

# ПРАВИЛА ПО СОЦИАЛЬНЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

## **I. Правила по ненасильственным взаимодействиям**

### *1. Правила по сексу*

Секс отыгрывается по обоюдному согласию двух и более игроков, достигших **18-летнего возраста**. Отыгрывается массажем, длительностью не менее 5 минут. Поглаживания, в том числе и какой-либо конечности (рука, ладонь, стопа и т.д.) также могут являться частью массажа по договоренности между игроками. Для нетактильных людей по согласованию массаж может быть заменен взаимным чтением стихов, песен.

Публичный секс осуждаем и порицаем обществом того времени и региона. В случае наступления такового взаимодействия к участникам могут быть применены игровые последствия со стороны других персонажей. Например - наложение епитимьи, снятие с должности и т.д.

### *2. Правила по бракосочетанию*

Брак может быть заключен только между мужчиной и женщиной. На момент заключения брака обоим игрокам должно быть не менее 16 лет. Обряд бракосочетания проводит священнослужитель.

При бракосочетании между двумя персонажами необходима его консумация (отыгрыш секса между женихом и невестой). Она может производиться не сразу после бракосочетания, а в удобное для игроков время. На консумации для ее подтверждения может присутствовать священнослужитель или 2-3 близких родственника со стороны жениха/невесты. В этом случае присутствующие должны держать свечи. После консумации брак считается полностью заключенным.

Римско-католическая церковь не признает разводов с юридической и богословской точек зрения. Однако можно найти иные игровые способы для прекращения брака (например - канон 1098 Кодекса канонического права). После прекращения брака персонаж может повторно вступить в следующий брак.

### *3. Правила по беременности и родам*

Доступно только для женских персонажей. По желанию игрока после отыгрыша секса или изнасилования он может заявить рег.мастеру о

своей беременности. В этом случае игрок в течении игровых суток на свое усмотрение отыгрывает беременность (например, подкладывает тряпки под одежду в районе живота).

По истечению суток происходит отыгрыш родов. Отыгрыш производится игроком либо в присутствии лекаря, либо без такового. До начала родов или в их процессе игрок может получить исповедь у священника с произнесенной молитвой. Время отыгрыша - не более 15 минут. Процесс родов разделен на 3 этапа.

На первом этапе производится бросок кубика дб на количество детей. Значение 1,2 - будет 1 ребенок, 3,4 - 2 детей, 5,6 - 3 детей. На втором этапе кубик дб бросается от 1 до 3 раз (в зависимости от количества детей) на пол ребенка. Четное значение - девочка, нечетное - мальчик. На третьем этапе броском кубика определяется, выжил ли ребенок или нет. Количество бросков равно количеству детей. Значения 1,2,3 - ребенок не выжил (родился мертвым, умер в процессе), 4,5,6 - выжил (родился здоровым).

Если процесс родов проходит без лекаря, то кубик кидает сама роженица. В этом случае ко всем значениям при броске кубика добавляется модификатор -1 к выпавшему числу. Если присутствует лекарь, то именно он кидает кубик и показывает выпавшее значение роженице. Если до или во время родов была исповедь у священника с произнесением последующей молитвы, то ко всем выпавшим после благословления значениям кубика добавляется модификатор +1 к выпавшему числу.

По завершении родов роженица теряет 1 нательный хит и переходит в состояние легкого ранения. Новорожденный ребенок моделируется самим игроком (например, можно замотать в тряпки небольшое полено).

#### *4. Правила по межличностным взаимоотношениям*

При игровом взаимодействии между персонажами следует придерживаться норм обращений и поведения, бывших тогда в обращении. На тот момент все общество еще поделено на 3 сословия - простолюдины, духовенство, дворяне. Обращаться к вышестоящим, благородному сословию, духовенству лучше в соответствии с их титулованием, происхождению. При этом, среди французов это более необходимо, чем среди итальянцев, где уже больше смотрят на фактическую власть и деньги, чем на сословие и титул. Также близкие друзья и родственники

могут переходить на неформальное общение, что естественно. Неправильное же обращение к тому или иному персонажу может повлечь за собой негативное отношение и другие игровые последствия.

Ниже для представлен перечень обращений, на игре Вы можете обращаться друг к другу и по-другому (если сочтете нужным, к тому же перечень неполный, упрощенный).

Вежливые обращения между простолюдинами и к дворянам низкого статуса и рыцарям:

Франция - Месье (мужчина), Мадам (замужняя женщина), Мадемуазель (незамужняя женщина);

Италия - Сеньор (мужчина, Сеньора (женщина), Сеньорита (незамужняя женщина);

Испания - Дон (мужчина), Донна (женщина), Донья (незамужняя женщина).

Обращение к аристократии:

Ваше Величество - Король, Ваше Высочество - Принц, Ваша Светлость - Герцог, Ваше Сиятельство - Маркиз, Граф, Ваша Милость - Барон.

Обращение к духовенству:

Ваше Святейшество - Папа Римский, Ваше Высокопреосвященство - Кардинал, Архиепископ, Ваше Преосвященство - Епископ, Преподобный Отец - священник.

## **II. Правила по насильственным взаимодействиям**

Все насильственные возможны для отыгрыша только в отношении игрока, достигшего 18-летнего возраста.

### *1. Правила по изнасилованию*

Изнасилование можно заявить в отношении персонажа, находящегося в беспомощном состоянии перед насильником: если он оглушен, связан, находится в плену или в состоянии тяжелого ранения. Если изнасилование заявляется в отношении персонажа, не находящегося в беспомощном состоянии, то по окончании изнасилования оба персонажа переходят в состояние тяжелого ранения, так как считается, что жертва активно сопротивлялась а насильник наносил вред здоровью жертвы для уничтожения данного сопротивления. Изнасилование отыгрывается приседаниями/отжиманиями насильника и жертвы в количестве 10 штук.

Если по состоянию здоровья игрок не может выполнить данные действия, он заявляет об этом и действия считаются выполненными. После изнасилования жертва теряет 1 натальный хит. Если жертва была в состоянии тяжелого ранения, то в этом случае персонаж погибает после изнасилования.

Групповые изнасилования моделируются только при согласии жертвы, принимать в ней могут участие не более 4 персонажей.

## *2. Правила по пыткам*

Пытать может только персонаж с профессией палач или коновал или врач. Пытка проводится над плененным персонажем, или если он связан или находится в состоянии тяжелого ранения. Пытки длятся от 5 до 15 минут. Отыгрыш пыток - на усмотрение палача. В том числе и по использованию того или иного инвентаря во время отыгрыша. Внимание: при отыгрыше физическое воздействие на пытаемого игрока недопустимо. По окончании пыток палач бросает кубик д6 и показывает результат пытаемому и задает пытаемому 3 вопроса:

1-2 - пытка провалилась, пытаемый может не отвечать на вопросы, или отвечать неправду;

3-4 - пытка удалась частично, пытаемый обязан ответить правдиво на один из трех вопросов;

5 - пытка удалась, пытаемый обязан ответить правдиво на 2 из 3 вопросов;

6 - пытка удалась полностью, пытаемый обязан ответить правдиво на все 3 вопроса.

Если пытку проводит врач, то для успешного проведения пытки необходим результат выпадения кубика на 5-6. В этом случае пытаемый правдиво отвечает на 1 из 3 вопросов.

Независимо от результата пытки пытаемый теряет 1 натальный хит. Персонаж, находящийся перед пыткой в состоянии тяжелого ранения - умирает. Повторить пытку можно не ранее, чем через полчаса.

Также во время пытки палач может заявить о повреждении/отрезании части тела пытаемого (нос, ухо, нога и т.п.). В этом случае персонаж дополнительно теряет 1 натальный хит и далее отыгрывает отсутствие/повреждение данной конечности. Потерянная конечность маркируется белым хайратником, нос/ухо можно закрыть черным цветом. При потере ноги и невозможности ходить только на одной

ноге можно взять посох/палку/оружие и опираясь на него отыгрывать хромоту.

### *3. Правила по оглушению, обыску, добиванию, плену*

#### *а) Оглушение:*

Оглушить можно небоевой частью длинноклинкового или древкового оружия, пистолетом. Кинжалом оглушение невозможно. Для того, чтобы оглушить персонажа, другой персонаж должен находиться за спиной оглушаемого, тот при этом не должен видеть нападающего. Сам нападающей касанием по плечу или верхней части спины небоевой частью оружия обозначает оглушение и говорит (можно на ухо) слово “оглушен”. Оглушенный при этом должен сесть или лечь и отыгрывать оглушение в течение 5 минут. В состоянии оглушения персонаж никак не реагирует на происходящие вещи, не запоминает события и не двигается с места, но при этом его может перенести в другое место другой персонаж. По истечении времени персонаж приходит в себя и не помнит, что с ним было. Персонажа можно привести в чувства раньше времени, отыграв приведение в чувства (например - условное похлопывание по лицу, при этом физически бить нельзя). После трех оглушений подряд персонаж теряет 1 нательный хит.

#### *б) Обыск:*

Может проводиться только в отношении персонажа, который находится в плену, оглушен или в состоянии тяжелого ранения. Обыск - игровой, по жизни обыскивать нельзя. Для осуществления обыска обыскивающий заявляет конкретную часть тела или элемент одежды (правая нога, левая поясная сумка и т.п.). Обыскиваемый честно достает игровые предметы или говорит, что там ничего нет. Заявлять обыск можно не более 3 раз. Побираемыми при обыске являются игровые деньги, игровые ценности и бумаги, предметы, находящиеся в игре. Игровое оружие, одежда, предметы антуража, личные вещи игроков - непобираемы. Можно забрать также чип оружие в игре. В этом случае самим оружием уже пользоваться нельзя, а перешедший к другому игроку чип можно будет использовать на ином оружии.

#### *в) Добивание:*

Добиваний на игре нет.

г) Плен:

Пленить можно только персонажа, находящегося в состоянии тяжелого ранения или оглушения. Для этого пленитель завязывает персонажу руки и/или ноги. Связывание происходит по игре, а не по жизни, затягивать узлы не надо. Можно использовать колодки, цепи, веревки, оковы и т.д. Пленитель сам освободиться не может из пут, если **связаны ноги** - перемещается только при помощи другого персонажа (можно просто идти рядом), не может сбежать. Освободится пленный может только если его добровольно отпустят и снимут путы. Также персонажа может освободит другой персонаж, отыгрывая перерезание пут клинковым оружием в течение не менее 1 минуты. **Также пленника можно выкупить в этом случае он переходит к тому, кто за него заплатил.**

Если пленного персонажа поместили в здание тюрьмы, то путы ему не нужны, так как считается, что он находится под стражей и не может сбежать из тюрьмы.

Плен не может продолжаться более **2** часов. По окончании этого времени пленный персонаж должен быть переведен в другое состояние. В противном случае он считается сбежавшим. Для этого игрок должен подойти к регу, заявить о побеге в связи с окончанием времени и покинуть локацию. За пределами локации персонаж уже возвращается в игру. Также игрок может заявить побег в случае, если во время плена с его персонажем отсутствовало игровое взаимодействие более 30 минут.

#### *4. Правила по кулуарным убийствам*

Для того, чтобы кулуарно убить персонажа, надо незаметно подобраться к нему так, чтобы он не видел убийцу. После этого кинжалом или другим короткоклинковым оружием провести от плеча до плеча жертвы сзади, сказав слово “убиваю”. В этот момент убийцу и его действия не должны видеть и другие персонажи. **После этого персонаж умирает.**

#### *5. Правила по казням*

Персонаж игрока может быть подвергнут публичной казни. для этого персонажа вывести к толпе (не менее чем перед 5 другими персонажами)

на открытую местность (то есть не в здании), публично объявить обвинения и приговор. После этого отыгрывается один из вариантов казни: отсечение головы, четвертование, сожжение, повешение, убийство оружием, забивание до смерти, посадение на кол. Отыгрыш зависит от конкретной ситуации и остается на откуп игроков. **Казнь приводит в исполнение персонаж с навыком палач.** Внимание: по жизни наносить увечья, физические воздействия и тем более сжигать - запрещается. Можно наметить удар, обозначить, поставить рядом с виселицей, привязать к столбу рядом с костром (на безопасном расстоянии) и так далее. Казнь не должна длиться дольше 1 минуты. Сожжение и забивание до смерти может длиться до 5 минут по усмотрению игроков. После окончания казни казненный персонаж умирает.

### **III. Правила по общественным взаимодействиям**

#### **1. Правила по профессиям**

На игре каждый персонаж имеет не только то или иное сословное происхождение (простолудин, дворянин, духовенство), но также обладает своей профессией. Ей на игре можно обучиться по правилам по науке. Каждая профессия дает свои возможности дальнейшего взаимодействия. Персонаж может иметь не более 3 профессий одновременно. Часть профессий будет у персонажей со старта игры (например, очевидно, что Папа Римский будет духовным лицом, генерал армии - воинов и т.д.).  
Список профессий:

| <b>Наименование профессии</b> | <b>Чем можно заниматься</b>                             | <b>Какое сословие может овладеть профессией</b> |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Духовное лицо                 | Исповеди, отпевания, отпущения грехов и пр.             | Духовенство                                     |
| Воин                          | Воевать в составе армии, командовать отрядом или армией | Простолудины, дворяне                           |
| Аптекарь                      | Изготовление и применение лекарств                      | Простолудины, духовенство                       |

|                |                                                                 |                                    |
|----------------|-----------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Коновал        | Лечение ранений, пытки                                          | Простолюдины, духовенство, дворяне |
| Врач           | Лечение болезней и ранений, применение лекарств, пытки          | Простолюдины, духовенство, дворяне |
| Торговец       | Перемещение макроресурсов, взаимодействие с мастерским банком   | Простолюдины, духовенство          |
| Творец         | Создание произведений искусства                                 | Простолюдины, духовенство, дворяне |
| Кузнец         | Изготовление оружия (чип - оружие в игре) из ресурсов и обратно | Простолюдины                       |
| Разнорабочий   | Ремонт и улучшение зданий, оказание других услуг                | Простолюдины                       |
| Артист         | Публичные выступления за деньги                                 | Простолюдины, дворяне              |
| Алхимик        | Создание алхимических и лекарственных веществ                   | Простолюдины, духовенство, дворяне |
| Ученый/инженер | Научные исследования, разработка и создание новых вещей         | Простолюдины, духовенство, дворяне |
| Палач          | Пытки, казни                                                    | Простолюдины                       |

## 2. Правила по строениям

На игре каждое игровое строение приносит доход согласно правилам по экономике. Каждое такое строение по игре можно улучшить, повредить, разрушить. Улучшенное здание дает дополнительный доход, от

поврежденного доход снижается, уничтоженное - не приносит дохода вообще.

Улучшить здание можно двумя путями.

Во-первых, физически добавить к строению какие-либо элементы и новые помещения. Для этого должен иметься чертеж от инженера. Чертеж делается по игре и согласовывается с рег.мастером. В зависимости от чертежа и здания рег.мастер устанавливает необходимое количество ресурсов, которое необходимо потратить для проведения данного улучшения. После этого под присмотром инженера и с помощью разнорабочего отыгрывается возведение улучшения. Отыгрыш от 5 до 15 минут на усмотрение игроков, улучшение производится в физическом виде.

Во-вторых, украсить здание произведением искусства (добавить статую, картины, расписать потолок/стены и т.д.). Этапы аналогичны предыдущему пункту, однако процессом улучшения в данном случае руководит творец, а не инженер.

Улучшать конкретное здание можно не более 3 раз за всю игру. На старте все здания имеют первый уровень.

Уничтожение/повреждение здания также возможно двумя путями:

Во-первых, по зданию можно нанести урон выстрелом из осадного метательного орудия. Каждые два выстрела (для порохового метательного - каждый выстрел) снимает по одному уровню улучшения. Если уровень меньше единицы, здание считается поврежденным. Если уровень равен нулю - уничтоженным.

Во-вторых, здание можно поджечь или подорвать. Для совершения этого действия необходимо не менее трех персонажей, которые закрепляют на углах конкретного здания киперную ленту, отыгрывая при этом либо разведение огня под разными частями здания либо заложение взрывного заряда (для подрыва необходимо будет потратить чип ресурса "порох"), заранее сообщив рег.мастеру локации о своих действиях. После отыгрыша поджога здание считается объатым пламенем, о чем громко объявляется рег.мастером. Время такового горения - 5 минут. Если за этот промежуток времени другими персонажами была предпринята попытка отыгрыша тушения здания, то в зависимости от качества отыгрыша и числа задействованных игроков огонь будет считаться погашенным, а здание - поврежденным. Если таковой попытки предпринято не было или

отыгрыш/число задействованных персонажей было недостаточным, то здание считается уничтоженным полностью (сгоревшим).

Если во время нанесения повреждений зданию внутри находились игроки, то их персонажи теряют один нательный хит. Если они находились в здании во время его уничтожения - персонажи таких игроков умирают.

Штурмовые стены и штурмовые ворота уничтожить нельзя, только повредить.

Проникнуть в то или иное строение можно по приглашению персонажей, владеющих им или находящихся внутри. Если внутри здания никого нет и/или на двери висит явный маркер того, что вход закрыт (замок, перевязанная веревка, табличка с надписью “закрыто” и т.п.), то проникнуть внутрь нельзя за исключением моделирования выламывания двери. Для этого необходимо 3 персонажа с оружием, которые в течение 3 минут будут громко моделировать таковое выламывание (без физического воздействия на конструкцию) с использованием подручных средств (в т.ч. и оружия). После отыгрыша дверь считается сломанной и здание можно заходить. В дальнейшем данная дверь не может закрыться и для ее починки требуется нанять разнорабочего. Модель выламывания применяется только в том случае, если внутри строения находятся игроки. данная модель также не работает в случае со штурмовыми воротами.