

Правила.
Кланы Шотландии: Наследие Гор. ПРИ. 2018.

Содержание:

1. Общие правила по поведению на мероприятии и технике безопасности.	2
2. Общие сведения и исторические предпосылки.	5
3. Правила по боевым взаимодействиям.	6
4. Правила по медицине	16
5. Правила по экономике.	21
6. Правила по строениям.	27
7. Правила по религии.	28
8. Правила по социальным взаимодействиям.	35
9. Правила по посмертию (мертвятнику).	37



1. Общие правила по поведению на мероприятии и технике безопасности.

1. Общие правила

- 1.1. Настоящие правила (далее Правила) обязательны к прочтению и должны соблюдаться всеми посетителями (далее Гость) и участниками (далее Участник) полевой ролевой игры «Кланы Шотландии: Наследие Гор» (далее ПРИ) на всей территории проведения ПРИ (далее Полигон). Факт ознакомления с Правилами подтверждается подписью в специальном журнале при регистрации.
- 1.2. ПРИ проводится на территории Павло-Посадского района Московской области в период с 4 по 7 июля 2018 года.
- 1.3. Гости и Участники ПРИ должны пройти обязательную регистрацию в мастерском лагере (далее Мастерка) до начала ПРИ, либо сразу после установки жилого лагеря в случае прибытия на полигон после начала ПРИ.
- 1.4. Организаторы оставляют за собой право удалять с Полигона посетителей, не прошедших регистрацию, а такжеGuestов и Участников ПРИ в случае несоблюдения правил.
- 1.5. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
- 1.6. Организаторы ПРИ не несут ответственности за действия Guestов и Участников, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу других лиц, произошедшие при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству РФ, передаются в руки сотрудников полиции.
- 1.7. В случае несоблюдения Участником или Guestом настоящих Правил, вследствие чего, другому Участнику или Guestу будет причинен какой-либо ущерб (материальный, физический, любой формы тяжести), вся ответственность за нанесения такого ущерба ложится полностью на Участника или Guestа его причинившего. Участник или Guest, причинивший ущерб, несет полную ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, в том числе Гражданский кодекс (ГК РФ), Кодекс об административных правонарушениях (КоАП РФ), Уголовный кодекс (УК РФ), Лесной кодекс, федеральные законы и подзаконные акты, акты органов местного самоуправления, инструкции, рекомендации, положения, приказы и так далее.
- 1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в состоянии алкогольного или иного опьянения. При нарушении этого пункта правил, организаторы оставляют за собой право удаления нарушителя с полигона.
- 1.9. Запрещается привоз на полигон травматического, охотничьего и прочего оружия.
- 1.10. О возникновении нештатных ситуаций (травм, конфликтов и пр.) необходимо сообщить ближайшему мастеру или члену полигонной команды.
- 1.11. Все присутствующие на игре Гости и Участники должны иметь игровые костюмы. Любой посетитель без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через Мастерку, а также ситуации форс мажора. Игрок может находиться без костюма в неигровой зоне.
- 1.12. Самостоятельное купание лиц младше 18 лет, а также купание без купальников и плавков, то есть голым, запрещено.
- 1.13. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать на Мастерку.

2. Игровые и неигровые территории

- 2.1. Полигон условно разделен на игровые и неигровые территории. Игровые взаимодействия совершаются только на игровых территориях. Границы всех неигровых территорий должны быть обозначены киперной лентой.
- 2.2. К неигровым территориям относятся:
 - Жилые лагеря
 - Парковочная зона
 - Мастерка
 - Радиус в 5 метров вокруг общественных точек доступа к технической воде
 - Прочие территории, отделенные киперной лентой
- 2.3. Запрещено злоупотребление границами неигровых территорий для получения любых игровых преимуществ.

3. Медицина

- 3.1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним и иностранным игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.
- 3.2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергии на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется. Лица, страдающие тяжелыми хроническими заболеваниями, обязаны пройти отдельную регистрацию у врача. В ДК таких посетителей обязательно должна быть пометка о заболеваниях и группе крови.
- 3.3. Организаторы настоятельно не рекомендуют беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае организаторы не несут ответственность за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью организаторы настоятельно рекомендуют немедленно эвакуироваться с полигона.
- 3.4. Посетителю рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.
- 3.6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует незамедлительно обратиться к полигонному врачу.
- 3.7. На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. При необходимости будет произведена эвакуация в областную больницу.
- 3.8. При возникновении споров о невозможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

4. Транспорт

- 4.1. При движении по полигону во время проведения ПРИ обязательно включение аварийной сигнализации. Максимальная скорость движения транспортного средства по полигону ограничена 20 км/ч (за исключением экстренных случаев).
- 4.2. На полигоне будет организована парковочная зона для транспортных средств. Уточнить месторасположение парковки можно на регистрации.

4.3. В период проведения ПРИ любое движение ТС на полигоне запрещено, за исключением машин экстренных служб, полигонной команды, а также машин обеспечения кабаков.

4.4. По согласованию с региональным мастером разрешено оставлять автомобиль в локации, если он не мешает игровому процессу и проезду других ТС, но его необходимо замаскировать масксетью или же нетканкой (при этом автомобиль не должно быть видно). Автомобиль должен быть переставлен в другое место по просьбе членов мастерской группы или полигонной команды.

4.5. На ТС, находящемся на полигоне, необходимо оставлять контактную информацию владельца: ФИО, Ник, мобильный телефон, локация.

5. Несовершеннолетние и дети

5.1. Присутствие на полигоне лиц в возрасте до 18 лет возможно на следующих условиях:

- *Детей* - лиц в возрасте до 14 лет:

- Сопровождение родителей или ближайших родственников, которые несут за них полную персональную ответственность.
- Детей не оставляют без присмотра хотя бы одного из сопровождающих в течение всего времени пребывания на полигоне. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых игроков, поставивших своего подопечного в опасное положение или оставивших его без присмотра (например, самостоятельное купание детей в водоёмах).
- Дети в игровых взаимодействиях не участвуют: им разрешено ходить по полигону в костюме, иметь игровое имя, однако не могут быть убиты, похищены и подвергнуты любому аналогичному игровому взаимодействию. Наличие костюма у ребенка обязательно.
- Дети до 14 лет имеют статус гостя с тем отличием, что за них не предусмотрена оплата гостевого взноса (не относится к возвращаемому эквиваленту).
- О наличии ребенка на полигоне необходимо сообщить региональному мастеру и предоставить всю необходимую информацию до 25 июня.

- *Несовершеннолетних* - лиц в возрасте от 14 до 18 лет:

- Наличие взрослого сопровождающего.
- Наличие письменного разрешения родителей.
- Мастера могут отказать несовершеннолетним в участии в боевых столкновениях без объяснения причин.
- Несовершеннолетний имеет статус игрока, т.е. за него уплачивается взнос в полном объеме.

5.2. Ответственность за действия ребёнка (несовершеннолетнего подростка) и его здоровье ложится на сопровождающего родителя или опекуна.

5.3. Лица до 18 лет, появившиеся на игре без выполнения вышеизложенных условий, на полигон допускаться не будут.

5.4. Разрешение составляется в свободной форме с указанием ФИО, номеров паспорта и контактных телефонов родителей, несовершеннолетнего и сопровождающего лица и пересылается МГ не позднее, чем 25 июня 2018г в электронной форме (скан с подписями) или передается на полигоне при регистрации.

5.5. Родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны заранее предоставить МГ исчерпывающую информацию о детях и несовершеннолетних: ФИО, паспортные данные, адрес прописки и проживания, ФИО и контакты родителей (в случае с опекунами и сопровождающими лицами), номер полиса ОМС, противопоказания, непереносимость лекарств, аллергии, перенесенные болезни и травмы.

5.6. На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении (для лиц от 14 лет - паспорт) и полис ОМС ребёнка или несовершеннолетнего. Допускаются ксерокопии. При отсутствии документов в чрезвычайной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднительна.

5.7. В случае если заболевшему ребёнку или несовершеннолетнему, по мнению полигонного врача, требуется эвакуация домой или в лечебное учреждение, ребёнок в сопровождении родителя или ответственного лица должен покинуть полигон (эвакуация в лечебное учреждение производится транспортом организаторов). При отказе родителей или опекунов от эвакуации, они и ребёнок обязаны покинуть полигон самостоятельно.

6. Экология и санитарные правила

6.1. Запрещается:

- организация мусорных свалок;
- оставление на территории полигона мусора (даже собранного в пакет) вне специально отведенных мест;
- разведение костров вне специально оборудованных кострищ;
- оставление горящего костра без присмотра;
- использование в целях освещения открытый огонь (факелы, открытые масляные лампы);
- вырубка леса (даже сухого);
- установка временных укрытий и иных сооружений, приводящая к повреждению деревьев и кустарников;
- использование деревьев для отработки техник боя или в качестве мишеней для стрельбы;
- слив в реки и водоемы любых отходов (в том числе пищевых!);
- применение любых химических чистящих средств, в том числе мыла и средств для мытья посуды, ближе 5 метров от рек/водоемов.
- использование воды из открытых источников (рек/водоемов) в пищевых целях без надлежащей обработки (фильтрации, кипячения, обеззараживания).

6.2. Требования к игровым постройкам:

- все игровые постройки должны быть согласованы с региональным мастером.
- все некапитальные постройки (конверты, навесы из ПВХ, столбы под нетканку и т.д.) после окончания мероприятия должны быть разобраны и сложены на входе в локацию (ямы от столбов необходимо закопать).
- капитальные строения (крепости, башни, штурмовые стены, кабаки и т.д.) должны возводиться с учетом возможности их безопасного использования.
- запрещено использование горбыля в качестве несущих конструкций в любом строении.

6.3. Рекомендации по устройству жилого лагеря:

- выбирая место для лагеря, согласуйте его точное расположение с мастером локации, заранее озаботьтесь наличием мест для палаток и кострища;
- в каждом лагере должен быть оборудован туалет. Он должен иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться не хлоросодержащим антисептиком. Открытая яма в земле туалетом считаться не может и будет закапывается силами вырывшего. Туалет должен быть предъявлен региональщику строго до начала игры (не позже, чем за час до указанного времени старта);
- место для кострища должно быть удалено от палаток, деревьев, скоплений мха, торфа и т.д. во избежание возможного возгорания;

- кострище обязательно должно быть окопано, верхний слой дерна снят и отложен в сторону, после снятия лагеря костер потушен, кострище перекопано;
 - если в лагере не остается дежурного, костер необходимо потушить;
 - в качестве дров допускается использование только сухого валежника, вырубка деревьев на дрова недопустима;
 - после снятия лагеря необходимо вывезти весь мусор до ближайшей организованной свалки;
 - все пищевые отходы должны быть захоронены в яме (после снятия лагеря яму закопать, прикрыть дерном);
 - воду из открытых источников (рек, озер, прудов, иных водоемов), а так же колонок центрального водоснабжения, в обязательном порядке необходимо кипятить не менее 5 минут;
 - питьевая вода доставляется на полигон силами МГ. В случае отсутствия предварительного заказа на воду с вашей стороны, вы можете приобрести её на полигоне. На полигоне будет организовано несколько точек доступа к воде для технических нужд. Организаторы настоятельно рекомендуют использовать воду из природных источников (рек, озер, ручьев, источников) только для технических нужд.
- 6.4. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки и складировать в специально отмеченных местах. Команда отвечает как за свою локацию, так и за примыкающие ей территории. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне. Мешки для мусора можно получить у полигонной команды.
- 6.5. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора запрещено.
- 6.6. Экологический взнос сдается при регистрации Участника или Гостя (в том числе детей и несовершеннолетних) и составляет 500 руб. Возврат экологического взноса происходит после проверки жилого лагеря и локации.

7. О домашних животных

- 7.1. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия его пребывания на полигоне лежат на владельце.
- 7.2. Все собаки, относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть в намордниках и привязаны в лагере владельца.
- 7.3. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по Полигону, владелец собаки находится вне игры.
- 7.4. Вывоз кошек, воронов, попугаев, хорьков и других животных на полигон согласуется с мастером по региону.
- 7.5. Обязательно наличие ветеринарного паспорта животного.

2. Общие сведения и исторические предпосылки.

В 1560 году Шотландский парламент под влиянием лидера Реформации в Шотландии священника Джона Нокса провозгласил запрещение католических доктрин и обрядов, принял протестантский символ веры и утвердил протестантство в качестве государственной религии Шотландии. Ноксом и еще пятью Джонами был выработан документ, названный «Шотландским исповеданием веры», за которым последовали акты, упраздняющие мессу, юрисдикцию папы Римского и отменяющие все законы, официально принятые в поддержку Римско-католической церкви и против Реформатской веры. Были созданы пресвитерии, вместо упраздненной системы епископатов.



Мария Стюарт, королева-католичка, отказалась утвердить данный документ. В 1561 году она приехала из Парижа в Шотландию и предприняла попытку по возвращению страны в лоно католической церкви. На протяжении всего ее правления Джон Нокс оставался непримиримым противником проводимой политики королевы. И лишь в 1567 году парламент вынудил Марию Стюарт отречься от престола в пользу своего годовалого сына Якова, и официально учредил Реформатскую Церковь.



22 августа 1567 года Джеймса Стюарта графа Морея провозгласили регентом при малолетнем короле Якове VI Шотландском. Новый правитель начал проводить политику примирения, пытаясь привлечь на свою сторону как можно больше баронов из числа участников свержения Марии Стюарт. Однако 2 мая 1568 года свергнутая королева бежала из заключения в Лохlevenском замке, положив начало новому витку борьбы. На её сторону немедленно перешли несколько крупных аристократов (Шательро, Аргайл, Хантли), во многом благодаря неприязни к жесткому радикализму Джона Нокса, им удалось собрать крупную армию и разбить войска королевы в битве при Лангсайде 13

мая 1568 года. Мария Стюарт бежала в Англию и обратилась за помощью к Елизавете I. Английская королева согласилась на посредничество, и в октябре 1568 года началось расследование обстоятельств убийства мужа Марии Стюарт лорда Дарнли. Однако, усилиями регента дело обернулось государственным переворотом и свержением Марии Стюарт. Англия признала правительство Морея и даже предоставила ему достаточно крупный кредит.



С опорой на Англию граф Морей смог добиться стабилизации внутреннего положения Шотландии и продолжить протестантские реформы. Но в стране оставалась значительная и влиятельная группа консервативно настроенных аристократов - сторонников свергнутой королевы Марии Стюарт («партия королевы»). К ней вскоре примкнул и Мейтланд, давний сподвижник регента. Морю предстояло решить еще немало самых разных вопросов, чтобы удержаться у власти. С этими мыслями Морей обратил свой взгляд на Хайленд.

В ноябре 1569 года в северных графствах Англии вспыхнуло крупное крестьянское восстание. Как это не раз случалось с начала Реформации, народное недовольство вылилось в открытое вооруженное выступление под знаменем католицизма, которое было поддержано оппозиционно настроенным нынешней власти дворянством. Восстание возглавили графы Нортумберленд и Уэстморленд. Они намеревались освободить бывшую шотландскую королеву и яркую католичку Марию Стюарт, чтобы объявить её наследницей престола Англии, противопоставив Елизавете. Однако восстание не получило массовой поддержки за пределами северных графств и было подавлено спешно перебросенной с юга английской королевской армией. К январю 1570 года все было кончено. Елизавета требовала поимки руководителей восстания, однако оба они бежали в Шотландию. Английское правительство обратилось к официальным властям Шотландии в лице



регента Морея с просьбой о содействии. Морю не улыбалась перспектива реставрации католицизма в Шотландии и восстановления на престоле Марии Стюарт, и потому он согласился помочь англичанам. Нортумберленд был заманен в ловушку и передан людям Морея. Уэстморленд укрылся в хорошо укрепленном замке близ одного из городов на территории горной Шотландии.

Когда Морей отправился к этому замку, намереваясь потребовать выдачи беглеца, люди из свиты регента начали покидать его. Никому не хотелось участвовать в таком непопулярном деле, как арест и выдача Елизавете ее врагов - слишком сильны были антианглийские настроения.

Прибыв на место и осадив замок, Морей, получив письмо, в спешке покинул войска, отбыв в Эдинбург. Вместо себя он оставил доверенное лицо.

Тем временем в Хайленде жизнь текла своим чередом - горные кланы жили в собственной, довольно замкнутой системе. Имея статус широкой автономии, они, подчиняясь напрямую своим вождям-баронам, то сталкивались друг с другом в кровавых битвах за ресурсы и территории, то заключали союзы со вчерашними врагами для совместного нападения или отражения агрессии. Никто не мог себе представить, что вскоре привычный круговорот событий будет разрушен и именно здесь будет заложен фундамент будущего процветания или, может быть, упадка Шотландии...

3. Правила по боевым взаимодействиям.

Введение.

Данные правила предназначены для регулирования процесса боевых взаимодействий между игроками на игре Клан Шотландии: Наследие Гор (далее – игра). В данных правилах прописаны допускаемое на Игру оружие, основные состояния игрока, Соблюдение данных правил обязательно всеми игроками. При возникновении спорных ситуаций на игре необходимо разрешать их с помощью представителей МГ на полигоне (региональных мастеров или маршалов). В случае если разрешения спора в данной инстанции достичь не удалось, то необходимо связаться с мастером по боевым взаимодействиям. В крайних случаях можно запросить присутствие главного мастера (далее – ГМ). Слово ГМ-а является последним, обсуждению и оспариванию не подлежит.

0. Ленты.

На игре практикуется система «ленточной боевки». Это значит, что при осуществлении боевых взаимодействий в ряде случаев (например, штурмы) игрок использует ленточку, что гарантирует сохранность персонажа игрока при смерти. Кроме того, наличие лент в Клане существенно сокращают время нахождения игрока в мертвянике (см. раздел 15 данных правил).

Данные правила описывают использование лент только при осуществлении боевых взаимодействий. Механику управления лентами на игре описывают правила по экономике.

1. Боевое время.

Боевое время согласуется с игровыми циклами и делится на дневное и ночное.

Дневное – с 8:00 до 22:00. Ночное – с 22:00 до 8:00. Штурмы - с 10:00 до 20:00.

2. Хиты и поражаемая зона.

Данный раздел включает в себя информацию про зону поражения разными видами оружия. А также про возможное кол-во хитов у персонажей на игре.

ВАЖНО! Информация про особенности допуска того или иного типа вооружения смотри в соответствующих разделах.

2.1. Хиты.

Каждый персонаж имеет 2 «нательных» хита. Кол-во хитов может быть больше 2, но не более 3 (см. правила по религии п.5).

2.2. Поражаемая зона.

Поражаемая зона определяется как «рубашка\брюки» с ограничениями, то есть НЕ включает: голову, шею, область паха, кисти рук и стопы ног, коленные и локтевые суставы.

2.3. Разрешенные удары.

На игре разрешены рубящие удары клинковым и ударным, дробящим оружием. Колющие удары разрешены только копьями в поражаемую зону. Разрешен захват небоевой части оружия.

2.4. Огнестрельное оружие и пушки.

На игре возможно присутствие ручного огнестрельного оружия и пушек. Поражаемая зона у такого оружия полная за исключением головы, шеи и паха. При выстреле из любого огнестрельного оружия запрещено целиться в шею и голову. Корпус включает в себя и ягодицы. Попадание из ручного огнестрельного оружия в человека игнорирует доспех и наносит стандартное повреждение (-1 хит). Попадание из пушки игнорирует доспех и убивает сразу.

3. Удары и попадания.

3.1. Нанесение удара.

Удар должен быть нанесен боевой частью оружия, при нанесении удара крайне рекомендуется учитывать, против кого направлен удар, особенно в случаях, когда это касается безоружных людей, а также женщин и детей. В последних двух случаях рекомендуется только обозначать удар. Приём "швейная машинка" считается одним попаданием.

3.2. Рикошеты.

Рикошеты из любого вида огнестрельного или стрелкового оружия НЕ засчитывается за попадание.

3.3. Запрещенные удары и действия.

На игре категорически запрещены:

- любые удары вне поражаемой зоны (см. п.2.3). При целенаправленном и неоднократном нанесении запрещенных ударов и уколов могут применяться санкции от тяжелого ранения до удаления с полигона;

- элементы борьбы или приемы рукопашного боя (например: удары руками, ногами, толчки, заломы, броски, подножки, подсечки и т.д.).

3.4. Травмы при ударах и несчастные случаи.

В случае нанесения любой (даже лёгкой) травмы, нанесший переходит в статус тяжелораненого. При нанесении любой травмы схватка останавливается до оказания помощи пострадавшему. В случае серьёзной травмы представителями МГ организовывается доставка пострадавшего до полигонного медика. После оказания помощи и удаления (при необходимости) пострадавшего с поля боя схватка может быть возобновлена. После её окончания проводится разбирательство с участием МГ и выносятся решение о дальнейших санкциях, где последнее слово остаётся за потерпевшим.

Каждый факт несчастного случая рассматривается отдельно представителями МГ.

4. Ранения и смерть.

Данный раздел рассматривает ранения, которые можно получить на игре, их виды, а также условия смены их состояний. О способах лечения ранений описано в правилах по медицине.

4.1. Легкое ранение.

Легкое ранение – состояние, при получении которого персонаж сохраняет возможность сражаться и передвигаться, но не может бегать. При нахождении в состоянии легкого ранения без перевязки в течении 15 минут, персонаж переходит в состояние тяжелого ранения.

Для перехода в состояние легкого ранения достаточно выполнения одного из условий:

- попадание любым оружием в конечность, не защищенную доспехом;
- попадание ручным огнестрельным оружием в корпус или конечность, защищенную доспехом;

4.2. Тяжелое ранение.

Тяжелое ранение – состояние, в котором персонаж не может продолжать сражение, должен упасть (максимально быстро!), может только стонать и тихо звать на помощь, не может двигаться или ползти. Если его не перевязать в течение 15 минут, персонаж умирает.

Для перехода в состояние тяжелого ранения достаточно выполнения одного из условий:

- попадание любым оружием в корпус, не защищенный доспехом;
- повторное попадание из любого оружия в конечность, не защищенную доспехом, и уже имеющемуся лёгком ранении;
- нахождение в состоянии лёгкого ранения в течение 15 минут без оказания игровой медицинской помощи.

4.3. Смерть.

Смерть – состояние, попадая в которое персонаж игрока умирает и покидает игровой мир. Умерев, персонаж обязан находиться на месте своей смерти в течение 15 минут, после чего направиться в мертвятник. Более подробно о времени нахождения игрока в мертвятнике, а также об условиях получения нового паспорта персонажа - описано в правилах по мертвятнику.

Для перехода в состояние смерти достаточно выполнения одного из условий:

- добивание персонажа, находящегося в состоянии тяжелого ранения или оглушения;
- нахождение персонажа в состоянии тяжёлого ранения в течение 15 минут без оказания игровой медицинской помощи;
- убийство на дуэли;
- казнь.

4.4. Добивание.

Добивание переводит персонаж игрока в состояние смерти и может быть реализовано только при соблюдении следующих условий:

- добивание производится холодным оружием;
- персонаж, к которому применяется добивание, находится в состоянии оглушения, обездвижен или тяжело ранен.

Совершается добивание посредством произнесения слова «добиваю» и несильным ударом (обозначением удара – см. п.3.1).

4.5. **Лечение ранений.** Подробные правила по лечению ранений описаны в правилах по медицине.

5. Оружие

Данный раздел содержит в себе информацию о допуске на Игру оружию и процедуре допуска.

5.1. Общие положения.

Все оружие перед началом игры проверяется мастером по боевым взаимодействиям или его помощниками (маршалами) и в обязательном порядке чипуется – на оружие наносится специальная метка-чип, обозначающая, что оружие прошло проверку и допущено к использованию в игре.

На игре присутствует два вида чипов: «Оружие допущено» и «Оружие в игре». При чиповке в начале игры допущенное оружие получает оба чипа. Чип «оружие в игре» отчуждаем, оружие без него считается сломанным (украденным) и требует ремонта (покупки) либо в Городе, либо у клановых оружейников. Осуществлять боевые взаимодействия оружием без наличия обоих чипов запрещено.

Неочипованное оружие к игре не допускается. Попадания таким оружием не засчитываются. В случае обнаружения игрока, носящего такое оружие, необходимо сообщить об этом факте ближайшему мастеру. Недопущенное оружие убирается в мастерский мешок, на который ставится пломба. Мешок хранится в мастерском лагере. Пломбу запрещено срывать, а оружие доставать из мешка до конца Игры. За использование недопущенного оружия МГ может ввести санкции, как против конкретного игрока, так и против всей команды, к которой игрок принадлежит, вплоть до удаления с полигона.

5.2. Клинковое оружие.

Все клинковое оружие должно соответствовать историческим аналогам отыгрываемого периода (16 век) и региона (Европа). Если у игрока во время подготовки к игре возникают сомнения по поводу допуска того или иного образца, необходимо, во избежание недоразумений, заранее обратиться к мастеру с интересующим вопросом.

5.2.1. Длинноклиновое оружие (мечи).

Материал: стеклотекстолит, реактопласт.

Радиус закругления острия клинка: не менее 23 мм (2-х рублевая монета).

Рабочая кромка клинка: не тоньше 4 мм. Для сабель и некоторых других видов оружия он может быть меньше вследствие конструктивных особенностей, но в любом случае острие должно быть старательно скруглено и не иметь острых ребер и углов.

Все мечи должны быть хорошего качества изготовления, с гладкой режущей поверхностью, без зазубрин и сколов и без травмоопасных эфесов. Рабочая поверхность оружия должна быть выкрашена в серебристый цвет.

Длинноклиновое оружие включает в себя следующие виды:

- дузегги (скаллоп);
- палаши;
- корзинчатые мечи (шотландский палаш, скьявона, покойнический (Хаудеген, Траурный) меч, синклер)
- клейморы;
- кракемарты;
- фальшионы поздних образцов;
- фошарды;
- швейцарские сабли;
- бастарды;
- сабли европейского типа(не турецкие!!!).

Подробнее о допуске длиноклинового оружия см. в Приложении 1 данных правил.

5.2.2. Кинжалы и ножи.

Материал: стеклотекстолит, резина, реактопласт, силикон, дерево.

Длина клинка: не более 40 см

Радиус закругления острия: клинка не менее 23 мм (2-х рублевая монета).

Рабочая кромка клинка: не тоньше 4 мм.

Все ножи и кинжалы должны быть хорошего качества изготовления, с гладкой режущей поверхностью, без зазубрин и сколов и без травмоопасных эфесов. Рабочая поверхность оружия должна быть выкрашена в серебристый цвет.

5.3. Древковое оружие.

Древковое оружие представляет собой модели лохаберских секир, топоров и дубинок, булав, шестоперов, вил, кос, цепов.

Шипы, крюки, и прочие дополнительные элементы оружия на Игру не допускается. Крюки на лохаберских секирах, являющиеся частью оружия, допускаются, но только в силиконовом или аналогичном мягком исполнении. Все подобное оружие проходит дополнительную проверку мастером по боевым взаимодействиям.

5.3.1. Рубящее оружие (топоры, лохаберские секиры).

Материал: резина, реактопласт, силикон (20-40 А по Шору).

Длина топорниц: не более 110 см (183 см – для лохаберских секир).

Армирование: кожа, веревка. Армирование металлом запрещено.

Рубящие удары разрешены только смягченной рабочей частью оружия. «Металлические» части оружия красятся в стальной цвет.

5.3.2. Дробящее оружие (дубинки, булавы, молоты).

Материал: резина, реактопласт, силикон (20-40 по Шору).

Длина: не более 110 см.

Рубящие удары разрешены только смягченной рабочей частью оружия. Тренировочные тямбары не допускаются.

5.3.3. Копья.

Материал: резина, реактопласт, силикон (20-40 по Шору).

Длина древка: не более 220 см.

Длина наконечника: не более 30 см.

Вес: не более 2 кг.

Скругление наконечника: не менее 35 мм.

5.3.4. Экзотическое оружие.

К данному типу оружия относятся вилы, косы, цепи и т.п. Использование и параметры исполнения данного оружия согласуется отдельно с мастером по боевым взаимодействиям.

5.4. Стрелковое оружие.

К данному типу вооружения относятся луки и арбалеты.

Максимально допустимое натяжение тетивы: 15 кг.

Каждое стрелковое оружие и каждый стрелок проходит доигровую проверку (допуск).

ВАЖНО! Во время проверки лук натягивается на всю длину стрелы – если лук при этом сломается, то допускающие мастера не несут за это ответственности. Ограничители хода не допускаются. Все древки должны иметь оперение.

Стрелять чужими стрелами и БОЛТАМИ запрещено!!!

Мастерская группа рекомендует лучникам и арбалетчикам пользоваться защитными очками.

5.4.1. Древки стрел.

Материал: дерево, пластик (при наличии обертки из скотча во избежание расщепления).

Диаметр древка: не менее 8 мм (5/16').

5.4.2. Оперение стрел.

Материал: перо птицы, скотч, мягкий пластик.

Стрелы должны быть иметь протектированный (силикон или аналогичный мягкий материал) наконечник.

5.4.3. Наконечники стрел.

Любой наконечник должен быть несъемным и хорошо зафиксирован на древке.

Из-за существования гуманизаторов различных конструкций (как промышленных, так и самодельных) многие параметры невозможно стандартизировать, поэтому при возникновении спорных ситуаций решение о допуске принимается мастерами. Должен быть достаточно мягким, чтобы смягчать удар стрелы; жесткость оценивается мастером, осуществляющим чиповку.

ВАЖНО! Не допускаются наконечники, жесткость которых превышает жесткость наконечников Фау-2 или Фау-1.1. Фау-1 (фау-1, выпуска до 2017г) и аналоги без дополнительной гуманизации не допускаются.

Гуманизатор не должен пролезать в круглое отверстие диаметром 35 мм. Усилие проталкивания оставляется на усмотрение МГ на допуске.

Сильно сплюснутые в поперечном направлении гуманизаторы нежелательны, если минимальный размер такого гуманизатора меньше 35 мм, он может быть не допущен. Сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жесткие элементы стрелы или гуманизатора.

5.5. Ручное огнестрельное оружие (ружья, ручницы и пистолеты).

Любое огнестрельное оружие должно визуально соответствовать виду огнестрельного оружия, бытовавшего в 16 веке на территории Европы.

Огнестрельное оружие моделируется метательными устройствами, работающими с использованием энергии сжатого воздуха, работающее на петардах (не более 3-го корсара), на строй-патронах (с К1, К2, К3 и Д1; запрещены – К4 и Д2, Д3 и Д4), на капсулях "жевел" и KB-21, на грин-газе.

На каждую локацию существует жесткий лимит таких сертификатов на начало игры (обговаривается отдельно с каждой командой).

Огнестрельное оружие проходит жесткий осмотр перед игрой.

Пневматическое оружие заводского изготовления не допускается.

При выстреле запрещено целиться в голову и шею.

Мастерская группа рекомендует игрокам с ручным огнестрельным оружием пользоваться защитными очками.

5.5.1. Боеприпасы.

Материал: войлок (можно пыж соответствующего калибра), силикон, EVO-пена.

Форма: шаровидная или цилиндрическая.

Диаметр: не менее 18,5 мм. (для ручниц – не менее 60мм)

Количество стволов: не более 2. (для ручниц – 1 ствол)

Не допускается:

- искусственное утяжеление пули, например - стальные вкладыши;
- склеенные пыжи или обмотки из скотча и изоляции.

Перед началом Игры игрок (например, во время чиповки) должен предъявить весь свой арсенал пуль. МГ может запретить использование сомнительных пуль и изъять их до конца игры.

Желательный внешний вид ручного огнестрельного оружия см. в Приложении 2.

5.6. Пушки.

Нужно понимать, что пушка в то время – это очень дорого и очень затратно. Это были большие пушки на больших лафетах и не всегда даже на колесах. Потому на игру допускаются только хорошо выполненные пушки на хорошо выполненных лафетах. Поэтому позволить себе пушку мог далеко не каждый клан.

Наличие пушки в клане обговаривается заранее с МГ. Пушки, не прошедшие подобного согласования к игре допущены не будут.

Калибр ствола: не менее 60 мм.

Боеприпасы: мяч для большого тенниса (непокрашенные).

Расчет: не менее 4 человек.

Скорострельность пушки: не чаще 1 выстрел / 15 минут.

Требования к безопасности: пушки должны быть снабжены специальной крышкой, закрывающей запальное отверстие после поджога петарды (конструкция на усмотрение владельца) во избежание попаданий горящих деталей петарды в глаза стреляющего. Так же, для закрывания запального отверстия, допускается использование стального шарика на ручке.

Транспортировка: перевозимые пушки обязаны быть на колесном лафете с диаметром колеса не менее 70 см или находиться на телеге или возу (при стрельбе с воза пушка должна быть подперта оглоблями).

Пушка считается уничтоженной, если выполнено одно из условий:

- пушка заклепана: забит гвоздь 200 мм в специальную дощечку (выдается мастером при допуске пушки и закрепляется на лафете) по самую шляпку;
- попадание по пушке из другой пушки.

Запрещено:

- стрелять из пушки с рук;
- использовать для заряда петарду мощнее Корсара-6;
- пользоваться пушкой без защиты (перчатки, очки);
- пользоваться недопущенной или уничтоженной пушкой;
- при стрельбе прямой наводкой целиться выше груди человека.

6. Ночная боевка.

Ночью к использованию допускаются мечи в протектированном (силикон или аналогичный мягкий материал) исполнении, длиной до 110см.

Разрешены ножи и кинжалы во всех исполнениях.

Запрещено:

- пользоваться «дневным оружием» (даже в парадных целях или с целью устрашения);
- проводить штурмы.

7. Штурмы и фортификации.

7.1 Фортификация на игре.

Поселение клана должно представлять собой комбинацию из жилых домов, хозяйственных и иных строений. На усмотрение игроков поселение клана может быть окружено плетнем, частоколом или иными преградами, мешающими передвижению. В последнем случае поселение должно иметь обозначенный вход, без каких-либо препятствий.

ВАЖНО! Задачей описанных препятствий является усложнение проникновения в поселение, но они не являются непроходимыми. Данные могут при боевых столкновениях быть передвинуты, разрушены и т.д. “по-жизни” (например, может быть пробит плетень или проломлена ограда).

Поселение клана также может быть усилено фортом, включающим ворота и штурмовую стену. Форт должен располагаться вне поселения. В случае военных действий, все жители деревни могут укрыться в форте и переждать опасное время. В форт можно взять все необходимые вещи, “перегнать” скотину и т.д. Само поселение может быть ограблено атакующими войсками (все найденные игровые предметы побраны, скот угнан).

ВАЖНО! Поселение клана не может располагаться внутри форта.

Вход в форт возможен только через ворота или стены. Проникновение в форт через нештурмуемые стены ЗАПРЕЩЕНО. Ворота могут быть уничтожены с помощью тарана или пушки (каменёта) - см. следующий пункт данных правил.

7.1.1. Параметры форта.

Используется формат фортов с низкими стенами – т. е. игроки-защитники не строят галерею, а стоят прямо на земле. Перелезть можно только через проемы (п. 7.1.3) и стены (п. 7.1.2), через другие участки стены перелезть нельзя. Забираться на башни (если таковые имеются) разрешено только по стационарным пандусам.

Основные параметры форта:

- высота проема от земли – не более 1м;
- общая высота стен – не более 3м;
- ширина стен – не менее 4 метров;
- ширина ворот – не менее 2 метров;
- высота ворот – не более 3 метров.

Нештурмуемые стены форта обтягиваются нетканкой/баннером или зашиваются досками (горбылем).

7.1.2. Штурмовая стена форта.

Требования к штурмовой стене:

- линия штурмовой стены должна быть строго прямая, за исключением случаев, когда это невозможно из-за особенностей местности. В случае сомнений в размещении стены лучше проконсультироваться у мастера по боевке, чтобы не было потом штрафов к прочности стен.

Высота зависит от того, что это за участок стены;

- линия штурмовой стены обязательно должна содержать в себе следующие элементы: ворота, проемы, зубцы;
- по краям стены могут быть зубцы или башни;
- запрещено располагать перечисленные элементы вплотную друг к другу (исключение: к воротам могут примыкать зубцы).

7.1.3. Проемы и уязвимые участки.

Проем - участок штурмовой стены между двумя высокими элементами (башня, зубец). Ширина проема должна быть не менее 1,5 метра, высоте - не более 1 метра.

Обычный форт должен иметь не менее 2-х проемов.

Проем затягивается нетканкой и является уязвимым, т.е. разрушаемым участком стены.

Проем можно разрушить с помощью пушки или камнемета (п. 7.2 данных правил), после чего уязвимый участок стены снимается.

После уничтожения уязвимого участка стены, проемы можно штурмовать как с помощью трапа, так и без - просто перелезая такой проем. Запрещено устанавливать какие-либо баррикады за или перед проемами (в том числе ставить мантилет ближе 2-х метров к стене). Проем должен не иметь опасных острых краев, вылезавших гвоздей и прочее – вас будут через эти проемы штурмовать коллеги-игроки, позаботьтесь об их безопасности. Проем должен быть усилен так, чтобы на него можно было закинуть переносной пандус-трап, и он выдержал вес 4-5 человек!

По желанию игроков уязвимые участки стены могут быть выполнены в виде деревянных щитов и содержать в себе оформленные окошки-прорези для стрельбы по нападающим (щели в деревянном щите и прорези в нетканке окошками не считаются).

7.2. Штурм.

Штурм - боевое взаимодействие с использованием лент, применяемое для захвата и уничтожения фортификаций.

Штурм форта клана (при наличии такового) возможен только если со стороны нападающих имеется 5 и более бойцов, в наличии есть знамя клана с лентами (без лент, если их нет). Если бойцов менее 5 и/или отсутствует знамя клана, то такое нападение на клан является не военной, а разбойничьей\грабительской\диверсионной операцией, и нападающие могут на свой страх и риск «перелезть» через стену в роли собственных персонажей.

До начала непосредственно рукопашной схватки должны быть разрушены части стен или ворота. Это делается с помощью:

- пушки(-ек): подробно о допустимых характеристиках пушек написано в п.5.6 данных правил. Для уничтожения стен или ворот необходимо 5 попаданий. Внимание!!! одна пушка стреляет 1 раз в 15 минут;

- камнемета (-ов): небольших катапульт, метавущих камни (мешки с травой (полиэтиленовые или мешковина), размерами не более 60х60 см). Попадание ядра в ворота и стену равносильны трём попаданиям камня из камнемета - для разрушения стен или ворот требуется 15 попаданий;

- тарана: бревна с ухватками или перекладами, которое удерживают 6 бойцов, по 3 человека с каждой стороны. При потере хотя бы одного человека, пользоваться тараном нельзя. Конструкция тарана может быть различной и остается на усмотрение игроков. Таран обязательно проходит чиповку мастера по боевым взаимодействиям перед штурмом. Внимание!!! Тараном возможно уничтожить только ворота (стены - нельзя). Для уничтожения ворот тараном требуется 30 ударов.

При штурмах крепостей и укрепленных зданий, пушки атакующих должны быть установлены в пределах сектора 90 градусов (по 45 градусов в каждую сторону) от обстреливаемого объекта (ворот/дверей/стены).

Когда была пробита брешь в фортификации (артиллерией были уничтожены уязвимые участки стены или ворота), войска могут пойти на штурм, предварительно повесив на себя ленточку своего клана, т.е. став виртуальным бойцом. Если во время штурма боец погиб, то он возвращается к своему знамени и срывает ленточку. При этом считается, что погиб виртуальный боец клана, а не персонаж игрока. Если ленточки на знамени заканчиваются, то игрок становится персонажем и может продолжать сражение на свой страх и риск. Погибнув в этом случае, персонаж отправляется в мертвятик. Однако, при разрешении вождя другого клана (во избежание путаницы, данный момент лучше обсудить заранее), он может повесить на себя ленточку другого клана и снова стать виртуальным бойцом. Подобное действие допустимо ТОЛЬКО во время штурма. Также во время штурма нельзя пользоваться артиллерией. По завершению штурма (победе или отступлении), ленточки необходимо вернуть на знамя клана.

Штурмующая сторона может пользоваться штурмовыми трапами (после осмотра их маршалом или мастером по боевке. Трапы приставляются к штурмуемому проему и должны выдерживать вес 4-5 взрослых человек, основные направляющие – строго одной длины для устойчивости и зачищены, во избежание заноз.

Средства обороны при штурме Попадание любого пункта переводит игрока в тяжелое ранение):

1. Камни – мешки с травой (полиэтиленовые или мешковина), размерами не более 60х60 см. Кидаются со стен вниз одним человеком.

2. Бревна – свернутая в рулон туристическая пенка, замотанная коричневым скотчем. Сбрасывается вниз 2мя людьми.

3. Масло – отыгрывается водой. Вода должна быть чистой, пожалейте костюмы! Точка на стене, откуда льется «масло», должна выглядеть соответствующе – «масло» в котле, котел на жаровне (естественно, без огня!!!). Льют масло из котла 2 человека.

После уничтожения ворот, они считаются разрушенными и требуют восстановления. Подробнее об этом сказано в п.4 правил по строениям.

8. Щиты и Доспехи, шлемы.

8.1. Щиты.

Типы: баклер, тардж.

Диаметр: не более 50 см.

8.2. Доспех.

Материал: металл, пластик.

На игре доспехом считается визуально соответствующий эпохе (16 век) и региону (Западная и Северная Европа) комплект, состоящий из одного или нескольких элементов. Базовый необходимый элемент, считающийся игровым доспехом – кираса. Все остальные элементы (руки, ноги, горжет), использующиеся БЕЗ кирасы, или иные виды доспеха (кольчуги, бригантные или ламеллярные доспехи), игровым доспехом не считаются, но могут быть использованы как личная защита игрока от возможных травм.

Доспех не добавляет хитов и защищает то, что защищает (см. раздел «хиты и ранения»).

ВАЖНО! Наличие доспеха (элементов) у персонажа согласуется с мастерской группой индивидуально до начала игры.

8.3. Шлемы.

Материал: металл, пластик.

Любой шлем должен соответствовать временному периоду Игры (вторая половина 16 века).

Типы шлемов: открытые бургиньоты, морионы, двух и четырех частные шпангельхельмы.

Любой шлем является индивидуальной защитой владельца от попаданий в голову. МГ рекомендует использование шлемов при любом боевом взаимодействии.

9. Оглушение.

Оглушение – воздействие на персонажа игрока, переводящее его в состояние оглушения. Оглушение производится путем легкого символического хлопка по спине/плечу жертвы тяжелым тупым предметом, сопровождающегося негромкой командой: "Оглушён!". Оглушенный персонаж обязан, не сходя с места, медленно осесть на землю (откинуться, если во время оглушения персонаж был в сидячем положении)

Во время оглушения персонаж не может говорить и самостоятельно передвигаться.

Время оглушения: 300 секунд.

Персонаж в надетом шлеме имеет защиту от оглушения.

Оглушение невозможно провести во время боевых взаимодействий.

10. Обыск.

Обыск – воздействие на персонажа игрока с целью получить от него отчуждаемые игровые предметы. Обыск производится по договорённости с обыскиваемым игроком. На игре обыск возможно произвести по одному из двух вариантов:

10.1. Реальный обыск.

Во время обыска персонаж обыскивается путем тактильного контакта.

10.2. Словесный обыск.

Во время обыска обыскиваемый персонаж обязан правдиво отвечать на вопросы обыскивающего о месте обыска. При этом обыскивающий должен задавать прямые и чёткие вопросы, обозначая конкретное место (например: под рубахой, в обмотках, в сумке, под килтом и т.д.). Если место поиска не обозначено чётко (вопрос: «есть что?») – обыскиваемый персонаж вправе ответить неопределённо или отрицательно (ответ: «нет ничо!»).

Если вопрос задан правильно и в названном месте поиска есть игровые предметы, обыскиваемый ОБЯЗАН ответить, что было найдено, и передать «найденные» таким образом предметы обыскивавшему (разумеется, если требование о передаче предмета поступило).

11. Попытки.

Попытка – воздействие на персонажа игрока с целью выведать у него информации. Процесс попытки состоит из 2 этапов:

1. Попытующий назначает физическое упражнение и выбирает способ его выполнения (по очереди, лесенка и т.п.).

2. Попытующий и пытаемый выполняют назначенное упражнение.

Если «выиграл» попытующий, то пытаемый правдиво отвечает на 3 вопроса.

Если пытаемый - то он попытку выдержал и дальше попытаться бессмысленно.

12. Связывание.

Связывание – воздействие на персонажа игрока, направленное на его обездвиживание. На игре связывание возможно произвести по одному из двух вариантов: игровое и реальное.

ВАЖНО! Способ связывания всегда выбирает связываемый.

12.1. Реальное связывание.

При реальном связывании персонаж связывается в реальном времени любым способом, которым умеет (или думает, что умеет) пользоваться связывающий. Освободиться связанный может любым путём (развязаться, растянуть узлы и выкарабкаться из пут и т.д.).

Ограничения:

- связывать можно только руки и ноги;
- нельзя при связывании применять удушающие способы связывания.

В любой момент, в процессе реального связывания, связываемый может отказаться от этого и попросить, чтобы его связали игровым методом.

12.2. Игровое связывание.

Игровое связывание является моделированием реального связывания. Игровое связывание обозначается веревкой, несильно обмотанной три раза вокруг конечностей и завязанной бантом.

Освободиться от игровых пут можно:

- при помощи другого человека;
- при помощи любого игрового режущего или огнестрельного (выстрелом) оружия.

13. Дуэль.

Гордый шотландец (или не шотландец) имеет право вызвать на дуэль другого гордого шотландца (или не шотландца).

Вызов на дуэль (в письме или устной форме) остается на усмотрение игрока, но обязательно при вызове должны присутствовать свидетели вызова.

Во время дуэли с каждой стороны должно присутствовать как минимум по одному секунданту.

При дуэли обязан присутствовать любой мастер (рекомендуется присутствие маршала или мастера по боевым взаимодействиям).

На персонажа, убитого на дуэли, налагаются некоторые ограничения по выходу из мертвятника (см. правила по мертвянику).

14. Казни.

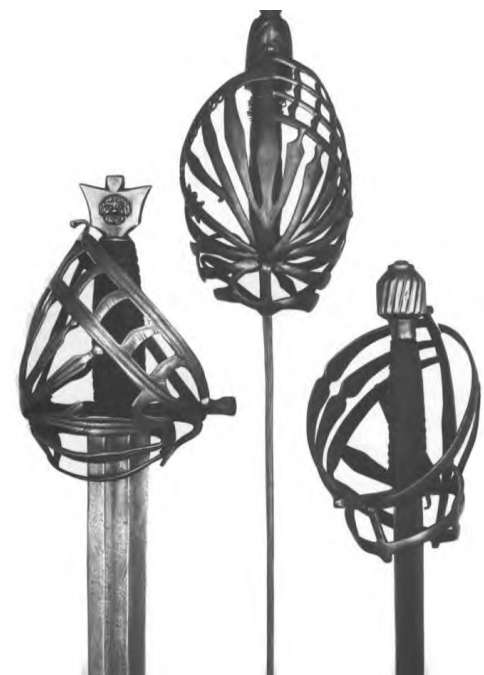
Персонаж игрока может быть приговорен судом к смертной казни. На персонажа, убитого подобным образом, налагаются ограничения по выходу из мертвятника (см. правила по мертвянику).

Подробно о процессе вынесения приговора, а также процедуре его исполнения известно судье или вождю клана.

Приложение 1

Холодное оружие. Виды, краткое описание.

1. Скаллоп он же Дузегги (от английского scallop – створка раковины, и dusägge, dusegge, dusegg) – так иногда называют абордажные сабли и тесаки где присутствует дополнительная гарда в виде раковины. Подобное оружие применяли с конца XVI и до XIX вв как военные моряки так и пираты и торговый флот.



2. Скьявона (итал. Schiavona, иногда произносится Чиавона) итальянская разновидность меча с корзинчатой гардой, использовавшаяся в XVI-XVIII веках. Очертания очень характерной корзинчатой гарды скьявоны чем-то напоминают обхватившую рукоять руку в боевой перчатке. Название этого оружия происходит от наемных войск венецианских дождей, набиравшихся из жителей Славонии (местность между реками Сава и Драва, современная Хорватия) и Далмации, расположенной на островах и побережье Адриатического моря и находившейся в 1420-1797 гг. под властью Венеции. Навершие рукояти скьявоны обычно фигурное, часто украшено накладным маскаронем и закрыта щитками эфеса. Клинки двулезвийные, линзовидного или ромбовидного сечения, могут иметь дол, могут дала не иметь. Образцы конца 16 первой половины 17 века имеют обоюдоострый клинок, полуторная и односторонняя заточка появляется со второй половины 17 века, но двусторонняя заточка не исчезла и в 18 веке. Короткие и широкие Скьявоны использовались итал. моряками вместо абордажной сабли, а образцы с 90 см клинком применялись кирасирами. Широко использовалась в Италии и Испании.

3. Сабля или Меч Синклер (Sinclair hilt sabre или Sinclair hilt sword) – в англоязычном оружиеведении такое прилагательное иногда применяется к клинковому оружию эфесы которого снабжены загнутыми внутрь или наружу широкими раковинообразными дисками. Подобная защита кисти пришла из Шотландии, где стала применяться с конца 15 века. Это оружие связывают с группой шотландских наемников, которой командовал полковник Г. Синклер (G. Sinclair), которые погибли в Норвегии в 1612 году. Клинки и рукояти такого оружия самые разнообразные. В советском оружиеведении принято говорить "Меч с раковинообразной защитой руки".



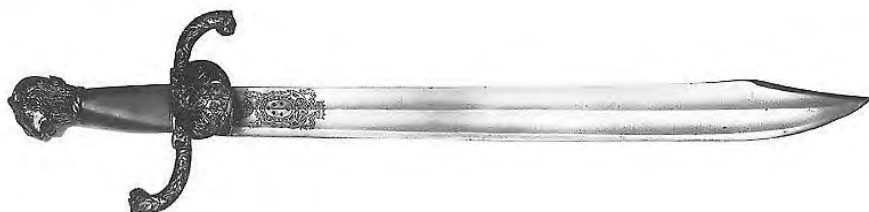
4. Траурный меч или Хаудеген (англ. Mortuary sword, нем. Haudegen) – тяжелый меч, применявшийся с 1625 кавалерией во время английской гражданской войны. Клинок часто имел одностороннюю заточку и длину не менее 90 см. У гарды отсутствует крестовина но корзина ярко выражена. Рукоять часто очень сложно украшена.

В 19 веке было высказано предположение, что декоративные украшения наносили в честь казни короля Карла I. Однако этот стиль украшений распространился еще до казни Карла I (1649) и применялся на шпагах и рапирах. Другое возможное происхождение этого название происходит от внешнего вида корзинки гарды, щитки и дужки которой похожи на человеческую грудную клетку. Траурные мечи использовались примерно до 1670 года, позже потеряли украшения и стали палашами и шпагами.

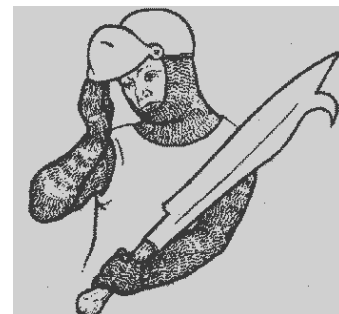


5. Фальчион (англ. Falchion, итал. Falcione, от французского fauchon, и латинского falx, то есть серп, исп. Alfanje) – однолезвийный меч, чей клинок имеет прямой или слегка выгнутый обух, и плавно или резко расширяется к острию. Такая форма клинка делает его рубящим и режущим оружием, поэтому на острие клинка встречается шип, иногда присутствует скос. Рукоять снабжена крестовиной, черенком для одноручного хвата и шарообразным или дисковидным навершием. Он применялся в Северной Европе с 13 века и на протяжении 14 и 15 веков. В данном мече получили развитие идеи Сакса северной Европы, с которым у него было много общих черт, например, расширение клинка к острию. Также считается, что появление этого меча, возможно, было результатом влияния Скимитара мусульманского Востока. Однако его гарда всегда отражает формы других европейских мечей.

Часто пишут что фальчион был тупым и тяжелым и мог использоваться как рабочий инструмент или как оружие в пьяной драке. Этот миф происходит от того что фальчион похож внешне и боевым качествам на Большой нож и Тесак. Но именно Фальчион – оружие статусное. Фальчион Коуниерса (статья о нем) точно принадлежал рыцарю, и на иллюстрациях это оружие обычно показано в руках у рыцаря или преуспевающего пехотинца. Многие поздние Фальчионы были очень богато украшены и принадлежали дворянам. В частности, есть очень искусно выгравированный и позолоченный меч с 1560-х гг в Коллекции Уоллеса (Wallace Collection). На этом оружии выгравирован личный герб Козимо де Медичи, герцога Флоренции. В пятом акте третьей сцены пьесы Уильяма Шекспира "Король Лир" сумасшедший король угрожает своим фальчионом. На картинке – фальчион Медичи 1540г



6. Фошард – он же осадный нож (от франц. fauchard и couteau de breche), в русском оружейном языке часто называется Косарь, представляет из себя большой нож с односторонней заточкой насаженный на короткое древко. Его легко перепутать с глефой. Но глефа насаживается на длинное не менее 170 см. древко. А фошард сидит на полуметровом древке. Само слово fauchard французское, однокоренное со словом fauch – коса. При этом Фаух именно коса в целом, лезвие косы будет gangier. То есть с Фальчионом они однокоренные и часто говоря "двуручный фальчион" уточняют – "фошард", забывая про: Крейгмессер, Бадлер и Корделач. Оружие упоминается в 12-15 век и замечено на иллюстрациях, но большого распространения не имело.



7. Швейцарская сабля (англ. Swiss saber, нем. Schweizer säbel) – не настоящая сабля, характеризуется длинным клинком малой кривизны, равномерно сужается к острию, елмань отсутствует, заточка на часто обоюдоострая. Дол узкий или широкий, но проходит через всю длину клинка. Точка балланса находится над рукоятью. Рукоять известна в различных конструкциях, характерно наличие крестовины и дужек защищающих кисть соединяющейся с навершием. Известны также простые рукояти с крестовиной и без явно выраженного навершия.

Общая длина не менее метра (из которых 80 см клинок) Часто про это оружие говорят: "швейцарский кривой меч".

8. Кракемарт (фр. Crague-marts) — короткая, тяжелая сабля с обоюдоострым клинком. Была распространена у французских и английских моряков в XV в.



9. Палаш (венг. - pallos; англ. backsword, broadsword, нем. Pallasch, от турецкого Pala) — колюще-рубящее холодное оружие с закрытой гардой, и с прямым или слегка изогнутым клинком почти не сужающимся к концу, полуторной или односторонней заточки (редко обоюдоострый). Сочетает в себе качества меча и сабли. Первыми европейскими палашами считают мечи с закрытой гардой. Но тем не менее мечи с односторонней заточкой и с небольшим искривлением клинка известны еще в эпоху викингов и были в употреблении на протяжении всего средневековья. В своей финальной форме с XVIII в. принят на вооружении тяжелой кавалерией, и с того времени название pallasch укоренилось по всей Европе. Вес около 1400 грамм, полная длина около 110 см, клинок 90 см, ширина клинка 4 см.



10. Клеймор (англ. Claymore) от гэльского claidheamh-mor, что означает "большой меч". Термин обозначающий полутораручные и двуручные мечи, использующиеся в Шотландии и шотландскими наемниками с 15 до конца 17 века. В своей классической форме, клеймор состоял из прямого, широкого и обоюдоострого клинка, рукояти с длинным череном и дисковидным, реже шарообразным навершием. Главные отличия — прямые концы крестовины отклонены в сторону острия клинка и заканчивающиеся лепестками клевера. Крестовина имеет еще и перекрестья для более надежного крепления к клинку. Клинки шотландских больших мечей, как правило, короче, чем современные им клинки Континентальной Европы. Вес этих мечей обычно 1,5 -2,5 кг, максимальный 3,5 кг. Широкую известность клеймор приобрел благодаря фильму "Храброе Сердце", и актеру Мелу Гибсону сыгравшего шотландского патриота Уильяма Уоллеса. Но для правды надо сказать что меч который использовался в качестве реквизита не похож на тот который хранится на данный момент в Башне Уоллеса в г. Стерлинге в Шотландии. Меч в фильме имеет форму характерную для конца 15 и 17 века, но меч Уоллеса относится к концу 13 века.



11. Корзинчатый клеймор (англ. Basket-hilted claymore) — меч выделяющийся своей округлой, максимально полно закрывающей руку гардой, у которой есть подкладка из красной кожи или ткани. Такой стиль меча происходит из Шотландии и также часто называется клеймором. К тому же массивная гарда и широкий толстый клинок делают этот одноручный меч тяжелым, вес колеблется 1,6-2,3 кг. Использовался с 16 века. Варианты этого меча быстро распространились по Англии и Ирландии, однако за пределами Английских владений он не имел значительной популярности. С 18 века стал известен как "Шотландский палаш" и клинок стал с односторонней заточкой.

12. Сабли. В средневековой Европе сабля была распространена лишь в восточной её части, тогда как в остальной части Европы вообще не применялась. Эта ситуация начала меняться в позднем средневековье, когда европейские народы начали всё больше втягиваться в войны с народами Азии. Но на нашей игре допустимы в разумных пределах польские и венгерские сабли.



Приложение 2.

Внешний вид ручного огнестрельного оружия.

Допускаются любые хорошо выполненные модели кремниевых пистолей:



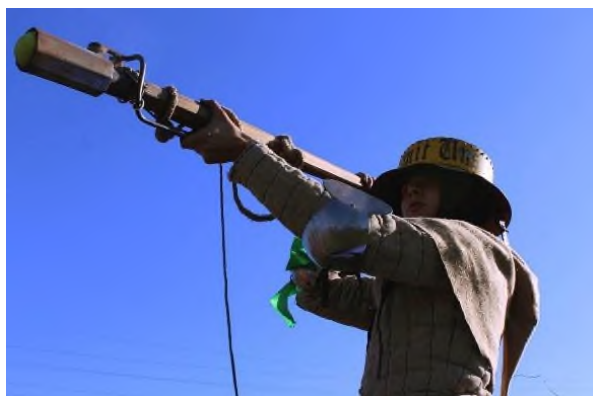
Пистолеты центрального боя:



Ружья (характеристики те же):



Ручницы (допускаемые ручницы должны выглядеть именно так):



4. Правила по медицине

Введение: в основе медицинских взаимодействий лежит вероятностный подход к возможности исцеления пациентов, как от болезней, так и от ранений. Это означает, что при соответствующем, в заданный игровой период, уровне развития медицины не существует гарантии, что лечение окажется полностью успешным. Всегда следует учитывать возможность неудачного исхода лечения и ухудшения состояния игрока. Положительный или отрицательный результат лечения зависит от образования лекаря и от правильности выбранного лечения. Вероятность исхода определяется с помощью броска игровой кости d6 (кубик), которую предоставляет игрокам МГ вместе с комплектом игровых документов, получаемых при регистрации.

Уважаемые игроки! Заявки на лекарей (врачей) и травниц подаются мастеру по медицине, только после предварительного согласования вакансии с региональным мастером, на адрес: <https://vk.com/id51532612>.

1. Общие положения.

1.1. Медицинский персонал на игре

1.1.1. **Врач (лекарь)** – персонаж, получивший современное образование. Владеет навыками исцеления легких и тяжелых ранений, лечения болезней и отравлений. Обладает знаниями о свойствах растений и навыками изготовления лекарств. Может передавать знания ученикам. Такой специалист может лечить себя сам от болезней. Не может лечить себя от ранений и делать себе перевязку.

1.1.2. **Лекарь-самоучка.** Персонаж, не имеющий никакого образования. Знания, которыми он обладает основаны на собственных наблюдениях и предположениях. Может пытаться лечить болезни и ранения с непредсказуемым эффектом. Не может лечить себя от ранений и делать себе перевязку.

1.1.3. **Травница** («Лесная ведьма») – персонаж, получивший традиционное образование, имеет навыки исцеления легких и тяжелых ранений, лечения болезней, изготовления простых лекарств. Не может делать себе перевязку, лечить себя от ранений и болезней.

1.2. Образование.

1.2.1. Наличие образования подразумевает умение персонажа с навыком – врач (лекарь), различать те или иные симптомы заболевания, а также знание средств (лекарств), необходимых для лечения недуга. Обучение на игре возможно см. п.7. На начало игры персонажей с навыком ученик лекаря/травницы нет.

1.2.2. Образование может быть двух видов:

- **традиционное**, зародившееся в незапамятные времена и основанное на наблюдениях суевериях, приметах и т.п. Передается по наследству из поколения в поколение в течение всей жизни. Традиционное образование имеют все травницы. Обучение на игре невозможно.

- **современное** - образование, полученное в университетах. Основано на изучении научных трактатов, описывающих методы лечения болезней, ранений и т.д.; трактатов об изготовлении лекарств и свойствах растений, используемых для их изготовления; трактатов описывающих изменения состояния пациента под воздействием лекарств и т.д. Только обученные лекари имеют данное образование.

1.2.3. Сведения о наличии соответствующего образовании вносятся в паспорт игрока.

1.2.4. Травницы, лекари(врачи) также могут совершенствовать свое образование, в ходе игры (проведение исследований, изучение или составление трактатов и т.д.). Процесс исследования (возможность исследования) и прогресс согласуется с мастером по медицине.

1.3. Медицинские учреждения.

Оборудование для жилищ травниц, лечебниц, лазаретов и лабораторий (в т.ч. для изготовления лекарств) игроки завозят на игру самостоятельно.

1.3.1. Дом врача (лекаря) – лечебница.

В лечебнице осуществляется лечение легких и тяжелых ранений, болезней и увечий, реабилитация (восстановление хитов).

Отдельное строение (стены из нетканки с навесом (тентом)), разделенное на три помещения:

- операционная, наличие стола обязательно;
- оборудованные помещения для пациентов (лежанки): для больных отдельно, для раненых отдельно (можно разгородить просто занавеской);
- лаборатория – место для изготовления лекарств и хранения ингредиентов.

Требования к лаборатории:

- наличие очага (источник огня);
- наличие оборудования и посуды для изготовления лекарств и хранения ингредиентов;
- полки или стеллажи для хранения посуды и ингредиентов (можно совместить с лабораторным столом);
- лабораторный стол;
- библиотека обязательно (полка с трактатами, свитками и т.п.).

1.3.2. Полевой лазарет.

Полевой (передвижной) лазарет возможен только во время проведения военных операций, в нем осуществляется лечение легких ранений и оказание помощи при тяжелых ранениях (перевязка, остановка кровотечения), болезни и увечья в полевом госпитале не лечат.

Требования к полевому лазарету:

- шест с флагом (эмблемой лазарета);
- временные лежанки (ткань),
- кусок чистой ткани для раскладывания инструментов и перевязочного материала во время оказания первой помощи.

1.3.3. Жилище травницы.

Травницы осуществляют лечение раненых и больных, а также изготовление лекарств непосредственно у себя в жилище. Реабилитация (восстановление хитов) возможна, подробнее см. п.2.4., п.1.7.1.

Требования к жилищу травницы:

- отдельное помещение с навесом (тентом),
- наличие очага (источник огня);
- минимальное наличие оборудования и посуды для изготовления лекарств и хранения ингредиентов (котел, ступка и т.д.);
- стол;
- место для размещения пациента (кусок ткани или пенка).

1.4. Инвентарь для врача (лекаря).

1.4.1. Сумка для хранения лекарств, инструментов и материалов для перевязки.

1.4.2. Перевязочный материал (полотно) – нетканка не допускается.

1.4.3. Книга врача (лекаря), с описанием симптомов болезней, способов лечения ранений. Книга не подбираема.

1.4.4. Инструменты: щипцы (клещи), пинцет, ножи (можно использовать пластиковые), иглы (желательно круглые), нитки (желательно красного цвета), посуда для изготовления лекарств, медицинский пластырь на тканевой основе шириной 3см и 5см - для моделирования швов.

1.4.5. Письменные принадлежности: бумага, перо или стило.

1.4.6. Инструменты для моделирования увечий, шрамов: уголь, фукорцин, кисточки.

1.4.7. Защитные средства, необходимые при лечении болезней во избежание заражения: балахон (накидка), перчатки, маска (кожаные или полотняные), применимо для врача (лекаря).

Одноразовые маски и латексные перчатки не допускаются. Весь инвентарь игроки завозят на игру самостоятельно.

1.5. Инвентарь для травницы.

1.5.1. Сумка для хранения лекарств, инструментов и материалов для перевязки.

1.5.2. Перевязочный материал (полотно) – нетканка не допускается.

1.5.3. Инструменты: щипцы (клещи), пинцет, ножи – можно использовать пластиковые, иглы (желательно круглые), нитки (желательно красного цвета), посуда для изготовления лекарств, медицинский пластырь на тканевой основе шириной 3см и 5см - для моделирования швов.

1.5.4. Инструменты для моделирования увечий, шрамов: уголь, фукорцин, кисточки.

1.6. Что может произойти с персонажем на игре?

1.6.1. Ранения:

- **легкое ранение:** состояние, при получении которого персонаж сохраняет возможность сражаться и передвигаться, но не может бегать. При нахождении в состоянии легкого ранения без перевязки в течение 15 минут, персонаж переходит в состояние тяжелого ранения.

- **тяжелое ранение:** состояние, в котором персонаж не может продолжать сражение, должен упасть (максимально быстро!), может только стонать и тихо звать на помощь, не может двигаться или ползти. Если его не перевязать в течение 15 минут, персонаж умирает.

1.6.2. Увечье:

- персонаж может иметь хиты, но существует физический дефект, мешающий ему нормально пользоваться той или иной частью тела.

Отыгрыш увечья, полученного на игре обязателен для персонажей всех измерений.

Увечье типа «потеря органа» вылечить нельзя.

1.6.3. Болезнь:

- персонаж может иметь все хиты, но при этом чувствует себя плохо. Отыгрыш обязателен. Ограничение игровых взаимодействий вследствие влияния симптомов болезни указано в карточке болезни.

1.6.4. Смерть:

- прекращение существования персонажа.

2. Лечение ранений.

2.1. Первая помощь при любом ранении – перевязка.

2.1.2. Перевязка останавливает кровотечение, Хитов не восстанавливает, но предотвращает дальнейшую их потерю у раненого персонажа на 15 мин. Применяется однократно.

2.1.3. Перевязку может сделать любой персонаж.

2.1.4. Перевязка осуществляется непосредственно на место ранения (на голое тело). Для девушек: на ближайшую к ране открытую часть тела.

2.1.5. Перевязка, сделанная поверх одежды или доспехов, в виде небрежно завязанного куса нетканки – приводит к осложнению (гангрена).

2.2. Лечение ранений в полевом лазарете:

- **легкое ранение:** наложение швов, перевязка.

Результат лечения легкого ранения определяется броском кубика:

Травница		Лекарь	
Полное выздоровление	Осложнение	Полное выздоровление	Осложнение
4, 5, 6	1, 2, 3	3, 4, 5, 6	1, 2

Осложнение: см. Таблицу ранений.

- **тяжелое ранение:** перевязка с целью остановки кровотечения и предотвращения дальнейшей потери хитов или наложение шины (при ранении конечности), необходима транспортировка в лечебницу.

2.3. Лечение в лечебнице (дом врача):

промывание раны, операция (наложение швов), наложение шины (при ранении конечности), наложение повязки.

Результат лечения определяется броском кубика:

легкое ранение - 2; 3; 4; 5; 6 – полное выздоровление; - 1 – осложнение (см. Таблицу ранений).

тяжелое ранение - 3; 4; 5; 6 – полное выздоровление; - 1; 2 – осложнение (см. Таблицу ранений).

Реабилитация (восстановление хитов): пребывание в лечебнице

легкое ранение в течение 20 мин, **тяжелое ранение** – 40 мин.

2.4. Лечение в хижине травницы или на дому:

промывание раны, операция (наложение швов), наложение шины (при ранении конечности), наложение повязки.

Результат лечения определяется броском кубика:

легкое ранение - 3; 4; 5; 6 – полное выздоровление; - 1; 2 – осложнение (см. Таблицу ранений).

тяжелое ранение - 5; 6 – полное выздоровление; - 1; 2; 3; 4 – осложнение (см. Таблицу ранений).

Реабилитация (восстановление хитов): пребывание в лечебнице

легкое ранение в течение 30 мин, **тяжелое ранение** – 1 час.

2.5. На время восстановления хитов персонаж ограничен в игровых действиях, см. п. 1.6.1.

3. Увечья.

3.1. Получение увечий происходит по следующим причинам:

- в результате осложнения после лечения ранений (ампутация);
- в результате боевых взаимодействий.

Персонаж получает карточку увечья или соответствующую отметку в паспорте игрока.

3.2. Увечье типа «потеря органа» вылечить невозможно.

3.3. Отыгрыш увечий (**обязателен**):

- увечная конечность - перемотка белой тканью. Если увечна нога, нельзя бегать, ходить можно только хромая или с костылем. Увечная рука подвешивается через шею или прибинтовывается к туловищу, в случае отсечения кисти можно забинтовать только кисть, спрятав пальцы;
- паралич или потеря обеих ног (рук): передвижение на носилках или на костылях, волоча ноги, т.е. не отрывая от земли;
- отрубленное ухо или нос: плотная повязка на ухо или нос;
- слепота: повязка на глаз или на оба глаза, в последнем случае для передвижения требуется проводник;
- глухота: затычки в ушах, очень громкая речь;
- немота: общение с помощью жестов или письменных принадлежностей, повязка на рот.

4. Болезни.

Примерный список болезней: чахотка, сифилис, столбняк, чесотка, лихорадка и др.

4.1. Лечение болезней осуществляется лекарем - в лечебнице или на дому у знатных господ, травницей в своей хижине травницы или на дому у пациента.

4.2. Болезнь моделируется карточкой с указанием симптомов болезни, продолжительности их действия, способом заражения. В нижней строке карточки болезни указан символ, являющийся кодовым обозначением болезни.

Пример карточки болезни (все симптомы имеют кумулятивный эффект):

КАРТОЧКА БОЛЕЗНИ	
Способ заражения: воздушно-капельный (1-1,5 м)	
Бросок кубика жертвой: 1;2;3;4 – заболел; 5;6 – не заболел.	
1 час	Слабость (не может бегать)
2 час	Жар (не может носить оружие)
3 час	Озноб (дрожь во всем теле, стук зубами)
4 час	Появление красных пятен на руках и ногах. Моделируются фукорцином или любым красным пигментом.
5 час	Головная боль и головокружение (не может передвигаться самостоятельно)
6 час	Бред, галлюцинации. Смерть.
КОД	♣

4.3. Многие болезни заразны и передаются от игрока игроку, включая лекарей и лечебницы.

Исключение: врач/лекарь при применении защитных средств, см. п.1.4.7., на территории своей лечебницы (дом врача) не заражается болезнью.

Заражение персонажа болезнью всегда определяется течением игры. Иногда болезнями можно заразиться от животных при наличии у них эпидемии, например, коровьем бешенством (карточку болезни в этом случае выдает региональщик).

4.4. Вступая в игровое взаимодействие с жертвой, разносчик болезни обязан обозначить способ заражения (чиханье, царапина, кашель и т.д.). В случае контакта с разносчиком болезни, жертва должна бросить кубик. По результату броска, определяется, состоялось заражение или нет. В случае, если заражение состоялось, разносчик выдает жертве карточку болезни.

ВАЖНО! Разносчик обязан попытаться заразить жертву в случае контакта (у болезней нет друзей).

4.5. За один контакт разносчик болезни может сделать только одну попытку заразить жертву. Жертва при этом может быть только одна и выбирается разносчиком самостоятельно.

4.6. Разносчик болезни остается заразным до полного выздоровления или смерти.

4.7. Разносчик болезни может заразить жертву только той болезнью, которой страдает сам.

4.8. В случае если разносчик болен двумя и более болезнями, он должен попытаться заразить жертву каждой болезнью, используя соответствующий способ заражения (см. "Карточку болезни"). При этом проверки на заражение производятся последовательно в порядке, который определяет разносчик (по одной попытке заражения на каждую болезнь).

4.9. Лечение болезней проводится только в лечебнице с помощью лекарств до полного выздоровления, либо до смерти персонажа.

4.10. Для лечения каждой болезни существует определенное лекарство, универсального лекарства от всех болезней не существует.

4.11. Пример лечения болезни:

- лекарь/травница выслушивает жалобы персонажа и проводит осмотр (пациент не показывает лекарю карточку болезни, только отыгрывает симптомы);

- на основании жалоб пациента, и руководствуясь своими знаниями (записями в Книге лекаря), по симптомам пытается определить болезнь. Наблюдение за больным лекарь/травница ведет до тех пор, пока не установит название болезни;

- болезнь определена: лекарь/травница готовит лекарство. Время действия лекарства 1 час. На время выздоровления больной получает временное ограничение игровых действий (не может носить доспехи, ходить, бегать).

4.12. Результат лечения:

- лекарь/травница зовет регионального мастера, в его присутствии называет болезнь. Региональный мастер сверяет код болезни в карточке пациента со своей "Таблицей болезней".

- код и название совпали - болезнь и лекарство определены верно;

- код и название не совпали – болезнь определена неверно. Лекарь/травница продолжает наблюдать пациента до установления верного диагноза. Затем назначает лекарство от той болезни, которой страдает пациент.

Пациент получает осложнение от той болезни, которая указана у него в карточке.

4.13. Если лекарь/травница не знает лекарства от этой болезни - болезнь считается не вылеченной и больной остается в лечебнице, пока не получит лекарства или умрет. Можно попытаться вылечить болезнь другими лекарствами, рецепт которых известен лекарю/травнице, в этом случае результат лечения определяется броском кубика (см. п.4.12) со штрафом -1.

4.14. Окончательный результат лечения в любом вышеуказанном случае определяется броском кубика, см. Таблицу болезней.

5. Ингредиенты.

5.1. При изготовлении лекарств используются в основном растительные ингредиенты, однако в состав некоторых входит эфирное масло. Растительные ингредиенты, например, «лигустикум», моделируются искусственным растением с чипом и растут на лесных полянках (игротехнический момент). Поляны засеваются 2 раза в день.

Эфирное масло можно приобрести на ярмарке или приготовить самостоятельно по соответствующему рецепту (свиток). Разыскивается игроками самостоятельно.

5.2. Один ингредиент расходуется на приготовление 1 дозы лекарства.

6. Лекарства.

6.1. Представляют собой жидкость, мазь или другие лекарственные формы, помещенные во флакончик (пробирку) с крышечкой, на флакон наклеивается чип (этикетка) с показанием к применению лекарства, временем изготовления и печатью мастера по медицине или регионального мастера, чипы (этикетки) выдает региональщик или мастер по медицине по окончании процесса изготовления.

6.2. Каждое лекарство изготавливается по определенному рецепту (см. «Закрытые знания»).

6.3. Срок годности лекарства - 2 сезона.

6.4. Выбор отыгрыша процесса изготовления лекарств остается на усмотрение игроков.

6.5. Отыгрыш процесса изготовления лекарства проводится отдельно для каждого вида лекарства, то есть в одном котле или реторте нельзя одновременно варить разные лекарства, даже имея полный набор ингредиентов. Отслеживается региональщиком или мастером по медицине.

6.6. Время приготовления лекарства - 1 час -1 доза.

6.7. От антуражности оформления лаборатории, наличия необходимого оборудования и библиотеки, проведения красивого отыгрыша зависит количество доз лекарства, которое можно приготовить в течение одного процесса (1 час), с учетом условий п.5.3. (1 ингредиент - 1 доза).

7. Обучение.

На начало игры не может быть никаких ускоренных учеников. Все игроки, подавшие заявки на ученика лекаря (врача), подчиняются общим требованиям по обучению - как по количеству учеников, так и по времени обучения.

Лекарь может передавать свои знания и умения ученикам при соблюдении следующих условий:

- не более 1 ученика за 1 экономический цикл,
- обучение платное на усмотрение преподавателя,
- необходимо при начале обучения поставить в известность регионального мастера.

7.1. Процесс обучения:

- лекарь разрешает ученику ознакомиться со своими знаниями (Книга лекаря);
- ученик под руководством лекаря должен вылечить 1 легкораненного персонажа, 1 тяжелораненного и 1 больного пациента, результат лечения определяется броском кубика: 5;6 -вылечен, 2;3;4 - осложнение, 1 - пациент не вылечен.
- записать все полученные знания, а также свои наблюдения и действия в собственную Книгу лекаря;
- при удовлетворительном исходе лечения – все пациенты остались живы, ученик допускается к сдаче экзамена.

7.2. Экзамен:

- сдается в присутствии регионального или профильного мастера,
- проходит в виде устного опроса: ученик отвечает на вопросы преподавателя, исходя из уровня знаний, полученных во время прохождения обучения.
- преподаватель оценивает уровень подготовки ученика и решает вопрос о возможности присвоения ему навыка «лекарь» или о пересдаче экзамена, в том случае, если ученик отвечает неудовлетворительно.

Экзамен сдан успешно. Региональный или профильный мастер ставит отметку в паспорте игрока о присвоении ему навыка «лекарь».

8. Травница/лекарь до начала игры получает “Закрытые знания”:

- 8.1. Список лекарственных растений своего региона.
- 8.2. Рецепты лекарств, количество определяется профильным мастером.
- 8.3. Бланки этикеток на лекарства.
- 8.4. Таблицу ранений с возможными осложнениями.
- 8.5. Таблицу болезней, количество определяется профильным мастером.
- 8.6. Игральные кубики.
- 8.7. Вся остальная информация приобретается в ходе игры.

5. Правила по экономике.

1. Общие сведения.

Данные правила описывают экономическую систему, которая будет работать во время игры.

2. Ленточная система.

Главный ресурс любого клана – это люди. Любой вождь заинтересован в процветании своего клана и преувеличении количества своих людей. Чем многочисленнее клан, тем выше его влияние на политической арене. Однако большая численность требует больших экономических затрат - на поддержание численности клана необходимо раз в день (в 1-й цикл) сдавать чипы еды, количество которых равно общей численности (игроки + ленты) клана.

Население клана на игре делится на две части. Первая – игроки, которые физически присутствуют на полигоне. Вторая – ленты, т.е. виртуальное население. Общая численность клана - сумма этих двух частей в конкретный момент времени.

Чем больше людей (как игроков, так и лент) в клане, тем больше ресурса “еда” необходимо тратить: по истечении 4 циклов (т.е. перед началом утреннего цикла), команда должна сдать мастеру-региональщику чипы еды, количество которых определяется полным населением клана (т.е. игроки + ленты).

Если ресурсов не хватает, то клан лишается части лент, равной недостающему количеству чипов.

Если у клана достаточно ресурсов, можно докупить новые ленты: для КАЖДОЙ новой ленты будет необходимо сдать ресурсы: еда+шерсть+кожа+чип “оружие в игре” (каждая лента – это новый виртуальный “боец” которого нужно накормить, одеть и вооружить). Продать ленты нельзя.

Наличие лент в клане также позволяет погибшему игроку не сидеть в мертвятнике, а сразу выйти обратно в игру. При этом клановая лента срывается региональщиком (подробнее см. правила по мертвятнику).

3. Земли.

Каждый клан обладает некоторым количеством земель на начало игры. На игре они моделируются грамотами, в которых указывается название земли, владелец земли и доход в виде денег и ресурсов, который приносит эта земля.

Владение землёй означает, что владелец её в начале каждого 4-го цикла получает доход с каждой земли в виде валюты и ресурсов.

Количество получаемой валюты и ресурса указано на грамоте с описанием.

Земли можно покупать, продавать, дарить, и завоёвывать. В последнем случае земля отходит победителю при заключении мирного договора.

4. Экономические циклы.

Игровые сутки делятся на 4 экономических цикла. По своей сути они напоминают времена года, однако, из-за сложности реализации, циклы было решено отвязать от времен года. Это является допущением, хоть и порождает временные парадоксы. Для удобства, начало 1-го экономического цикла и начало 4-го совпадают с началом/концом дневной или ночной боёвки соответственно.

Циклы:

I: 8.00 – 12.00 – утро (весна);

II: 12.00 – 18.00 – день (лето);

III: 18.00 – 22.00 – вечер (осень);

IV: 22.00 – 8.00 – ночь (зима).

Каждый из циклов имеет набор разрешенных действий, которые позволяют (или позволят в будущем) получить ресурсы. Запрещено выполнять действия, которые не попадают в набор разрешённых в этом цикле (например, ночью(зимой) нельзя сеять, собирать урожай).

Список действий по циклам:

- выпас овец: I, II, III

- размножение овец: II, III

- забой овец: I, II, III, IV

- стрижка овец: I, III

- добыча ресурсов в месторождениях (железо, торф, травы и т.д.): I, II, III, IV

- сев ячменя: I

- сбор урожая ячменя: III

5. Экономические отношения между кланами.

Все экономические взаимоотношения (торговые союзы, блокады и т.д.) между кланами определяются игроками во время игры.

6. Ресурсы.

Экономика на игре ресурсная с добычей этих ресурсов. Это значит, что все ресурсы необходимо будет добывать, руководствуясь определённой моделью. Добыть ресурс может любой клан, т.е. территориальная принадлежность шахты, например, не означает, что данную шахту может разрабатывать только клан, на землях которого эта шахта будет находиться.

Если несколько кланов приходят к месторождению ресурса одновременно, то они сами договариваются о деталях разработки данного месторождения.

Все месторождения (железо, камень, торф, травы) обновляются раз в цикл.

ВАЖНО! В данном разделе указаны ресурсы, которые можно добыть на игре. Производимые товары указаны в разделе “Ремесленники и кабаки”.

Ресурсы, которые будут доступны на начало игры:

- железо (шахта);
- еда (овцы);
- шерсть (овцы);
- кожа (овцы);
- торф (болота);
- ячмень (поле);
- травы (полянка в лесу)
- дикий зверь (лес).

Для хранения всех ресурсов без потерь необходим склад. Подробнее о строениях см. в правилах по строениям.

6.1. Еда: скот.

Богатство, слава и гордость Шотландии. А для кого-то и первая любовь :)

Овца моделируется “чурбаком на ножках”, 1 на максимум 5 чипов “овца”. Чем правдоподобнее “овца” - тем лучше. У нее обязательно должна быть туловище, ноги, голова и имитация шерсти. Вес его должен колебаться от 5 до 10 кг. Данную имитацию должно быть возможным переносить (она не будет проминаться и разваливаться).

Чип “Овца” представляет собою бумагу с дополнительными данными, с мастерской печатью. Этот чип приклеивается к ленте на шее “чурбачка”. На чипе могут быть различные отметки-наклейки, обозначающие нагул овец мясной.

Ресурсы, которые можно получить с овец:

- шерсть;
- кожа;
- еда.

6.1.1. Выпас

Для того, чтобы получить эти ресурсы, овец необходимо выпасать на пастбищах. На игре таких пастбищ существует два типа:

а) **«ближнее»**, которым располагает каждый из кланов, и которое располагается неподалёку от поселения клана. Данное пастбище может прокормить средний клан, однако, выпасая овец только на нём, привести к процветанию клан будет затруднительно.

б) **«дальнее»** - богатое сочной травой пастбище, которое находится на условно нейтральной территории. Выпас овец на этом пастбище позволяет собрать с овец больше ресурсов, чем на «ближнем». Пастбище не отмечено на картах и может перемещаться в течение дня - о текущем местонахождении пастбища можно уточнить на ярмарке.

По прибытию на «дальнее» пастбище, необходимо сдать овец пастуху-игротеху в начале выпаса и забрать их у него по окончании с чипом о том, что данная овца выпасена. Выпас занимает 1 час реального времени. Пастух хоть и присматривает за овцами, и может подать сигнал тревоги в случае опасности (что зависит от того, смогли ли хозяева заинтересовать пастуха в этой необходимости), но не несёт ответственности за их сохранность. Обеспечение безопасности ложится на хозяев овец. Во время выпаса могут произойти различные негативные события, например:

- нападение диких зверей;
- воровство овец другим кланом (игроки могут попытаться угнать чужих овец);
- вооруженный грабёж (нападение другого клана на пастбище с целью забрать чужих овец).

МГ рекомендует игрокам быть бдительными во время выпаса.

ВАЖНО! Овцы всех игроков находятся у пастуха вперемешку. МГ рекомендует задуматься о том, как отличить своих овец от чужих, во избежание недопонимания со стороны владельцев «чужих» овец. Все конфликтные ситуации, связанные с выпасом овец, игроки решают «по-игре» и самостоятельно между собой.

Количество чипов выпаса на пастбищах ограничено, но обновляется ежедневно (в начале утреннего цикла).

Выпас овец на «ближнем» пастбище не требует наличия пастуха, подтверждающие выпас чипы при этом выдаются региональщиком по окончании выпаса.

Овец можно выпасать в разрешенные циклы на любых пастбищах, но не более 2 раз за день.

Если не выпасать овец совсем (т.е. на них не будет наклеено ни одного чипа выпаса), то они погибнут от голода в конце III цикла.

6.1.2. Размножение.

Размножение овец происходит 1 раз в день в любой из разрешённых циклов. Для того, чтобы размножить овцу, необходим баран – специальная овца с рогами и чипом «баран». Отыгрыш процесса размножения остается за игроками. По завершению его необходимо получить специальный чип у мастера-региональщика или у игротеха-пастуха.

Баран может “огулять” не более 20 овец за один час.

Правила для барана ничем не отличаются от овцы, кроме того, что он не может принести потомство (т.е. его забой приведёт к потере барана).

Баран есть на “дальнем” пастбище.

6.1.3. Забой

Забой овец происходит во время любого цикла, но для достижения наилучшего результата МГ рекомендует делать это в конце IV - начале I цикла. При этом чипы выпаса с овцы снимаются, а сама овца считается убитой – сертификат овцы снимается. Чтобы этого не произошло, необходимо, чтобы на овце присутствовал чип размножения. В этом случае считается, что овца дала потомство, которое «заместило» убиваемую при забое овцу (вместо старого сертификата выдается новый). Существует вероятность, что «новая» овца станет бараном (определяется мастером по экономике) – в этом случае она получает специальный чип, а к модели овцы необходимо приделать рога. При забое, за каждую овцу начисляется некоторое количество чипов еды, количество которых определяется количеством и качеством выпаса. Кроме чипов еды за каждую забитую овцу выдается чип кожи, а также шерсть, если она была.

Игроки сами решают, когда, сколько и каких овец они хотят забить.

Срок годности каждого чипа еды составляет 2 цикла (отметку о забое проставляет мастер-региональщик или мастер по экономике при выдаче чипа). При наличии в поселении склада, при хранении еды в нём, срок годности не ограничен.

6.1.4. Стрижка овец.

Стрижка овец может происходить два раза в сутки после минимум одного выпаса (если овца “голодала” читается, что шерсть у неё не пригодна к использованию) . После стрижки овца остается живой. Отыгрыш процесса стрижки остается за игроками. Чип шерсти необходимо получить у мастера-региональщика.

6.1.5. Перегон/угон овец

Перегон овец осуществляется в виде переноса чурбака. Любые взаимодействия с овцами вне взаимодействия с физической моделью овцы считаются взаимодействием с тушей овцы (т.е. с её трупом).

ВАЖНО! Если вы подскочили и сорвали чип “Овца” с чурбачка, то считается, что вы зарезали овцу. Если вы хотите переносить этот чип, вы должны передвигаться медленным шагом (приставным, пятку к носку) так, как будто вы несете тушу на себе.

Один человек может одновременно тащить только одну тушу (сертификат овцы).

6.2. Еда: ячмень.

Ячмень - основная злаковая культура, растущая в Шотландии, которая используется в приготовлении пищи и варке пива.

Ячмень растет только на плодородной земле. Плодородная земля - это участок земли, огороженный специальной лентой (киперкой). Для того, чтобы получить с поля можно было получать ресурсы, необходимо его подготовить: обозначить (заборонить), поставить пугало.

“Подготовленное” поле необходимо зачиповать у мастера по экономике. Размер поля - примерно 4*5 метров.

Для засева поля необходимо купить семена (продаются на ярмарке), засеять поле, проследить, чтобы его не разорили и собрать урожай.

Возможна порча поля.

Технически семена представляют из себя камушки размером 1x1.5 см.

ВАЖНО! Перенос и хранение чипов еды больше двух должен осуществляться в мешке, набитым для видимости объема (любой мешок кроме пластикового, зеленый плетеный подойдет).

6.2.1. Сев.

Сев возможен только во время первого цикла. Сев моделируется хождением по полю с лукошком/ситом и разбрасыванием “семян” (покупаются у торговца). При севе желательно соблюдать традиции и обряды вашего клана. Говорят, что тщательное соблюдение оных может благотворно отразиться на будущем урожае.

6.2.2. Жатва.

Имитируется срезанием колосьев серпом, игротехнически - сбор “зерна” с земли.

Зёрна можно обменять на чипы “еда” в соотношении 5 зерен = 1 еда, продать или оставить для следующего посева.

Хранить зерна необходимо на складе. Небрежно сваленный посередине поселения или в домах ячмень расхищается птицами и мышами, загнивает (количество уменьшается).

6.3. Торф.

Где добывать - болота в лесу. Обозначены веревкой с темно-зелеными лентами.

Чем имитируется - топливные брикеты с чипами “Торф”.

Как моделируется добыча: “выкапывание” топливных брикетов.

Хранение - склад. Небрежно сваленный посередине локации или в жилых зданиях торф загнивает (количество чипов уменьшается).

Торф - основное горючее в Шотландии, применяется повсеместно и в больших количествах.

6.4. Железо.

Место добычи - шахта.

Визуальная форма - кусочки металла.

Как моделируется добыча - просеивание песка в поисках этих кусочков.

Нельзя использоваться сита и иные современные приспособления для просеивания.

Хранение - склад. Небрежно сваленное посередине локации или в жилых зданиях железо быстро ржавеет (количество чипов уменьшается).

Железо необходимо кузнецам и оружейникам для производства инструментов и оружия.

6.5. Камень.

Место добычи - карьер.

Визуальная форма - кусок монтажной пены серого цвета с чипом “камень”.

Как моделируется добыча - раскалывание породы с помощью тяжелого предмета.

Хранение - обязательное место хранения не определено, однако МГ рекомендует хранить подобные вещи на складе.

Камень широко применяется при строительстве или ремонте строений.

6.6. Травы.

Место добычи - полянка в лесу.

Визуальная форма - очипованные искусственные растения.

Как моделируется добыча - поиск и сбор.

Хранение - обязательное место хранения не определено, однако МГ рекомендует хранить подобные вещи на складе.

Травы в обилии растут в Шотландии и используются при приготовлении лекарств и благовоний.

7. Торговля.

Обмен ресурсами и товарами между игроками может происходить посредством бартера или за местную валюту. Цена конкретного товара или ресурса при этом определяется самими игроками.

Кроме того, любой ресурс или товар (кроме лент) можно продать или приобрести у мастерского торговца на ярмарке. Некоторые товары могут быть поставлены не сразу (считается, что покупаемый у торговца ресурс заказывается с "большой земли" и необходимо время на его доставку).

Покупка или продажа товаров может осуществляться как лично, игрок-игрок, так и на стационарной точке, на ярмарке.

ВАЖНО! Ярмарка является полуигровой зоной - на её территории запрещено применение оружия.

8. Ремесленники и кабаки.

8.1. Ремесленники.

На игре моделируются ремесла.

Ремесленники производят товары, которые можно использовать как ресурс для другого производства, продавать (обменивать), использовать на нужды клана. Производство требует ресурсов, которые можно добыть (произвести) или купить (обменять).

Производство происходит по правилу один к одному, т.е. для производства единицы товара необходима единица ресурса. В некоторых случаях может потребоваться единица не одного, а группы разных ресурсов (например, для производства оружия необходимо: 1 железо + 1 торф = 1 оружие).

В мастерской может работать один мастер и до 2 учеников.

Условия для открытия мастерской:

Ремесленная мастерская должна визуально быть похожа на реальную мастерскую и иметь соответствующий инвентарь (муляж инвентаря).

Например, кузня должна визуально напоминать кузню: в ней должны присутствовать горн, меха, наковальня или муляжи оных.

Любая мастерская проходит чиповку у мастера по экономике. После получения чипа мастерская может начать производство.

Производство отыгрывается реальной работой или имитацией его в течение 1 часа. За это время мастерская может переработать одну единицу ресурса в товар. Наличие в мастерской ученика (подмастерья) сокращает время на 25%. Т.е. полностью укомплектованная мастерская производит единицу товара за 30 минут. Обмен ресурса на товар производит региональщик или мастер по экономике.

ВАЖНО! Время производства может быть уменьшено/увеличено в зависимости от различных модификаторов.

Учеником может стать любой игрок, который изъявит желание и будет принят игроком-мастером (последний может и отказать). Об условии ученичества игроки договариваются сами. После переговоров об этом факте необходимо сообщить мастеру-региональщику, который ставит пометку о том, что игрок стал учеником в определенной профессии. Ученик становится мастером при работе в мастерской в течение 2 циклов. Мастер может открыть свою мастерскую, но может оставаться подмастерьем в действующей.

Ученик (группа учеников) не может самостоятельно (т.е. без игрока-мастера) производить товары. Мастер не может изучить новую профессию.

ВАЖНО! Игроки могут заявить и производить любой товар - требование предъявляется только к наличию и качеству мастерской.

ВАЖНО! Если идея конкретной мастерской пришла во время игры - необходимо обосновать её и предложить мастеру по экономике. При успешном согласовании идеи игроки строят мастерскую, чипуют её и выбирают игрока, который через 2 цикла становится мастером (считается, что за это время человек отрабатывал производство). После чего начинают действовать стандартные правила по мастерским, изложенные выше.

Можно заявить мастерскую до начала игры. В этом случае в мастерской сразу присутствует мастер (не более одного мастера по определенному ремеслу на начало игры). Об этом факте необходимо указать в заявке.

ВАЖНО! Главы кланов не могут быть ремесленниками!

8.2. Заявленные мастерские.

Парфюмерная.

Производит товар: ароматные масла.

Требует ресурс: травы и торф.

Производство:

1 ароматное масло = 1 трава + 1 торф

Кузница.

Производит товар: холодное оружие (чипы "оружие: холодное"), инструменты (чип "инструменты").

Требует ресурс: железо и торф.

Производство:

1 оружие (холодное) = 1 железо + 1 торф

1 инструмент = 2 железо + 2 торф

Оружейная.

Производит товар: холодное и огнестрельное оружие (чипы “оружие: холодное/огнестрельное”), ядра, пушки.

Требуется ресурс: железо и торф.

Производство:

1 холодное оружие = 1 железо + 1 торф

1 огнестрельное оружие = 3 железо + 3 торф

1 пушка = 10 железо + 20 торф + 2 инструмент

Кожевенная.

Производит товар: изделия из кожи, поршни

Требуется ресурс: кожа и торф

Производство:

1 кожа = 2 поршней (обувь)

Для обработки 5 кож нужно 2 торфа

Молочная ферма.

Производит товар: сыр (еда)

Требуется ресурс: овцы

Производство:

По согласованию с мастером, индивидуально.

Пивоварня.

Производит товар: пиво

Требуется ресурс: ячмень + торф

Производство:

По согласованию с мастером, индивидуально.

Примечание: если Вы не увидели своей мастерской в этом списке - необходимо обратиться к ГМ-у или мастеру по экономике.

!!!Важное примечание!!! Некоторые игроки являются ремесленниками - профессионалами в реальной жизни. Некоторые из них могут захотеть вывезти реальное производство и/или некоторые свои товары на игру. Таким игрокам будет разрешено реализовывать произведенные вещи на ярмарке, но с учетом некоторых условий. За подробностями таким игрокам следует обратиться лично к ГМ-у до начала игры.

8.2. Кабаки.

Кабаки являются своеобразными торговыми точками. У кабатчика могут оказаться интересные вещи, которые он с удовольствием продаст игрокам. Кроме того, кабаки скупают некоторые необходимые им ресурсы у игроков по ценам, более выгодным, чем у мастерского торговца. Что конкретно нужно в данный цикл - нужно уточнять у кабатчика (еда всегда является приоритетным ресурсом). Кроме того, в кабаке можно (и нужно) оставлять объявления о розыске чего-либо (или кого-либо - кабатчик много слышит и многое знает).

ВАЖНО! Еда в кабаках компенсируется МГ и предоставляется игрокам за игровую валюту.

9. Деньги.

На игре будут моделироваться шотландские пенни и шотландские шиллинги как универсальная валюта обмена в торговых отношениях.

Курс: 1 шиллинг = 6 боби = 12 пенни.

10. Охота.

Охотник должен иметь навык “охотник” прописанный в ДК и иметь игровые лук и стрелы или фюзю.

Процесс охоты происходит следующим образом:

- охотник ходит по лесу, выслеживая “дичь”. Дичь представляет из себя “головы” оленя или кабана вырезанные из картона и развешанные на деревьях/кустах;
- найдя “голову”, охотник забирает её с собой.
- охотник приходит в свою локацию и отдает “голову” региональщику, а региональщик предоставляет ему мишень для стрельбы;
- охотник в присутствии мастера должен попасть по мишени. В случае попадания “дичь” считается пораженной и региональщик выдает ему соответственное количество чипов еды и кожи. Если охотник желает, то региональщик вместо чипов может выдать ему сертификат на тушу животного, который имеет срок годности 2 часа.

ВАЖНО! Игрок без навыка охотника и без оружия не может охотиться (забирать “головы” с собой запрещено).

Расстояние и размер мишени будут определяются мастером.

11. F.A.Q.

В: Самое главное правило модели - прежде чем что-то предпринять вне описаний модели, подумайте, как бы это выглядело в реальном мире (Горная Шотландия 16в).

О: Ваш мастер по экономике прочел достаточно исторического материала по этой теме.

В: *Какое количество чипов различных ресурсов надо потратить на ленты?*

О: для 1 новой ленты вам придется предоставить 1 еду + 5 шерсти + 1 кожу (или 1 поршни) + 1 "оружие".

В: *Почему, если убили бойца клана рядом с локацией, то ленты все равно "сгорает", ведь его родственники могли подобрать оружие/обувку/тартан?*

О: Это сделано для упрощения модели. К сожалению, иначе было бы много "если". Будем считать что тартан порвался а обувь изнасилась об острые камни. Однако, никто не мешает победителям подбирать оружие (как это и было).

В: *Какие модификаторы увеличения количества ресурсов существуют на игре? Можно ли увеличить количество "выпуска", прокачав какие-то навыки/сделав изобретения?*

О: Модификаторы существуют, но они являются закрытой частью модели. Про остальное - см. П.1. FAQ

В: *Сколько можно получить с одной овцы различных чипов?*

О: 1 чип кожи и минимум 1 чип еды и 1 чип шерсти, максимум - 3 чипа еды и 4 чипа шерсти.

В: *Если я зарежу овцу в начале 1-го сезона, сколько чипов еды и кожи я получу?*

О: Если это будет "новая овца", то вы, по сути, режете перезимовавшего ягненка. Соответственно, могут быть применены различные отрицательные модификаторы. Например, 1 чип еды за двух ягнят. В случае, если это будет "старая овца", которая была выпасена в предыдущие сезоны - то ровно столько, сколько она "нагуляла", при отсутствии других отрицательных модификатор.

В: *Мой клан ограбили и украли все овец, ЧТО Я БУДУ ЕСТЬ? (как поддерживать численность клана)?!*

О: Не забываем про ячмень а также про земли, которыми владеет ваш клан. Кроме того, вы можете пойти на Ярмарку и прикупить себе овечек. Правда, скорее всего новые чурбаки придется делать самим.

В: *Сколько раз в день надо/можно выпасать овец?*

О: Вы можете выпасть овец в ТЕЧЕНИИ 1-3 циклов (можно, например, осуществить оба выпаса за один цикл). Это НЕ ЗНАЧИТ что это нужно делать каждый цикл, вы можете сами выбрать для себя удобное время. Вы можете за день выпастить 1 (ОДИН) раз овцу на своем пастбище и 1 (ОДИН) раз на "дальнем" пастбище.

В: *Какова урожайность поля и максимальная его "засеваемость" (сколько можно посеять зерен ячменя)?*

О: урожайность поля ровно такая же, как и была в Шотландии 16-го века. Максимальная засеваемость одного поля - 25 зерен, 1 чип еды = 5 собранных зерен.

В: *Я еду одиночным персонажем, как мне участвовать в общей экономике про чипы еды?*

О: Каждый одиночный персонаж оговаривается индивидуально.

В: *Сколько и каких чипов нужно для производства 1 единицы оружия?*

О: Для одной единицы оружия нужно 1чип железа и 1 чип торфа.

В: *Если я успел подбежать и сорвать чип "овца" с чурбака?*

О: Считается что вы зарезали и украли тушу овцы. Чип сам по себе недействителен.

6. Правила по строениям.

Для комфортной жизни в горах, любое поселение должно обладать набором инфраструктурных строений, имеющих различное назначение. Людям надо где-то жить, хранить урожай и другие припасы, держать овец.

Данный документ регламентирует строения, которые могут присутствовать в поселении клана, их характеристики и назначение. Данными правилами необходимо руководствоваться при планировании и строительстве поселения.

1. Типы и краткое описание строений.

Возможные типы строений:

- военные: форт, ограждения (регламентируется правилами по боёвке);
- жилые: дом вождя;
- хозяйственные постройки: склад, хлев;
- ремесленные постройки: кузня, аптека, оружейная и т.д. (регламентируется правилами по экономике);
- религиозные: церкви и часовни.

Дом вождя: обязательное строение, главное здание в поселении. Дом вождя может включать в себя зал для пиршеств и приёмный зал (конечно, вождь вправе принимать людей где ему вздумается, хоть у костра под открытым небом, но будет считаться очень плохим тоном). Снаружи на доме вождя на видном месте должен находиться герб клана, к которому крепятся ленты, обозначающие количество виртуальных членов клана.

Склад: необязательное строение, которое обеспечивает сохранность игровых ресурсов (отменяется срок годности), внутренние хранилища ресурсов должны быть отделены друг от друга перегородкой.

Хлев: необязательное строение, где находятся овцы. Если овцы находятся вне хлева и “бродят” по территории поселения, то они могут убежать.

Храм (как католический, так и протестантский): обязательное строение, центр религиозной жизни клана и второе по важности строение в поселении. Храм обязательно обозначается крестом, находящимся на крыше или над входом. Внутри должны присутствовать: алтарь, амвон (кафедра, за которой вещает священник), большой крест, 2 ряда скамеек.

Католический храм от протестантского отличается богатым убранством, наличием изображений святых, золота и цветов.

Протестантский храм достаточно аскетичен, изображения святых в нем отсутствуют.

В некоторых кланах, по предварительному согласованию с мастером, вместо церкви может быть установлена часовня.

Мастерская: необязательное строение, в котором происходит производство какого-либо ресурса. Мастерская должна напоминать реальную мастерскую и иметь необходимый для производства инвентарь (муляж инвентаря).

В поселении могут быть по желанию игроков построены и другие постройки (например, казарма или жилые дома для клановых семей). В случае, если такие строения будут по задумке игроков иметь технические характеристики и габариты, отличающиеся от указанных в данных правилах, необходимо для согласования такого строения обратиться к мастеру по антуражу.

2. Характеристики строений, внешний вид и игротехника.

Минимальная площадь строения (жилого, ремесленного, храмового) 2х3 метра, высота 2 метра. Строение должно иметь обозначенный вход с минимальной высотой 1,8 метра и шириной 1 метр, стены из непрозрачного материала и крышу.

Технически строения могут быть выполнены из дерева (стены состоят из досок) или с использованием нетканки (фасадная стена моделируется антуражным баннером или АККУРАТНОЙ И КРАСИВОЙ росписью нетканки под камень).

Возможно использование шатров, современных сборных павильонов и других решений в качестве гражданских построек при условии маскировки современных деталей. Каждый случай рассматривается отдельно и согласуется ЗАРАНЕЕ с мастером по антуражу.

Все строения игротехнически считаются построенными из камня.

3. Разрушение строений.

Все строения могут быть сожжены/разрушены. В случае разрушения строения, всё, находящееся внутри него, считается утерянным (это относится как к людям, так и к ресурсам).

Разрушение отыгрывается игровым поджогом строения, на него вывешиваются красные ленты (вешается по 1 красной ленте на каждый угол здания), мастер делает соответствующую отметку на чипе строения с указанием времени поджога.

Если пожар не был обнаружен в течение 30 минут, то здание считается полностью выгоревшим, мастер изымает из него все игровые предметы. На восстановление нужен полный комплект ресурсов. Если в течение 15 минут пожар был обнаружен и были приняты меры по тушению (прозвучало оповещение о пожаре, найдены и сорваны все красные ленты), то здание считается частично пострадавшим.

Нанесенный ущерб и количество необходимых для восстановления ресурсов определяется мастером-региональщиком.

Уничтожение форта подобным образом невозможно.

4. Восстановление зданий.

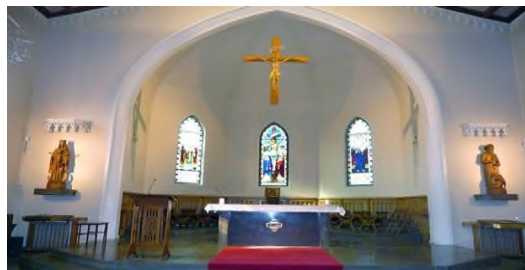
Для восстановления каждого гражданского (т.е. не военного) здания необходим минимум 1 человек, 1 час и ресурсы: 2 камень + инструменты.

Для восстановления форта (включая ворота) необходимо минимум 2 человека, 2 часа и ресурсы: 2 железо + 4 камень + инструменты.

При увеличении кол-ва человек, участвующих в ремонте, время сокращается на 15 минут за каждого человека (но не более чем в 2 раза от полного времени ремонта).

Приложение.

Пример схемы внутреннего убранства и расположения необходимых элементов в католической церкви (все атрибуты в наличии):



7. Правила по религии.

Данные правила предназначены для регулирования вопросов всего спектра духовной культуры, в первую очередь, религиозных и связанных с ними социальных взаимодействий между игроками на игре «Кланы Шотландии: Наследие Гор» (далее – Игра).

В данных правилах прописаны:

- виды религий на игре и их описание;
- религиозные состояния и детали взаимодействий.

Соблюдение данных правил обязательно всеми игроками. При возникновении спорных ситуаций на Игре необходимо разрешать их с помощью представителей МГ на полигоне (региональных мастеров или мастера по религии). В крайних случаях можно запросить присутствие главного мастера (далее – ГМ). Слово ГМ-а является последним, обсуждению и оспариванию не подлежит.

1. Общие сведения.

Учитывая исторический характер игры, необходимо отметить, что неверующих персонажей на игре быть не может. Могут быть персонажи суеверные (и в этом случае Вам в правила по мистике), могут быть весьма образованные персонажи, которые в силах отличить народные поверья и бабушкины сказки от религиозных канонических догм, могут быть персонажи определяющиеся, меняющие свою религию, но полностью неверующих – быть не может. Это отражается во всех повседневных, даже самых рутинных делах – пекут ли хлеб, убирают ли двор; если же ситуация становится особо значимой – например, особый праздник или война, - в этом случае отказ от отправления религиозных практик есть вещь совершенно невозможная. То есть это поставит под удар сам факт игры.

Также необходимо помнить: в этот исторический период клановая и религиозная идентичность фактически объединены в одно: если клан исповедует католичество, весьма сложно говорить о том, что он позволит кому-то из своих членов исповедовать чужую веру. Это может быть расценено как предательство.

На игре широко представлено христианство (как католики, так и протестанты)

Христианство – это вера в то, что чуть более двух тысяч лет назад Бог пришел в наш мир. Он родился, получил имя как человек, над ним совершались все ритуалы, как над человеком, он жил, проповедовал и умер мученической смертью на кресте. Его смерть и последующее воскресение из мертвых изменило судьбу человечества. Главным для христиан является не Слово Иисуса, а он сам – его Бытие с людьми и бытие на кресте. Христиане верят, что мир и сам человек сотворен Богом без зла. Однако еще в раю человек подпал под влияние ангела, восставшего против воли Бога. Под этим влиянием и своей волей человек совершил первое грехопадение, поступил против воли Бога, возжелав быстрее стать «как Боги», и вследствие этого стал смертен, стал подвержен болезням и тлению. Изменив этим свою сущность, свою природу, человек по наследству передает это из поколения в поколение. Бог изгнал человека из рая, и человек населил землю, в поте лица своего трудясь, и то пытаясь восстановить нарушенную связь со своим Создателем, то забывая о ней, бросаясь в пучину греха. Бог, чтобы вернуть человека на истинный путь, являет себя одному из народов, иудеям, который фактически создает и развивает для своего замысла. Бог заключает с этим народом Союз (Завет), открывает Себя через пророков, дает закон, устанавливает культ. Также Бог дает иудеям пророчество о Мессии, чтобы люди ожидали рождение того, что освободит мир от зла, а людей – от рабства греха. Христиане верят, что Иисус Христос, Сын Божий, и был посланным Мессией. Воскресение Христа знаменует для христиан победу над смертью и вновь обретенную жизнь с Богом. В понимании «Нового завета» Бог есть Любовь, в то время как в понимании «Ветхого завета» основа отношений Бога и человека – Закон. Христианство учит о Боге, Едином, и существующем в трех лицах: Бог Отец, Бог Сын, и Бог Святой Дух. Все ипостаси неслиянны и нераздельны, и не могут пониматься в отрыве друг от друга.

В христианстве развита система ритуалов и обрядов, часть из которых имеет догматическую основу, исходящую из периода единой истории, в частности, таинства; часть – общие для всей конфессии (отпевание, или постриг в монашество, например); и часть носят специфический характер. Таинства – это обряд, в результате которого участникам мистическим образом сообщается Благодать Божия. Видимая часть обряда, сопровождение Таинства, оформлялась веками и имеет некоторые различия в разных конфессиях. Совершителем таинств является Бог, творящий это руками священника.

В христианстве существуют **Семь таинств**.

Католики признают их **все**:

- крещение;
- миропомазание;
- рукоположение во священство;
- евхаристия (причащение);
- покаяние;
- соборование;
- брак.

Протестанты признают только **два**:

- крещение;
- причащение.

Праздники в христианстве бывают фиксированные (например, Рождество), и переходящие, зависящие от дня празднования Пасхи и пасхальным циклом. Особо выделяют так называемые двенадцатые праздники, т.е. 12 праздников, связанных с земной жизнью Иисуса Христа и его матери: Благовещение, Рождество, Пасха, Рождество Богородицы, и т.д. Часть праздников, не относящихся к двенадцатым, в той или иной местности и у различных народов приобретает местнотимый характер: например, праздники отдельных икон Божией Матери особо праздновались и почитались у крестьян разных регионов.

За отступление от веры, искажение вероучения христианские церкви могут предать отступника анафеме (анафематствовать). Анафема означает, что человек (или группа людей) отныне находится вне Церкви, не могут считать себя ее членами и участвовать в таинствах. Принцип анафемы распространен в католицизме.

Католичество.

Это одна церковь, почитаемая как Вселенская. Все части ее находятся в общении, следуют единому вероучению, признают Папу Римского своим Главой. Общины внутри Церкви могут различаться формами поклонения и церковной дисциплиной. Различаются Римский обряд, византийский обряд, но все они являются членами одной церкви.

На Игре предполагается всего 2 степени священства: диакон - епископ.

Однако существует сложившаяся традиция, которая отличает католические церкви периода: практически отсутствуют диаконы на приходах, духовенство безбрачное, помощь при приходах осуществляют монахи.

Богослужение: месса (католическая литургия).

Догма:

- Святой Дух, согласно католичеству, исходит от Бога-Отца и от Бога-Сына, является подчиненным, третьим в иерархии Троицы.
- Богородица, родившая Иисуса, была сама также непорочно зачата, не получила первородного греха и была живой вознесена на небо любимым Сыном.
- существует догмат о Чистилище, где пребывают души людей в ожидании рая.
- в этот период существует понятие индульгенции, то есть документа о прощении раскаявшегося грешника, даваемое главой Церкви Папой Римским. Считалось, что Папа волен «затворять врата ада и отворять двери в рай». Так же предполагалось, что во время земной жизни Иисуса, Марии и святых, они накопили и оставили Церкви в лице Папы некий «банк благодати», которой он имеет возможность распоряжаться.

Особенности католических обрядов:

- богослужение совершается на латыни. В этот период все молитвы, все таинства и все богослужение совершается на латыни;
- богослужения в храмах совершаются при сидящих прихожанах, но в особых местах службы, в знак смирения перед Господом, просят встать. Часть служб могут совершаться, стоя на коленях;
- развод категорически невозможен;
- духовенство бреется. Отдельные братства выбривают «тонзуры»;
- католики крестятся слева направо. Единого правила по складыванию пальцев нет, допускаются разные местные традиции;
- католические храмы используют иконы (натуралистичного вида), статуи.
- крест изображается из двух скрещенных перекладин. Если изображают Распятого, то руки пробиваются в ладонях, а ноги – одним гвоздем обе ступни, расположенные одна над другой;
- поминки по усопшему совершаются на 3, 7, 30 день (на Игре не моделируются).

ВАЖНО! Игровые изменения в католичестве касаются устава богослужений.

В связи с тем, что отыгрываемое время - циклы - не соответствует астрономическому, на игре невозможно служить полноценные мессы (иначе получается, что люди на службах будут стоять месяцами). В связи с этим служителям католической церкви будет передан служебник, по которому они должны будут служить службы и совершать требы.

Протестантство.

Это направление, отмежевавшееся от католичества по причине ряда принципиальных позиций, предполагавшее, что «исправить» католичество изнутри не удастся. Протестантами именуют тех, кто пошел путем коренной реформации христианства с 1517 года. Протестантизм не представляет собой единого течения и состоит из ряда деноминаций, каждая из которых опирается на многообразие исторических, культурных, социальных, географических условий. В основе своей они объединены представлением о первозначении Библии и ее доступности для изучения, а также несогласием с католической церковью в вопросах личного спасения. Для протестантизма свойственно отрицание благодати священства, что порождает отказ от практически всех таинств, кроме крещение и евхаристия (причащение). Остальные обряды лишаются мистической силы. Богослужение совершается на родных языках (принцип доступности Библии).

ВАЖНО! На игре протестантизм предлагается отыгрывать как единое направление, в целях условности игрового моделирования и лучшего баланса сил.

Главенствующий принцип протестанта – спасение через Веру, а не через добрые дела и особые заслуги святых; благоговение перед Богом; четкое разграничение сферы Евангелия как собственно религиозной, и сферы юридического закона; существовании предопределения; прощение приходит только искупляющей любовью и жертвой Христа и достигается только раскаянием. Человек грешен по природе, и лишь любовь Бога спасает его от наказания. Может существовать в ортодоксальной форме, когда покаяние достигается лишь через веру и милостыню, т.е. исповедь также становится бессмысленной и недейственной. Цель добрых дел протестанта – прославить Бога и помочь ближнему. Имущество дается человеку во временное пользование, за него надо будет давать ответ после смерти – это выражалось в крайнем неодобрении праздности и излишних трат.

Есть протестантские проповедники, исповедующие Принцип Предрешения (в Библии – Предопределения) – до создания мира Бог уже решил, что именно и как произойдет в мире, который Он создаст. Вера – есть дар Божий, которого лишены те, кому не уготовано спастись. Поэтому именно истинную веру надо искать в себе и держаться ее. Тяжкий грех – безверие. Достичь благочестивой жизни можно через Писание, слово Божие, которое определяет повседневную жизнь истинного христианина.

ВАЖНО! Правила по религии касаются практически каждого игрока на игре. Основы вероучения Вы можете изучить, читая священные книги своей религии. Помните: когда-то на богослужениях, из проповедей люди узнавали о событиях окружающего мира.

2. Личная праведность игрока.

Не важно, являетесь Вы или нет священнослужителем, духовная жизнь каждого персонажа будет влиять на его развитие. Уровень личной праведности складывается из двух позиций: набожность и участие в религиозной жизни, обустройство своего жилища, перманентное соблюдение канонов.

В поведении персонажа набожность предполагает:

- посещение богослужений;
- регулярная исповедь;
- жертва на храм;
- др. требования вашей религии.

Обустройство личного помещения предполагает, что и в частной жизни люди используют правила религиозного канона, а именно: присутствует специальное место для молитвы, хранилище священных предметов и реликвий.

3. Обустройство храмового помещения.

Храм (церковь) – помещение для совершения богослужений и религиозных обрядов. Значение храмов часто гораздо шире обрядовых функций, ими выполняемых и религиозных идей, которые они воплощают, но эту сторону, к сожалению, моделировать на игре можно весьма ограничено. Храм требует наличие постоянного священнослужителя, а также периодических трат на содержание.

Часовня – замкнутое пространство любого объема, желательно под крышей. Обустройство по согласованию с мастером (с престолом/без престола). Часовни могут быть расположены по благочестивому обычаю в любом месте, например, в клановом поселении или даже вдоль дороги. Они не требуют ни священнослужителя, ни затрат на содержание.

4. Духовенство.

Иерархия священнослужителей формируется сообразно культуре. На игре это:

- католичество: епископ – диакон;

- протестантство: пресвитер.

Рукоположение (повышение в сане) не моделируется. Простой мирянин может получить сан священника, если испросит об этом епископа (католики) или у местного модератора (протестантство) и совершит паломничество по святым местам (на полигоне такие места будут отмечены маркером).

5. Реликвии и Благодать.

В игре могут присутствовать священные реликвии разных религий, которые могут быть священны и почитаются религиозными культурами. Некоторые реликвии могут одновременно быть почитаемы несколькими культурами. Это могут быть: чудотворные иконы, мощи, частицы одежды святых людей и т.д. Находясь при храме (часовне), реликвия приобретает определенные свойства. Во время службы в таком храме на некоторых людей может (по окончании её) снизойти Благодать, которая может уберечь от различных напастей (болезни, даровать дополнительный хит или даже спасти от смерти).

Технически Благодать действует 2 цикла и может быть использована только один раз. Благодать выдаётся мастером по религии или региональщиком некоторым игрокам по окончании службы и представляет собой сертификат, который уничтожается после использования. Целевой игрок определяется случайно (хороший отыгрыш может повысить шанс). Передать Благодать другому игроку нельзя.

Изначальное наличие реликвии обговаривается заранее с мастером по религии.

6. Богослужения и ритуалы.

Христианские таинства отыгрываются не в полной мере в силу их специфической природы, в частности, учитывая защиту чувств верующих и необходимость избегания тайносовершительных формул на игре.

6.1. Богослужение: центральное служение Богу. Совершается минимум два раза в сутки, в храме или часовне. Длительность – не менее 10 минут. Содержание службы должно быть максимально историчным и опирается на служебник.

Примечание: служебник будет заранее предоставлен МГ всем игрокам, заявившихся священниками).

Богослужение рекомендуется сопровождать проповедью. На проповеди могут быть озвучены самые разнообразные обращения, в том числе распоряжения верховной власти, если религия поддерживает правителя.

6.2. Молебен: служение священниками в храме либо при алтаре/другой значимой святыне. Молебен преследует различные цели: например, молебен на удачу в военных делах перед получением боевого знамени.

6.3. Имянаречение/Крещение – служба посвящения нового члена в религиозное сообщество. Служится в соответствии с правилами данной религии. Предварительно может предполагаться ознакомление с религиозным уставом. Внимание, крещение – таинство, признаваемое всеми конфессиями!

Поскольку крестить, согласно христианству, может любой христианин, на игре предлагается отыгрывать крещение ритуальным прочтением определённой формулы из служебника и окропления водой (достаточно несколько капель).

6.4. Отпевание – это служба религиозного прощания с умершим. Отпевать имеет право любой человек в сане. Отпетому в руку вкладывается молитва об усопшем, предъявляемая мастеру по мертвянику, по которой он узнает о факте отпевания.

6.5. Посвящение в сан – это служба, в которой верховный глава данной религии посвящает человека в духовный сан. Рукоположение – таинство христианской церкви. Предварительно требует длительной подготовки, обучения в библиотеках и при храме (1 уровень – не менее 1 цикла). Совершается представителем МГ и мастера по религии.

6.6. Соборование – христианское таинство-молитвы об исцелении души и тела, совершается над болящим. В народе есть поверие, что попросить о соборовании значит признать безнадежность больного, но это лишь суеверие. Соборовать можно и нужно регулярно.

Соборование может с определенной вероятностью оказать излечивающее воздействие - игрок, пораженный болезнью должен выкинуть “б” на игровой кости (подробнее о костях см. правила по медицине).

6.7. Исповедь – акт покаяния, рассказ о деяниях против устоев своей религии. Исповедь совершается по правилам конфессии. Регулярно исповедующийся человек может получить преимущества при отправлении частных молитв.

6.8. Частная молитва. Частная молитва любого прихожанина – акт веры, является элементом совокупной религиозной жизни, и значима только вместе с посещением служб, исповедью, и т.д. Религиозный человек, живущий праведной жизнью, может надеяться, что милость небес коснется и его в сложный для него момент. Говорят, что праведного, религиозного человека реже поражают болезни, на него чаще снисходит Благодать, а также посещают видения с предостережениями об опасностях.

6.9. Благословение. Просить благословения – это просьба об одобрении со стороны духовных сил о некоем планируемом действии и получении для этого неких духовных даров. Это и акт благочестия и праведности. В этом случае, дело, на которое благословение получено, может быть исполнено с максимальной эффективностью. Но благословение истощается и действует цикл. Например, вероятность зачать после благословения 100% и т.д.

Детали богослужений, распорядок и т.д. будут указаны в служебниках и опубликованы отдельно.

7. Традиционные верования (открытая часть).

Друидизм есть одна из форм древней универсальной философии или религии, сохранившаяся с доисторических времен, когда еще, как считают друиды “...Трое были Одним.” Поэты-мудрецы, то есть друиды, творили “религию знания”, как высшую форму воплощения психической энергии человека, потом полностью концентрировали эту энергию в себе. Основные внешние проявления друидизма, доступные непосвященным, состоят из культов Каменных Кругов, Священных Рош, и круговых ритуальных танцев.

Друидизм как религия, тесно связанная с мистическими расчетами и волшебной, магической геометрией, считает формы материального мира пришедшими извне, из другого мира, и таким образом объясняет кажущееся несовершенство Реальности. Английский писатель и поэт Уильям Блейк (избранный Глава Ордена Друидов, Бардов и Оватов с 1799 г. по 1827 г.), “истинный учитель”, воспользовался таким оборотом, формулируя свой взгляд на Друидизм: “...Древние люди, в своем высшем знании, понимали куда больше о Земле и Природе, нежели мои современники...”

Существует три известных людям ступени обучения, существовавших в кельтских гэльской и британской культурах. Это были Барды, Оваты (единственное число Vates) и Друиды, которых иногда описывали вместе под общим названием Друиды.

Римляне называли первую ступень Bardi, Bardd или Beirdd в Уэльсе, и Filidh в Ирландии. Эти слова в современных кельтских языках переводятся как “поэт”, но это не совсем точная передача функции Бардов. На самом деле обучение Бардов включало не только умение построения стиха. Они были так же юристами, рассказчиками, шаманами, художниками, мастерами различных ремесел, музыкантами и историками-хронологистами. Обучение Бардов в свою очередь включало несколько уровней и занимало годы.

После нескольких лет физических, умственных и духовных тренировок, если учащийся признавался достаточно одаренным, он мог перейти на следующую ступень обучения - Ovate. Валлийское слово для Оватов "Ofydd" может быть соотнесено с ирландским "Fathi", или провидец. Эта ступень обучения была более углубленной и включала в себя целительство, искусство предсказания, сексуальную магию, знание астрономии и практическое применение этих знаний.

Наконец, третья ступень обучения - собственно Друиды. В валлийском они известны как Derwydd, а в ирландском как Draoi. Друиды дали свое имя целой магической системе, известной как Друидизм (Druidect, Dranocht, или Derwyddiaeth). В это же время от имени Бардов названо магическое направление Barddoniaeth или Filidhecht. Ступень Друидов включала двадцать лет эзотерического обучения. По окончании обучения Друиды становились судьями, философами, руководителями ритуалов, священнослужителями. От Друидов требовалось огромное количество знаний. Они знали ботанику, анатомию, порядок и детали ритуалов, занимались развитием своего тонкого тела посредством медитаций, развитием воли. В классе Друидов могли быть как мужчины, так и женщины.

На период игры друидизм представлен, как бардизм, так как многие поколения друидов уничтожались католической церковью достаточно планомерно.

Приложение. Циклы богослужения.

Католики. Особенности обрядов и поведения.

Особенности католических обрядов:

- **богослужение совершается на латыни.** В этот период все молитвы, все таинства и все богослужение совершается на латыни; чтение Писания на службе и проповедь отыгрывается «вульгарной латынью» ☺, то есть обычным русским языком.

- богослужения в храмах совершаются при сидящих прихожанах, но в особых местах службы, в знак смирения перед Господом, просят встать. Часть служб могут совершаться, стоя на коленях; места в служебниках указываются. Помощники указывают на это прихожанам.

- развод категорически невозможен;
- духовенство бреется. Отдельные братства выбривают «тонзуры»;
- католики крестятся слева направо. Единого правила по складыванию пальцев нет, допускаются разные местные традиции;
- католические храмы используют иконы (натуралистичного вида), статуи.
- крест изображается из двух скрещенных перекладин. Если изображают Распятого, то руки пробиваются в ладонях, а ноги – одним гвоздем обе ступни, расположенные одна над другой;
- поминки по усопшему совершаются на 3, 7, 30 день (на Игре не моделируются).

Повседневное поведение и отличия:

Обратите внимание!

1. Каждый игрок-католик носит крест.
2. Католик не обязан отыгрывать домашний «красный угол» - эта традиция была далеко не везде, но он совершает при повседневных делах молитвы, испрашивая благословения у священника или у Бога, целуя при этом крест (может быть нателный).
3. Католик должен знать наизусть символ веры – это молитва, обозначающая символ принадлежности к христианству. Кроме того, он должен понимать основы католической веры – см. катехизис.

Богослужебный цикл католиков

ВАЖНО! Игровые изменения в католичестве касаются устава богослужений.

В связи с тем, что отыгрываемое время - циклы - не соответствует астрономическому, на игре невозможно служить полноценные мессы (иначе получается, что люди на службах будут стоять месяцами). В связи с этим служителям католической церкви см. служебник, по которому они должны будут служить службы и совершать требы.

Важно обратить внимание на соответствие одежд праздничному богослужению (хотя бы элементы базовых цветов для священнослужителей). Мы выбирали службы, где он белый – для упрощения. Структура богослужебных одежд – см. Служебник.

На службе священнику будет необходимо:

1. Уставная одежда.
2. Служебник.
3. Катехизис (для разъяснения вопросов).

Примеры конкретных месс будут предоставлены МГ католическим священникам до игры.

1 день (04.07):

Цикл	Событие	Отрывок из Евангелия	Замечания по проповеди	Примечания
4-й (22-8)	24:00 - праздник Рождество	Мф. II Глава, стихи 1-12; и/или Мф. I, 18-25	На проповеди отмечается значимость Рождения Богомладенца.	В этот день не совершаются браки.

2 день (05.07):

Цикл	Событие	Отрывок из Евангелия	Замечания по проповеди:	Примечания
1-й (8-12)	12:00 - праздник Вечерня Торжества Наисвятейших Тела и Крови Христовых.	Лк. XXI, 37-38 - XXII, 1-20	-	Возможны все таинства
2-й (12-18)	Мария Пресвятая Дева (Успение)	Лк. X, 38-42. или Лк. I, 24-38	Служится молебен по схеме: 3 раза Ave Maria, 3 раза Отче наш, 1 раз символ веры. Читается Евангелие. Далее вновь Ave. Схема повторяется от 3 до 40 раз в зависимости от значимости молебна.	
3-й (18-22)	20:00 Воздвижение Креста Господня	Ин. XIX, 6-35	Служится молебен в воспоминание Воздвижения Креста (может быть применена схема молебна деже Марии с заменой отрывка из Евангелия)	Возможны все таинства
4-й (22-8)	23:00 - месса	Лк. X, 38-42. или Лк. I, 24-38	Торжество Пресвятой Богородицы	С 24 до 7 утра не совершаются браки.

3 день (06.07):

Цикл	Событие	Отрывок из Евангелия	Замечания по проповеди:	Примечания
1-й (8-12)	12:00 - праздник Пасха	Ин., I, 1-17.	-	Возможны все таинства
2-й (12-18)	Мария Пресвятая Дева (Успение)	Лк. X, 38-42. или Лк. I, 24-38	Служится молебен по схеме: 3 раза Ave Maria, 3 раза Отче наш, 1 раз символ веры. Читается Евангелие. Далее вновь Ave. Схема повторяется от 3 до 40 раз в зависимости от значимости молебна.	
3-й (18-22)	20:00 Воздвижение Креста Господня	Ин. XIX, 6-35	Служится молебен в воспоминание Воздвижения Креста (может быть применена схема молебна деже Марии с заменой отрывка из Евангелия)	Возможны все таинства
4-й (22-8)	23:00 месса	Лк. X, 38-42. или Лк. I, 24-38	Рождество	С 22 до 8 утра не совершаются браки.

4 день (07.07):

Цикл	Событие	Отрывок из Евангелия	Замечания по проповеди:	Примечания
1-й (8-12)	12:00 Праздник Вечерня Торжества Наисвятейших Тела и Крови Христовых.	Лк. XXI, 37-38 - XXII, 1-20		
2-й (12-18)	Мария Пресвятая Дева (Успение)	Лк. X, 38-42. или Лк. I, 24-38	Служится молебен по схеме: 3 раза Ave Maria, 3 раза Отче наш, 1 раз символ веры. Читается Евангелие. Далее вновь Ave. Схема повторяется от 3 до 40 раз в зависимости от значимости молебна.	
3-й (18-22)	20:00 Воздвижение Креста Господня	Ин. XIX, 6-35	Служится молебен в воспоминание Воздвижения Креста (может быть применена схема молебна деже Марии с заменой отрывка из Евангелия)	Возможны все таинства

Протестанты. Особенности обрядов и поведения.

Обратите внимание!

1. Протестанты не носят крест, но часто поют религиозные гимны во время работы, испрашивая на свой труд благословение от Господа.
2. Многие протестанты считают, что у каждого должен быть свой экземпляр личной библии – ведь это Слово Божие. Это замена кресту.
3. Протестант должен знать наизусть апостольский символ веры – это молитва, обозначающая символ принадлежности к христианству. Кроме того, он должен понимать основы католической веры – см. Катехизис.
4. **Плата десятины в протестантизме** – обязательно для каждого игрока. Плата на храм (любого рода) не может превысить 1/10 часть дохода игрока за экономический цикл. Если персонаж является владельцем дома, который предоставлен под храм, он освобождается от десятины. Беременные, немощные и т.д. также не платят десятину, пока не станут полноправными экономически способными фигурами.

Богослужебный цикл протестантов.

Протестантское богослужение состоит из пения церковных гимнов, совместной молитвы, чтения Священного Писания и проповеди. На игре во время богослужения прихожане-протестанты сидят на стульях или скамьях, поднимаясь (или иногда опускаясь на колени) лишь во время молитвы или в самые важные моменты литургии. Используются свечи, ладан. Для протестантских церквей периода игры характерно наличие алтаря (или алтарной выгородки).

Протестанты этого периода служат по специальным служебникам, допускается чтение, а не выученные наизусть отрывки или говорение «от себя».

Есть ли иконы у протестантов? Принципиально – нет. Но в этот период допускается наличие в церквях картин, фресок и витражей на библейские сюжеты.

Есть ли музыка на протестантском богослужении? У лютеран и англикан на богослужении используется орган. Можно учесть, что у ряда протестантских общин принято богослужение в стиле рок (иногда – даже в стиле «рэп» и «метал»).

На службе священнику будет необходимо:

1. Уставная одежда (хотя бы воротничок).
2. Служебник.
3. Катехизис (для разъяснения вопросов)
4. Гимны и молитвы – для раздачи верующим, если они не очень знают тексты.

Несение миссии – это повседневная обязанность каждого протестанта. Поэтому важно всем игрокам подумать о том, как она будет исполняться в процессе игры (и соотносится с ней).

1 день (04.07):

Цикл	Праздник	Суть праздника	Отрывки из библии для чтения
3-й (18-22)	21-00 Праздник Жатвы	Благодарение за дарованный хлеб	Лк. XXI, 37-38 - XXII, 1-20.

2 день (05.07):

Цикл	ПРОТЕСТАНТЫ	Суть праздника	Отрывки из библии для чтения
1-й (8-12)	10-00 Вечеря Господня (Пасха)	Воспоминание жертвы Христа	Ин., I, 1-17.
2-й (12-18)	Благотворительная миссия (несение Благой вести, проповедование, помощь бедным)		
3-й (18-22)			
4-й (22-8)	22-00 день Реформации	Праздник торжества Протестантизма	Ин., XX, 19-23

3 день (06.07):

Цикл	ПРОТЕСТАНТЫ	Суть праздника	Отрывки из библии для чтения
1-й (8-12)	10-00 утренняя служба о сущности благотворительности		Ин., VII, 37-52.
2-й (12-18)	Благотворительная миссия (несение Благой вести, проповедование, помощь бедным)		
3-й (18-22)			
4-й (22-8)	22-00 День всех святых		Мф X 32-38, Мф XIX 27-30.

4 день (07.07):

ВРЕМЯ	ПРОТЕСТАНТЫ	Суть праздника	Отрывки из библии для чтения
1-й (8-12)	10-00 Пасха	Воспоминание жертвы Христа	Ин., I, 1-17.
2-й (12-18)	Благотворительная миссия (несение Благой вести, проповедование, помощь бедным)		
3-й (18-22)			
4-й (22-8)	день Реформации	Праздник торжества Протестантизма	Ин., XX, 19-23

Примеры протестантских служб:

Утреннее богослужение:

Пастор: “Во имя Отца и Сына и Святого Духа. Аминь”. (перекрестился)

Народ: повторяет.

Затем, преклонив колени (если праздник – то стоя), читается: Символ Веры, Отче Наш.

Пастор: Господь с вами.

Люди: и со духом твоим.

Пастор: Братья и сестры, осознаем наши грехи, чтобы с чистым сердцем совершить Святое Таинство.

Люди: Исповедую перед Богом Всемогущим и перед вами, братья и сестры, что я много согрешил мыслью, словом, делом и неисполнением долга: моя вина, моя вина, моя великая вина. Поэтому прошу Блаженную Приснодеву Марию, всех ангелов и святых и вас, братья и сестры, молиться обо мне Господу Богу нашему.

Пастор: Да помилует нас Всемогущий Бог и, простив нам грехи наши, приведет нас к жизни вечной.

Люди: Аминь.

Далее читается отрывок из Писания по времени праздника.

Целую Евангелие, Пастор кладет его на место (в алтаре).

Далее следует проповедь.

Если есть потребность в совершении таинства Причастия, то служит следующее:

Пастор: Молитесь, братья и сестры, дабы моя и ваша жертва была угодна Богу Отцу Всемогущему.

Все: Да примет Господь эту жертву из рук твоих во хвалу и славу имени Своего, ради блага нашего и всей Церкви Своей Святой.

Пастор: Господь с вами

Все: И со духом твоим

Пастор: ввысь сердца

Все: Возносим ко Господу

Пастор: Возблагодарим Господа. Достойно это и праведно.

Люди поют гимн: Свят, Свят, Свят, Господь Бог Саваоф.

Полны небеса и земля славы Твоей. Осанна в вышних.

Благословен грядущий во имя Господне. Осанна в вышних

Пастор воздевает руки и читает: ПРИМИТЕ И ВКУСИТЕ ОТ НЕГО ВСЕ: ИБО ЭТО ЕСТЬ ТЕЛО МОЁ, КОТОРОЕ ЗА ВАС БУДЕТ ПРЕДАНО. ПРИМИТЕ И ПЕЙТЕ ИЗ НЕЁ ВСЕ: ИБО ЭТО ЕСТЬ ЧАША КРОВИ МОЕЙ, НОВОГО И ВЕЧНОГО ЗАВЕТА, КОТОРАЯ ЗА ВАС И ЗА МНОГИХ ПРОЛЬЁТСЯ ВО ОТПУЩЕНИЕ ГРЕХОВ. ЭТО СОВЕРШАЙТЕ В ПАМЯТЬ ОБО МНЕ.

Люди кланяются.

Пастор: Велика тайна нашей веры.

Все: Смерть Твою возвещаем, Господи, и воскресение Твоё исповедуем, ожидая пришествия Твоего

Далее осуществляется причащение достойных со словами: «тело и кровь Христова»

Далее кто-то из мирян читает: (можно попросить прочесть): “Благодарю Тебя, Отец мой Небесный, через Иисуса Христа, возлюбленного Твоего Сына, за то, что Ты сохранил меня этой ночью от всякого вреда и опасности. И молю Тебя, храни меня также в течение этого дня от греха и всякого зла, чтобы все мои поступки и моя жизнь были благоугодны Тебе. Ибо в Твои руки я передаю себя, — мое тело и душу, и все, что имею. Да будет Твой Святой Ангел со мною, чтобы злой враг не одолел меня. Аминь”.

Далее идет благословение всех: как апостолы были отправлены Господом Иисусом на проповедь Евангелия, так и по окончании Святой Мессы, каждый христианин посылается свидетельствовать о Боге всей своей жизнью.

Вечерняя служба:

Пастор: “Во имя Отца и Сына и Святого Духа. Аминь”. (перекрестился)

Народ: повторяет.

Затем, преклонив колени (если праздник – то стоя), читается: Символ Веры, Отче Наш.

Пастор: Господь с вами.

Люди: и со духом твоим.

Пастор: Да помилует нас Всемогущий Бог и, простив нам грехи наши, приведет нас к жизни вечной.

Люди: Аминь.

Далее читается отрывок из Писания по времени праздника.

Целую Евангелие, Пастор кладет его на место (в алтаре).

Далее следует проповедь.

Далее пастор или кто-то из мирян читает: (можно попросить прочесть): “Благодарю Тебя, Отец мой Небесный, через Иисуса Христа, возлюбленного Твоего Сына, за то, что Ты милостиво хранил меня сегодня весь день. И молю Тебя, прости мне все мои грехи и ошибки и охраняй меня этой ночью. Ибо в Твои руки я передаю себя, — мое тело и душу и все, что имею. Да будет Твой Святой Ангел со мною, чтобы злой враг не одолел меня. Аминь”.

Далее идет благословение всех и отпуск на покой после тяжкого дня.

8. Правила по социальным взаимодействиям.

Данные правила регламентируют некоторые аспекты социального взаимодействия между игроками с целью вовлечения в социальное взаимодействие как можно большего количества людей. Кроме того, данные правила направлены на помощь игрокам в планировании своих действий и использовании социальных рычагов для достижения своих целей.

1. Определение клана.

За основу модели клана приняты отношения, которые были между людьми в выбранный период с учётом некоторых особенностей, наложенных традиционным обществом Шотландии, т.е. феодально-родовые отношения, основанные на взаимной привязанности и зависимости, когда вассалы нуждались в покровительстве своих сеньоров, а сеньоры – в поддержке вассалов, своих людей, причисляемых к одному общему роду. По мере возникновения и распространения фамилий простой люд принимал имена своих господ, формируя тот самый род-клан. В результате сотни, а то и тысячи членов клана, вне зависимости от социального статуса и положения, от крестьян, ремесленников и купцов до лэйрдов, лордов и графов, носили одну фамилию и претендовали на происхождение от общего предка и отдаленное родство, как между собой, так и со своими сеньорами и вождями. Но это не означало общего равенства. Бедняк-крестьянин подчинялся своему сеньору, лэйрду, чифтану или вождю, но подчиняясь высшему в иерархии, он в отличие от своего английского или французского собрата не питал к своему господину скрытой неприязни или враждебности, потому что тот был человеком его имени, его клана, его семьи. Каждый простолюдин, поднимаясь по призыву вождя, сражался не только за сеньора, но и за весь свой род и непосредственно за своих близких, зная, что личное благополучие его семьи зависит от положения его сеньора. Точно также каждый лэйрд обязан был защищать интересы каждого члена своего клана, потому что оскорбление любого человека из клана означало оскорбление представителя его рода и таким образом касалось его лично.

2. Сословия.

На игре присутствуют два сословия: дворянство и общинники (простолюдины). Представители третьего сословия, священнослужителей, могут присутствовать «штучно» в роли епископов (например, посланник из Рима) или иных представителей высшего духовенства. Данные роли обсуждаются заранее с МГ. Рядовые священники считаются входящими в сословие общинников.

Принадлежность к определенному сословию указывается в ДК игрока при регистрации или мастером по мертвянику в случае смерти персонажа.

МГ рекомендует игрокам при формировании ролей в клане использовать соотношение дворян/общинников в клане как 3/7 (т.е. 30% - дворянство, 70% - общинники).

2.1. Дворяне.

Дворяне – правящее сословие, которое обладает правом на власть и владение землёй. Дворянство передаётся по наследству, однако может быть даровано за особые заслуги королем. Применительно к клану дворян можно разделить на две категории:

1 категория - правящая верхушка: вождь клана, жена вождя*, дети вождя.

2 категория - элита: родственники вождя клана. Представители данной категории могут претендовать на власть в клане, в случае смерти или отказа от власти всех представителей правящей верхушки. К этой категории можно отнести ближайших родственников вождя (братьев, сестер и т.д.), а также людей, имеющих дворянский титул, но не входящих в состав семьи вождя.

Правила наследования в клане следующие:

ВОЖДЬ -> СТАРШИЙ НАСЛЕДНИК -> ЖЕНА ВОЖДЯ* -> РОДСТВЕННИКИ ВОЖДЯ -> ...

В случае, если родственники по отцовской линии отсутствуют, претензии на власть могут предъявить родственники из семьи жены вождя (в том числе, если она была из другого клана). Кроме них, претензии может выдвинуть другой дворянин, принадлежащий элите клана. В последних двух случаях претендент должен получить поддержку большинства членов клана. Если поддержка была оказана и недовольных нет (они молчат), претендент становится новым вождем клана и образует новую ветку правителей (МГ рекомендует, во избежание недопонимания, в этом случае, оповестить об этом своего региональщика и соседние кланы).

ВАЖНО! Без вождя клан не может принимать участие в больших войнах, получает штрафы к экономике, не может пользоваться преимуществами, которые дают ленты.

При заключении межкланового брака, за редким исключением (например, если она является единственной прямой наследницей), девушка покидала свой клан и уходила в клан своего мужа, принимая его фамилию.

**Примечание: теоретически, жена вождя может быть простолюдинкой. В этом случае прав на наследство ни она, ни её родственники не имеют; дети от такого брака относятся к дворянству (отцовская линия) и подчиняются вышеуказанной системе наследования.*

ВАЖНО! Получение дворянства это не сиюминутный процесс. Для того, чтобы человек получил дворянство, он должен быть замечен своим сеньором, сеньор должен написать письмо своему графу с прошением о даровании дворянства. Граф рассматривает данное прошение и либо ходатайствует перед королём, либо присылает отказ. Полученное дворянство будет наследственным и нетитулованным.

2.2. Общинники.

К общинникам или простолюдинам относятся обычные люди, не имеющие прав на власть в клане, если только, за особые заслуги, кто-то из них не получит дворянский титул. В этом случае последние переходят в категорию элиты. К представителям данного сословия относятся ремесленники, торговцы, воины дружины, крестьяне, и т.д.

2.3. Духовенство.

К духовенству относятся представители церковной иерархии: диаконы, священники и епископы, некоторые из которых могли владеть землёй (как правило, это были представители высшей церковной иерархии).

На игре христианские священнослужители в кланах находятся в сане священников или диаконов.

ВАЖНО! Диаконы не имеют права проводить мессы.

3. Система фаворитов.

Данная система позволит игрокам оказывать влияние на принятие решений другими игроками. Кроме того, она направлена на выравнивание влияния всех персонажей игроков на игровой процесс (в частности, в то время царил патриархат, и роль женщины сводилась к ведению хозяйства и производству наследников, МГ постарается несколько выровнять данный факт и вовлечь прекрасный пол в «большую» игру), делает заключение браков между кланами (особенно среди дворянства) важным политическим актом.

3.1. Преамбула.

На принятие какого-либо решения любым персонажем можно повлиять несколькими способами, например, подкупить его или путём уговоров. Ещё одним дополнительным способом является оказание влияния через т.н. фаворита.

3.2. Определения.

Фаворит – близкий для целевого персонажа другой персонаж, который может повлиять на его решения (это может быть жена, любимая дочь, лучший друг и т.д.).

Тезис - сформулированная в виде фразы идея.

Целевой игрок - персонаж, принимающий решения. Объект воздействия фаворита.

У каждого персонажа на игре может быть фаворит. В случае заключения брака, супруга (супруг) становится фаворитом автоматически.

Все представители высшего дворянства (вождь и ближайшие родственники вождя) на игре ОБЯЗАНЫ иметь фаворита. В случае, если фаворит выбыл из игры, его место должен занять другой. Обязательное наличие фаворита будет обозначено мастером игроку на этапе согласования заявки.

Фаворит - публичная личность, её личность и статус не является тайной. Фаворит может носить заметный отличающий знак, например, перстень или значок.

У целевого игрока не может быть несколько фаворитов. При этом один и тот же игрок может быть фаворитом для нескольких игроков.

3.3. Механика.

Механика влияния фаворита следующая:

- формируется тезис, который фаворит хочет донести до целевого персонажа;
- фаворит в уединенной (!) обстановке заявляет, что хочет убедить целевого персонажа исполнить указанное в тезисе;
- если целевой персонаж не согласен со своим фаворитом и не хочет исполнять озвученное, то происходит проверка успеха: фаворитом и целевым персонажем поочередно бросается игральная кость. Если фаворит выкидывает большее значение, то он считается победившим в споре и целевой персонаж ОБЯЗАН прислушаться и исполнить указанное в тезисе. Во всех иных случаях победившим является целевой персонаж.

3.4. Ограничения по тезисам.

Тезис может быть направлен на получение/передачу информации, коррекцию какого-либо решения, лоббирование интересов другого лица/группы лиц.

Тезис не может содержать в себе:

- побуждение к самоубийству или причинения вреда самому себе;
- призыв к откровенно глупым поступкам и поступкам, которые напрямую противоречат нормальной логике целевого персонажа;
- действия, которые персонаж физически не может совершить, или они находятся не в его компетенции;
- заставить персонажа сделать действие, которое он не планировал (например, нельзя заставить сына вождя убить своего отца, если тот об этом даже не задумывался). Иными словами, фаворит не может нагло манипулировать сознанием своей пары, внедрять свои идеи, или идеи, чуждые ей. Однако фаворит имеет возможность выиграть в завязавшемся ранее споре или дискуссии, либо побудить изменить уже имеющийся план действий в нужную фавориту сторону. При этом сама инициатива (т.е. предмет спора) должен исходить от целевого игрока. Попытку убеждения по конкретному вопросу можно проводить только один раз.

3.5. Важные замечания.

При использовании фаворитов необходимо понимать, что сам фаворит, как и целевой персонаж, являются мыслящими людьми, поэтому не стоит просить фаворита донести откровенную чушь.

Целевой персонаж, вне зависимости от исхода спора может поинтересоваться, что именно движет фаворитом при лоббировании продвигаемой им идеи. Дальнейшие действия целевого персонажа данными правилами не регламентируются. Фавориту рекомендуется быть готовым к возможным вопросам и тщательно обдумывать, какие (чьи) идеи и как он собирается отстаивать - иные идеи могут быть восприняты как предательство и/или саботаж, со всеми вытекающими последствиями.

3.6. Пример правильного использования.

Вождь одного из кланов жаждет крови и хочет пойти войной на соседний, более слабый клан, с целью грабежа. По счастливой случайности, тот клан об этом узнаёт и понимает, что ресурсов на оборону у него нет. Прийти к вождю клана и сказать, что его план раскрыт только ускорит расправу. Однако, есть фаворит, посредством которого можно попытаться исправить ситуацию. Вождь (посланник от вождя) слабого клана встречается с ним и убеждает (например, предложив денег) отменить рейд, а вместо этого пойти в совместный рейд на другой клан. Фаворит сообщает об этом вождю в приватной беседе, упирая на то, что у данного клана мало ресурсов, но есть войска, которые могут усилить имеющийся контингент и позволить ограбить добычу побогаче. Вождю доводы кажутся логичными, однако ему не хочется менять планы, потому между вождём и фаворитом завязывается спор, в котором побеждает фаворит. В результате вождь обязан послушаться фаворита и начать переговоры о совместном нападении.

3.7. Пример неправильного использования.

Фаворит согласился на устранение своей пары. Он подходит к ней и предлагает совершить самоубийственное нападение на вооруженный отряд, мотивируя данный поступок жаждой славы. Фаворит пытается достигнуть своих целей с помощью своего влияния (броска кости). Однако, доводы фаворита оказываются слабыми, целевой персонаж совершать подобные поступки не собирался, бросок кости не делается, а прямота фаворита лишает его доверия. В результате фаворит теряет свою пару и с позором изгоняется.

9. Правила по посмертию (мертвятнику).

1. Смерть персонажа.

Смерть персонажа, без сомнения, очень грустное событие, которое может произойти по ряду причин, самыми частыми из которых являются:

- смерть от ран;
- смерть от болезни.

В случае подобной смерти персонаж отправляется в мертвятник и докладывается об этом дежурному мастеру.

В случае, если персонаж является человеком из клана и в клане есть свободные ленты, то персонаж, не задерживаясь в мертвятнике, выходит в игру новым персонажем. При этом одна лента снимается.

Если свободных лент в клане нет, клан был вырезан целиком, а также, если персонаж был казнён по приговору королевского суда или убит в дуэли, то он не имеет права выйти сразу и обязан отсидеть полное время в мертвятнике.

Стандартное время отсидки в мертвятнике составляет 4 часа.

Время может быть уменьшено, если игрок выполнит поручение МГ (игрок всегда вправе отказаться).

“Мёртвый” игрок, который направляется в мертвятник, не должен разговаривать с живыми персонажами и обязан обозначить своё состояние с помощью белой повязки, повязанной на голову.

Из мертвятника персонаж выходит с зачинованным холодным оружием. На личное огнестрельное оружие данное правило не распространяется (т.е. если при смерти игрока обобрали на холодное и огнестрельное оружие - сняли чипы “оружие в игре” - холодное чипуется заново, огнестрельное - нет).

2. Важные персонажи.

На игре предусматриваются отдельные важные персонажи, которых невозможно убить просто так (в случае смерти на дороге считается, что умер телохранитель или просто похожий человек).

Умертвить таких персонажей возможно только казнив его по приговору королевского суда или на дуэли (однако не каждый подобный персонаж примет вызов на дуэль, например, епископ католической церкви).

В случае смерти такого персонажа, он не возвращается в игру.