мастерятнике, конечно, будут медики, но запас и качество лекарств у этих людей чаще всего рассчитан на взрослого человека.

Перед выездом проведите с дитём беседу по поводу безопасного обращения с открытым огнем (костром) и поведения в лесу в целом. Во избежание неприятных сюрпризов желательно, чтобы это был не первый ваш выезд с мелочью на природу. Ребенок будет знать, чего ждать от леса, а вы от ребенка.

Дети без прикидов на игру не допускаются! Лучше взять еще запасной наряд, так как грязь и сырость быстро сделаю свое черное дело, а ребенок в сырой одежде в лесу – первый шаг к простудным заболеваниям.

Пожалуйста, объясните отпрыску, что прохождение под спандбондом категорически запрещено!

Выхватывать оружие у игроков, брать его с оружейных стоек, втыкать мечи в землю, лезть в гущу сражения под удары алебард и сабель, выстрелы также строго ЗАПРЕЩЕНО! Помните - это опасно.

Хождение в данжи, присутствие во время отыгрыша кровавых ритуалов и пыток игрокам до 14 лет ЗАПРЕЩЕНО! Посещение дома терпимости допустимо только с 18 лет!

Детям ЗАПРЕЩАЕТСЯ без разрешения сотрудников кабака трогать продукты питания! Но ребенок может покупать в кабаке продукты наравне с другими игроками за игровую валюту.

Детям не следует больше чем необходимо находиться в кабаках, а также иных общественных игровых местах без сопровождения взрослых. Поел-попил, купил-продал, сдал лут, убежал. Хозяин и сотрудники заведения могут сделать замечание и отправить ребенка к родителям, либо к мастерам, если местоположение родителей не представляется возможным установить. Игроки вправе пожаловаться на поведение детей хозяину или сотрудникам заведения, а также мастерам.

Пожалуйста, ВНИМАТЕЛЬНО следите за своими отпрысками.

Детям запрещается мусорить на полигоне! Мастера и игротехи могут сделать замечание детям и их родителям. Материальную и финансовую ответственность за ненадлежащее поведение ребенка несут его родители.

Кроме того, дети должны уважительно относится к окружающим и соблюдать игровую субординацию! Не перебивать диалоги игроков, не вмешиваться пока взрослые не обратятся лично к ним. Неожиданные «реплики из кустов» очень сильно ломают игру, а уж когда сын повара говорит шерифу: «Подвинься!» ...

Объясните ребенку, что, если он случайно услышал или увидел нечто интересное, он не должен тут же бежать и всем об этом рассказывать. Тайны пропадают, засады раскрываются, механика нарушается - это ломает игру. В реальности отыгрываемого мира, поймав ненужного свидетеля на секретных переговорах, ему бы свернули шею, но у нас ролевая игра, поэтому на детей стараются не обращать внимания. Увы, сами дети часто не могут удержать язык за зубами, поэтому научите их этому заранее.

Передвижение детей до 14 лет по полигону в ночное время (после 20:00) ЗАПРЕЩЕНО! Лес – это не детская площадка в соседнем дворе. Можно заблудиться, потеряться, быть напуганным до икоты пьяным игроком… Ради вашего и нашего спокойствия, пожалуйста, не оставляйте мелких без присмотра на полигоне!

Взнос за детей до 12 лет, которых вы планируете кормить в игровом кабаке, составит половину стоимости заявленного взноса. После 12 лет взнос за ребенка оплачивается в полном размере.

**Помните, МАСТЕРА НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ за здоровье и благополучие вашего ребенка!**

**16. НАСТОЛЬНАЯ РЕЛИГИОЗНО-ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА.**

1. Количество игроков за столом не более 6 человек.
2. Время партии не дольше 2 часов. Когда торговец распродает весь товар, он должен вернуться в Лондон. Пилигрим посещает не более 4 святых мест за 1 игру либо идет сразу в Иерусалим. Мастер настолки в любой момент может попросить вас ее покинуть.
3. Для учета количества ваших хитов везите кубики. Можете захватить мелкие фигурки из киндеров для обозначения вашего персонажа.
4. Игра начинается с выставления фишек в Лондоне. Затем игрок тянет карту Пути (морскую, сухопутную универсальную), и, если может, выполняет указанные на ней действия. Если карта не подходит (он на суше, карта морская), игрок игнорирует ее. Если карта завязана на торговле, а он простой пилигрим, игрок может игнорировать карту и сразу совершать бросок кубика. После чего ходит по гексагонам.
5. Для движения по морю всегда прибавляйте к результату куба 2.
6. При посадке на корабль платите 10 пенни. Сесть на корабль можно только в прибрежном городе. Сойти на берег в любом месте бесплатно. Поторговали в порту, чтобы сесть на корабль платите 10 пенсов.
7. Если при выходе на сушу или посадке на корабль у вас еще остались ходы, они сгорают.
8. Путешествие в группе невозможно.
9. Прохождение через черные гексагоны гор, болот, пустынь невозможно, их надо обходить.
10. При потере определённой доли товара округляйте в меньшую сторону.
11. Один купец может везти неограниченное количество товаров.
12. Торговать можно в любом городе. Смотри на карте цветовые маркеры городов. Минимальная прибыль от торговли в городах, отмеченных голубым цветом, средняя прибыль в зеленых, максимальная в красных и самом Иерусалиме.
13. Зайдя на клетку город тяните карту торговли. При этом вы платите торговую пошлину в размере 5 пенни, если вас устраивает цена, предложенная за ваш товар. Сверяясь с цветом города, в котором вы находитесь проверяйте, сколько товара вы можете продать. Снова торговать в этом городе вы сможете только, посетив другой. В каждом городе существует лимит на оборот товаров.
14. Понятие «в группе», «рядом» означает, что два игрока стоят на одной или соседних клетках.
15. Получая карты Пути, вы проходите испытания веры и плоти. Иногда эти испытания дают вам жетоны греха либо благословения.
16. Скинув благословение иногда можно избежать получения жетона греха или игнорировать некоторые негативные действия карты, об этом подробно написано на карте.
17. Некоторые вещи и артефакты можно вынести с собой из-за стола и использовать их в обычной игре. Об этом написано в карте. После завершения игры попросите мастера выписать вам сертификаты.
18. Жетоны греха скидываются, когда к вам в руки приходят жетоны благословения. Жетоны греха можно не перекрывать жетонами благословения сразу, допускается копить оба вида жетонов. Важно: нельзя скинуть жетоны греха за счет жетонов благословения в момент получения карты Пути.
19. В любой свой ход, горячо помолившись, вы можете передать любое количество ваших жетонов благословения любому нуждающемуся в настолке.
20. В игре можно грабить своего соседа, стоящего с вами на одной или соседней клетке, использую модификатор. Если бросок ограбления был удачен, киньте кубик еще раз. Кол-во изъятых денег зависит от выброшенного вами значения на дополнительном кубике. 1-3 половина денег ограбленного ваша. 4-6 все деньги ограбленного ваши. После каждого ограбления вы берете жетон греха.
21. Чтобы отжать товар и деньги единовременно вам придется напасть на торговца и снять с него все хиты кроме последнего. Отправляясь в настолку, надевайте дополнительные костюмы, чтобы вас потом в Англии не опознали ограбленные и не потащили в суд. Либо добивайте свои жертвы.
22. Битвы в настолке осуществляются по принципу бросков кубика (d6) при наличии у вас игрового оружия или сертификата на него. Сначала кидает атакующий, затем атакованный. Если значение на кубике первого выше, он наносит второму урон – 1 хит. Затем наступает черед атакованного и т. д. до полной победы или поражения. Если на кубиках дерущихся значения равны – удар отражен.
23. Симптомы болезней, полученных за игрой, надо начать отыгрывать немедленно, но стирать скретч слои на карточках болезней вы, будете только после выхода из настолки на полигон.
24. Паломники могут посещать святые места, получая при этом карточки этих мест. Ближайшее святое место определяется подсчётом гексагонов. В спорных ситуациях окончательную релокацию определяет мастер.
25. Карточки святых мест можно носить с собой пока не соберешь все 12. Они не побираемы другими игроками. Посетив все святые места, получи реликвию.
26. Посетив Иерусалим получи одно благословение и полное отпущение грехов, жетоны сгорают.
27. Умереть в настолке невозможно, если только вас целенаправленно не «убьёт» сидящий рядом игрок. В остальных случаях при 0 хитов вас выкидывает из настолки и перемещает в вашу локацию или к ближайшему лекарю на лечение с 1 хитом.
28. В настолке также поощряется отыгрышь. Например, можно не ждать, когда грабители вас добьют, а начать плакать, умолять и выпрашивать жизнь (и еще немного наличности на проезд). Если карта просит вас горячо помолиться или восславить Господа, то придется выполнить это требование или эффект не сработает. Учите Pater noster наизусть. Если вы дали обет, то держите его даже за столом. За нарушение обетов наказание назначает мастер.

