

Правила ПРИ Кланы Шотландии 3

“Пепел и Кровь”

Версия 2.2 - финальная

Оглавление

[Оглавление](#)

[Анонс игры и исторические предпосылки](#)

[Общие правила по поведению на мероприятии и технике безопасности](#)

[Общие правила поведения на мероприятии](#)

[Игровые и неигровые территории](#)

[Медицина](#)

[Транспорт](#)

[Несовершеннолетние и дети](#)

[Экология и санитарные правила](#)

[О домашних животных](#)

[Боевые взаимодействия](#)

[Введение](#)

[Ленты](#)

[Боевое время](#)

[Хиты и поражаемая зона](#)

[Хиты](#)

[Поражаемая зона](#)

[Разрешенные технические действия](#)

[Огнестрельное оружие и пушки](#)

[Удары и попадания](#)

[Нанесение удара.](#)

[Рикошеты](#)

[Запрещенные удары и действия](#)

[Травмы при ударах и несчастные случаи](#)

[Ранения и смерть](#)

[Легкое ранение](#)

[Тяжелое ранение](#)

[Смерть](#)

[Лечение ранений](#)

[Оружие](#)

[Общие положения](#)

[Клинковое оружие](#)

[Длинноклинковое оружие \(мечи\)](#)

[Кинжалы и ножи](#)

[Древковое оружие](#)

[Рубящее оружие \(топоры, лохаберские секиры\)](#)

[Дробящее оружие \(дубинки, булавы, молоты\)](#)

[Копья](#)

[Экзотическое оружие](#)

[Стрелковое \(охотничье\) оружие](#)

[Древки стрел](#)

[Оперение стрел](#)

[Наконечники стрел](#)

[Ручное огнестрельное оружие \(ружья, ручницы и пистолеты\)](#)

[Боеприпасы](#)

[Пушки](#)

[Ночная боевка](#)

[Штурмы и фортификации](#)

[Фортификация на игре](#)

[Параметры форта](#)

[Штурмовая стена форта](#)

[Проемы и уязвимые участки](#)

[Штурм](#)

[Щиты и Доспехи. шлемы](#)

[Общие положения](#)

[Щиты](#)

[Доспех](#)

[Шлемы](#)

[Оглушение](#)

[Обыск](#)

[Реальный обыск](#)

[Словесный обыск](#)

[Пытки](#)

[Связывание](#)

[Реальное связывание](#)

[Игровое связывание](#)

[Дуэль](#)

[Казни](#)

[Добивание](#)

[Приложение 1](#)

[Приложение 2](#)

[Приложение 3](#)

[Социальные взаимодействия](#)

[Определение клана](#)

[Сословия](#)

[Дворяне](#)

[Общинники](#)

[Семьи](#)

[Браки между кланами](#)

[Война и дипломатия](#)

[Стадии и механика ведения войны](#)

[Casus Belli](#)

[Определение Casus Belli](#)

[Получение Casus Belli](#)

[Переговоры \(опционально\)](#)

[Объявление войны](#)

[Формирование армии](#)

[Генеральное сражение](#)

[Переговоры и мирное соглашение](#)

[Итоги войны](#)

[Победа атакующей стороны](#)

[Победа обороняющейся стороны](#)

[Статус кво](#)

[Сюжетные сражения](#)

[Ход сюжетного сражения](#)

[Медицина](#)

[Общие положения.](#)

[Состояния персонажа](#)

[Ранение](#)

[Увечье](#)

[Болезнь](#)

[Смерть](#)

[Медицинский персонал на игре](#)

[Образование медицинского персонала.](#)

[Медицинские учреждения.](#)

[Инвентарь медицинского персонала](#)

[Лечение ранений.](#)

[Болезни](#)

[Лекарства](#)

[Ингредиенты](#)

[Теплица/Огород](#)

[Обучение](#)

[Дополнение](#)

[Посмертие \(мертвятник\)](#)

[Смерть персонажа](#)

[Строения](#)

[Типы и краткое описание строений](#)

[Характеристики строений, внешний вид и игротехника](#)

[Разрушение строений](#)

[Восстановление зданий](#)

[Экономика](#)

[Общие положения](#)

[Ленты](#)

[Макроэкономика](#)

[Микроэкономика](#)

[Владения клана: реальные и дальние \(дальние\) земли](#)

[Стратегическая карта дальних земель](#)

[Контроль численности клана](#)

[Абердин](#)

[Торговля и караваны](#)

[Приложение к правилам по экономике](#)

[Описание ресурсных точек и производств](#)

[Ресурсная точка: поле](#)

[Ресурсная точка: железный рудник](#)

[Ресурсная точка: пастбище для овец](#)

[Ресурсная точка: угольная шахта](#)

[Производство: кузница](#)

[Производство: ткацкая мануфактура](#)

[Производство: пекарня](#)

[Производство: винокурня](#)

[Производство: ювелирная мастерская](#)

[Производство: свечной завод](#)

[Производство: пороховой завод](#)

[Производство: гончарная мастерская](#)

[Производство/ресурсная точка: XXX \(предложение игроков\)](#)

[Описание макроресурсов](#)

[Макроресурс: зерно \(еда\)](#)

[Макроресурс: мясо \(еда\)](#)

[Макроресурс: хлебобулочные изделия \(еда\)](#)

[Макроресурс: овцы](#)

[Макроресурс: уголь](#)

[Макроресурс: железо](#)

[Макроресурс: шерсть](#)

[Макроресурс: плед \(одежда\)](#)

[Макроресурс: шерстяной мундир \(качественная одежда\)](#)

[Макроресурс: инструменты](#)

[Макроресурс: оружие](#)

[Макроресурс: порох](#)

[Макроресурс: алкоголь](#)

[Макроресурс: глина](#)

[Макроресурс: серебро](#)

[Макроресурс: мёд](#)

[Макроресурс: воск](#)

[Макроресурс: драгоценные камни](#)

[Макроресурс: драгоценности \(украшения\)](#)

[Макроресурс: сера](#)

[Макроресурс: селитра](#)

[Макроресурс: XXX \(предложение игроков\)](#)

[E.A.Q.](#)

Анонс игры и исторические предпосылки

Приглашаем вас, друзья, обратиться к истории Шотландии и рассказать ее по-своему.

Что мы знаем о кельтском обществе, несовместимом с властью закона? Что знаем мы о новых порядках, насаждаемых могущественными герцогами? Что знаем мы о религиозных распрях и политических интригах противоборствующих партий, обратившихся к помощи баронов-землевладельцев? Как горный народ становился союзником для одних и врагом для других?

Свет истины никогда не достигал древней культуры кельтов. На горную Шотландию смотрели сквозь завесу предрассудков и страхов, которая позже сменилась яркими красками романтической поэзии и лирических баллад. Было навсегда упущено время, когда могла быть написана прекрасная в своей полноте истинная картина.

Но мы постараемся воссоздать это время и это место таким, каким мы его знаем и любим.

Эта игра не про придворные интриги и не про сильных мира сего. Она про тех людей, кто на самом деле ковал победу во имя своих убеждений, для процветания и благополучия своего рода.

Это игра про Шотландию и шотландцев.

Периодом игры выбрана середина 17 века, а именно 1644-1647 год - время, когда в Шотландии проходила гражданская война. Что стало её причиной? Для того, чтобы ответить на этот вопрос необходимо откатиться немного назад, в конец тридцатых годов. Началось всё из-за религии. Король Английский и Шотландский Карл 1 Стюарт, сын Якова Стюарта, про времена правления которого была предыдущая игра, попытался внедрить в пресвитерианские учения шотландцев англиканские обряды.

Тут нужно пояснить, что пресвитерианство, как наследие кальвинизма, отрицало всякую власть над верховными духовными лицами (пресвитерами), которые в свою очередь выбирались из народа, в то время как англиканских епископов назначал король. Таким образом, внедрив институты англиканства в пресвитерианство, Карл рассчитывал лишиться независимости пресвитеров и сосредоточить власть над шотландской церковью в своих руках. Эта попытка вылилась в т.н. епископские войны, результатом которых было поражение короля, которого вынудили отказаться от своей затеи.

Одним из самых важных моментов этих войн является создание коалиции шотландских кланов, которые подписали манифест, названный Национальным Ковенантом, который также был поддержан шотландским парламентом.

Поражение короля и попытка парламента ограничить полномочия короны привела к началу гражданской войны в Англии, которая очень быстро перекинулась и в

Шотландию, после того, как 2 парламента (Английски и Шотландский) объединились, чтобы противостоять королю.

Итак, у нас есть две стороны конфликта: с одной стороны король Карл и поддерживающие его кланы с другой - парламент и ковенантеры. Место действия - Шотландия, время действия - 1644 год.

Общие правила по поведению на мероприятии и технике безопасности

Общие правила поведения на мероприятии

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 3: Пепел и Кровь» (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 Тверской области в период с 26 по 29 июня 2024 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. Запрещено самостоятельное купание лиц младше 18 лет, а также купание без купальных принадлежностей, то есть голым.

1.13. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать на Мастерку.

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 явно обозначены внутри локации любым способом (например с помощью сигнальной или киперной ленты).

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 сигнальной лентой

2.3. Запрещено злоупотребление границами неигровых территорий для получения любых игровых преимуществ.

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. Лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, желательно предупредить об этом мед группу до игры. В ДК для обозначения подобных заболеваний предусмотрена отдельная графа, в которую игрок может внести соответствующую информацию об особенностях своего заболевания.

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.

Транспорт

4.1. Движение по полигону разрешается только по специально отмеченным дорогам и вдоль леса. Запрещается любое передвижение ТС по полю и возле вольеров с животными.

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. Запрещено оставлять личный автотранспорт на территории игровой зоны - только на оборудованной парковке, вне пределов игровой зоны.

4.5. По согласованию с региональным мастером разрешено оставлять один автомобиль на локацию, при условии, что 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.

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

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 уплата гостевого взноса (не относится к возвращаемому эко-взносу).

- О наличии ребенка на полигоне необходимо сообщить региональному мастеру и предоставить всю необходимую информацию до 20 июня 2024г.

- *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 20 июня 2024г 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 ребенку 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.

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 на ПОЛЕ;
- разведение костров вне специально оборудованных кострищ в ЛЕСНОЙ ЧАСТИ;
- оставление горящего костра без присмотра;
- использование в целях освещения открытый огонь (факелы, открытые масляные лампы);
- вырубка и повреждение сосен, дубов и елей;
- 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);
- проезд ТС по НЕ отмеченным дорогам, полю, вблизи вольеров с животными.

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 обустроено в полубочке, мангале, на листе металла или поднято на насыпь (50 см и выше, можно использовать ящик с

землей, 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 пиломатериалов/дров предоставленных МГ, мертвых деревьев и сухого валежника;
- после снятия лагеря необходимо вывезти весь мусор до ближайшего организованного МГ места складирования мусора;
- все пищевые отходы должны быть захоронены в яме (после снятия лагеря яму закопать, прикрыть дерном);
- воду из открытых источников (рек, озер, прудов, иных водоемов) категорически запрещается употреблять для приготовления пищи, воду из колонок центрального водоснабжения (если таковые имеются), в обязательном порядке необходимо кипятить не менее 5 минут;
- МГ представляет Игрокам некоторое количество питьевой воды (предварительно 1 бутылка 5 л на 1 игрока), её можно будет получить на мастерке или возможна доставка до Локации. Информация о предоставляемой питьевой воде будет опубликована в группе игры ближе к игре;
- 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. Некоторое количество мешков для мусора можно получить у полигонной команды, однако каждой команде крайне рекомендуется иметь свой запас мешков в необходимом количестве.

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 1000 руб. Возврат экологического взноса происходит после проверки жилого лагеря и локации.

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.

Боевые взаимодействия

Введение

Данные правила предназначены для регулирования процесса боевых взаимодействий между игроками на игре Клань Шотландии: Пепел и Кровь (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.

Примечание: Мастер по боевым взаимодействиям или маршалы имеют право остановить бой если понимают, что его продолжение может привести к травмам (пример: бой происходит в местности с частоколом, на который могут напороться игроки; труднопроходимая местность; и любая другая ситуация которая по мнению мастера по боевым взаимодействиям или маршалов может привести к травмам). После чего бой переносится, если возможно, в местность подходящую для боевых взаимодействий.

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 мертвяннике (см. правила по посмертию).

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

Боевое время

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

Дневное – с 10:00 до 22:00. Ночное – с 22:00 до 10:00. Штурмы (в т.ч. генеральные сражения) и применение огнестрельного и метательного оружия разрешено строго с 10:00 до 20:00.

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.

Хиты

Каждый персонаж имеет условных 2 «нательных» хита (ввиду того, что боевая система зональная, хиты используются для наглядности описания).

Персонаж потерявший 1 хит переходит в состояние легкого ранения, потерявший 2 хита - в тяжелое.

ВАЖНО! Доспех позволяет игнорировать первое попадание холодного оружия в защищенную доспехом часть, все последующие удары в ту же защищенную часть снимают 1 хит (не важно, корпус это или конечность).

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, в том числе подколенный сгиб.**

Разрешенные технические действия

- рубящие удары клинковым/ударным/дробящим оружием в область поражения противника;
- колющие удары копьем в область поражения противника;
- парирование щитом или оружием ударов противника;
- толчки и давление на противника плоскостью щита или плечом;
- отталкивание оружия, щита или рук противника плоскостью или торцом щита;
- зацеп щита противника щитом;
- отталкивание торцом щита в вооруженную руку и корпус (выше пояса и ниже шеи) противника;
- наложение щита на щит противника;
- захват не боевой части оружия;
- использование оружия у которого есть чипы «Оружие допущено».

ВАЖНО! Данные действия нужно проводить с учётом того, кто находится перед вами и насколько он одоспешен. Если данное действие повлекло за собой травмы, то будут наложены санкции.

Примечание: разрешенные технические действия для экзотического оружия аналогичны вышеперечисленным, если его допустили.

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 при попадании).

Попадание из пушки игнорирует доспех и вводит в состояние тяжелого ранения вне зависимости от оставшихся хитов.

Удары и попадания

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.

Рикошеты

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

Запрещенные удары и действия

На игре **категорически запрещены:**

- любые действия, не перечисленные в соответствующих пунктах ([разрешенные технические действия](#) и [огнестрельное оружие и пушки](#));

- любые уколы клинковым/ударным/дробящим/огнестрельным оружием;

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

- удары по упавшему игроку или игроку находящемуся в не игры;

- любые удары щитом.

- удары головой;

- удары ногами и коленями;
- подсечки, борцовские броски и захваты;
- удары руками и локтями;
- удары перекрестьем, рукоятью оружия, древком и любой другой не боевой частью оружия, в том числе огнестрельного;

Примечание: удары не боевой частью, в случае если оно протестировано, не налагает штрафных санкций, в случае если не было нанесено травм любой тяжести

- захваты руками и щитом за корпус, голову и конечности противника, а также захваты руками элементов его снаряжения, в т. ч. оружия или щита;

Примечание: Единственное исключение из этого пункта - захват за не боевую часть оружия

- использование в боевых взаимодействиях оружия у которого нет чипа «допущено»;
- использование оружия у которого нет чипа «Оружие допущено»;

Примечание: при целенаправленном и неоднократном совершении запрещенных действий могут применяться санкции от тяжелого ранения до удаления с полигона

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 разбор инцидента с участием МГ и выносится решение о дальнейших действиях и возможных санкциях.

Каждый факт несчастного случая рассматривается МГ отдельно.

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.

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;
- повторное попадание по защищенной доспехом части.

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 выполнение одного из условий:

- попадание любым оружием в корпус, не защищенный доспехом (ибо мало кто способен продолжать битву со вспоротым брюхом);
- повторное попадание из любого оружия в конечность, не защищенную доспехом, и уже имеющемуся лёгком ранении;
- повторное попадание по защищенной доспехом части, если до этого в эту защищенную часть уже было попадание (снят “доспешный” хит) и персонаж уже находится в состоянии лёгкого ранения;
- нахождение в состоянии лёгкого ранения в течение 15 минут без оказания игровой медицинской помощи.

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 мертвяльнике, а также условия получения нового паспорта персонажа описано в правилах по мертвятнику.

Для перехода в состояние смерти достаточно выполнение одного из условий:

- убийство персонажа без добивания персонажа, находящегося в состоянии тяжелого ранения или оглушения: игрок при этом произносит “Добиваю” или “Убит”, тем самым прекращая на время деятельность данного персонажа (см. правила по [Посмертию](#));

- убийство с [добиванием](#) 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](#).

Лечение ранений

Подробные правила по лечению ранений описаны в правилах по [медицине](#).

Оружие

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

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 чип: «Оружие допущено», который свидетельствует о том, что оружие прошло проверку у мастера по боевым взаимодействиям..

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.

Для всех видов оружия радиус скругления любой выступающей боевой части не менее 23 мм (2-х рублёвая монета).

Все неметаллические элементы, которые имитируют металл (стеклотекстолит, реактопласт, пластик, EVA и т.д.), должны быть окрашены в соответствующий цвет.

Холодное оружие не должно иметь сколов и острых краёв.

Эфес должен быть не травмоопасен.

Рабочая кромка боевой части не тоньше 4 мм.

Всё оружие должно быть хорошего качества и должно иметь аналог которое использовалось в исторический период моделируемый на игре.

Примечание. Данные правила применимы ко всем видам оружия, если в конкретном разделе не сказано иное.

Клинковое оружие

Все клинковое оружие должно соответствовать историческим аналогам отыгрываемого периода (16-17 века) и региона (Европа и Британия). 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.

Общая длина одноручного клинкового оружия, не больше 100 см.

Общая длина двуручного клинкового оружия, не больше 150 см.

Примечание. Не выделяем “полуторное” клинковое оружие в отдельную категорию, т.к. длина может варьироваться. Если необходимо “полуторное” оружие, ориентируйтесь на диапазон общей длины от 100 см до 150 см.

Примечание. Равнинные Клейморы будут допускаться индивидуально. Их длина может быть больше 150 см. Их наличие необходимо будет обосновать.

Примечание. Если длина клинкового оружия отклоняется от параметров, описанных в данных правилах, необходимо предоставить источник, где указаны параметры оружия. Это не относится к скруглению и толщине рабочей кромки, данные параметры ОБЯЗАТЕЛЬНЫ к исполнению.

Длинноклинковое оружие (мечи)

Материал: стеклотекстолит, реактопласт.

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.

Длинноклинковое оружие включает в себя следующие виды:

- дузегги (скаллоп);
- палаши;
- корзинчатые мечи (шотландский палаш, скьявона, покойницкий (Хаудеген, Траурный) меч, синклер)
- клейморы;
- кракемарты;
- швейцарские сабли;
- бастарды;

- сабли европейского типа (не турецкие - игрок должен обосновать наличие столь редкого и непопулярного в Шотландии оружия. Оружие ОЧЕНЬ РЕДКОЕ!!!)

- шпаги допускаются строго индивидуально!

Подробно о допускаемом длинном клинковом оружии см. в [Приложении 1](#) данных правил.

Кинжалы и ножи

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

Длина клинка: не более 40 см

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.

Колющая/рубящая часть должна быть зафиксирована на древке (клей/саморезы). Саморезы должны быть дополнительно скрыта элементом декора древкового оружия.

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.

Дробящее оружие (дубинки, булавы, молоты)

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

Длина: не более 110 см.

Тренировочные тямбары не допускаются.

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.

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.

Стрелковое (охотничье) 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.

Древки стрел

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

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

Оперение стрел

Материал: перо птицы, скотч, мягкий пластик.

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

Наконечники стрел

Любой наконечник должен быть несъёмным 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 [Фay-2](#) или [Фay-1.1](#). ФAY-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 жёсткие элементы стрелы или гуманизатора.

Ручное огнестрельное оружие (ружья, ручницы и пистолеты)

Любое огнестрельное оружие должно визуально соответствовать виду огнестрельного оружия, бытовавшего в 16-17 веках 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 капсюлях "жевело" и КВ-21, на грин-газе.

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.

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](#).

Пушки

К 17 веку артиллерия шагнула вперед, пушек стало больше, они стали мобильней и скорострельней. Пушки должны быть на лафетах (полевых или корабельных (на укреплениях))

Калибр ствола: не менее 60 мм.

Боеприпасы: мяч для большого тенниса (неокрашенные).

Расчет: не менее 2 человек.

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 60 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 (выдаётся 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.

На игру допускаются пушки производства Саровской артели оружейников (Пушка-2), производства КИР "Ильмаар" и аналогичные им пушки на охлажденных патронах 7.62x54. Самостоятельно изготовленные пушки этой системы должны пройти обязательный тестовый отстрел в присутствии мастера по боевке.

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»;

- проводить штурмы;

- пользоваться огнестрельным, стрелковым или иным метательным оружием.

Штурмы и фортификации

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. Любое такое сооружение может при боевых столкновениях быть передвинуто, разрушено 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.

ВАЖНО! Форт не является обязательным строением.

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 или уничтожены, 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.

Параметры форта

Используется формат фортов с низкими стенами – т. е. игроки-защитники не строят галерею, а стоят прямо на земле. Перелезать можно только через [проемы](#) и [стены](#), 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 (в совокупности – 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). Возможно применение “конвертов” (крест-накрест наложенные доски, ветки или сигнальная лента).

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 (башня к башне, зубец к башне, исключение: к воротам могут примыкать зубцы).

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, 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.

ВАЖНО! 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).

Схема возможного варианта штурмовой стены приведена в [Приложении 3](#) данных правил.

Штурм

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

Штурм форта клана (при наличии такового) возможен только в том случае, 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 10 попаданий.

- камнемета (-ов): данное, уже устаревшее осадное орудие представляет собой небольшую катапульту, метящую 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 30 попаданий;

- тарана: бревна с ухватами или перекладинами, 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 прямом попадании любым из осадных орудий (пушка или камнемет) в персонажа последний переходит в состояние тяжелого ранения.

ВАЖНО! Для разрушения стены нужно попасть в периметр стены. Целиться в уязвимую часть не рекомендуется, т.к. она может обрушиться раньше времени и ввести игроков в заблуждение.

Обороняющиеся могут вести ответный огонь из пушек или огнестрельного оружия через бойницы, расположенные в штурмуемой части стены. Бойницы не должны быть замаскированы, желательно наличие подъемного механизма.

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 ленты

на знамени заканчиваются, то игрок становится персонажем и может продолжать сражение на свой страх и риск. Погибнув в этом случае, персонаж отправляется в мертвятник. 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), “непотраченные” ленты 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.

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

Примечание: Если мастер по боевым взаимодействиям или маршал посчитают, что дальнейшее продолжение боевого взаимодействия, или перед ним, при штурме может привести к травмам (например, частокол на который могут напориться игроки расположен в опасной близости), то могут остановить боевое взаимодействие и организовать безопасность при дальнейшем боевом взаимодействии. И после этого начать или продолжить боевое взаимодействие.

Щиты и Доспехи, шлемы

Общие положения

Все неметаллические элементы, которые имитируют металл (стеклотекстолит, реактопласт, пластик, EVA и т.д.), должны быть окрашены в соответствующий цвет.

Все элементы не должно иметь сколов, трещин и острых краёв.

Все элементы должно быть хорошего качества и должны иметь аналоги которое использовались в исторический период моделируемый на игре.

Щиты

Типы: баклер, тардж.

Диаметр: не более 50 см.

Доспех

Материал: металл, пластик.

На игре доспехом считается визуально соответствующий эпохе (16-17 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 [ранения и смерть](#)).

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

Допускается скрытая защита, не выделяющаяся под одеждой.

Шлемы

Материал: металл, пластик.

Любой шлем должен соответствовать временному периоду Игры (16-17 век).

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.

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.

Обыск

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

Реальный обыск

Во время обыска персонаж обыскивается путем тактильного контакта.

Вариант также возможен в случае, если обыскиваемый персонаж не способен двигаться/говорить - связан, в состоянии тяжелого ранения.

ВАЖНО! Данный вариант обыска возможен **ТОЛЬКО** при согласии обыскиваемого персонажа.

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 чо?») – 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 обыскивающему (разумеется, если требование о передаче предмета поступило).

Пытки

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

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

2. Пытающий и пытаемый выполняют назначенное упражнение.

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

Если пытаемый - то он пытку выдержал и дальше пытать бессмысленно.

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.

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.

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 оружия.

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. Принять или нет вызов - решает вызываемый, однако надо помнить, что у отказа (особенно, если потенциальные дуэлянты принадлежат к одному сословию) могут быть последствия, и отказавшийся может прослыть трусом.

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

Выбор оружия и места происходит по взаимной договоренности сторон.

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 мертвятнику).

Примечание. Дуэль происходит по правилам боевых взаимодействий, которые описаны в данном своде правил.

Казни

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

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

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 фразы “Добиваю тебя <имя добиваемого персонажа>!” и несильным ударом (обозначением удара – см. п.3.1).

ВАЖНО! Если при добивании имя персонажа названо неправильно, персонаж не считается убитым, однако сам игрок следует в мертвятник и действует согласно правилам по мертвятнику, как не добытый персонаж (т.е. имеет право выйти тем же персонажем за ленту).

Повторно добыть персонажа при одном взаимодействии нельзя - после попытки добивания убитый игрок отправляется в мертвятник.

Том Макларен долго выслеживал Джона Маклауда, своего старого врага, угнавшего у него отару овец, с целью сильно сократить жизнь последнего. Наконец-то судьба ему улыбнулась, и он смог подловить Джона одного на горной дороге. Подобно вихрю Том налетел на Джона и быстрыми ударами окончил его жизнь (снял все его хиты и ввел в тяжелое ранение), после чего, торжественно произнес "Я добиваю тебя, Джон Маклауд!", Том вонзил в него свой клинок (естественно, вонзил не в него, а в землю, потому как навредить самому игроку он не хотел) и с чувством выполненного долга удалился отпраздновать смерть своего старого врага в ближайший кабак, потому как у ныне покойного Джона с собой оказалась весьма немаленькая сумма.

Приложение 1

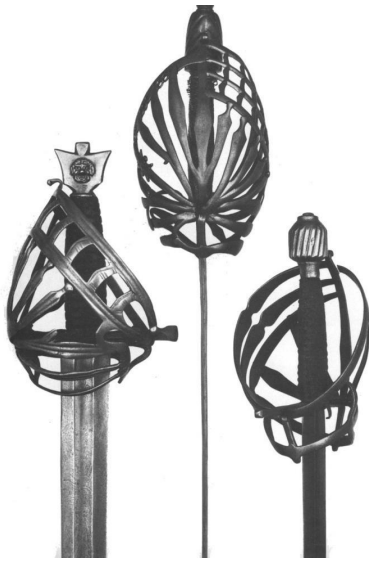
Холодное оружие. Виды, краткое описание.

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. Скъявона (итал. Schiavona, иногда произносится Чиавона) итальянская разновидность меча с корзинчатой гардой, использовавшаяся в XVI-XVIII веках. Очертания очень характерной корзинчатой гарды скъявоны 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 скъявоны обычно фигурное, часто украшено накладным маскаронем и закрыта щитками эфеса. Клинки двулезвийные, линзовидного или ромбовидного сечения, могут иметь дол, могут дола 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 Скъявоны 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 оружейном искусстве 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 оружейном искусстве 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. 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 баланса 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".



6. Кракемарт (фр. Craguemarts) — короткая, тяжелая сабля с обоюдоострым клинком. Была распространена у французских и английских моряков в XV в.



7. 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.



8. Клеймор (англ. Claymore) от гэльского claidheamh-mor, что означает "большой меч". Термин обозначающий полуторачные и двуручные мечи, используемые 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.



9. 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.



10. 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:

№3



Пистолеты центрального боя:



Двуствольный пистолет:



Ружья (характеристики те же):



Ручницы (допускаемые ручницы должны выглядеть именно так):



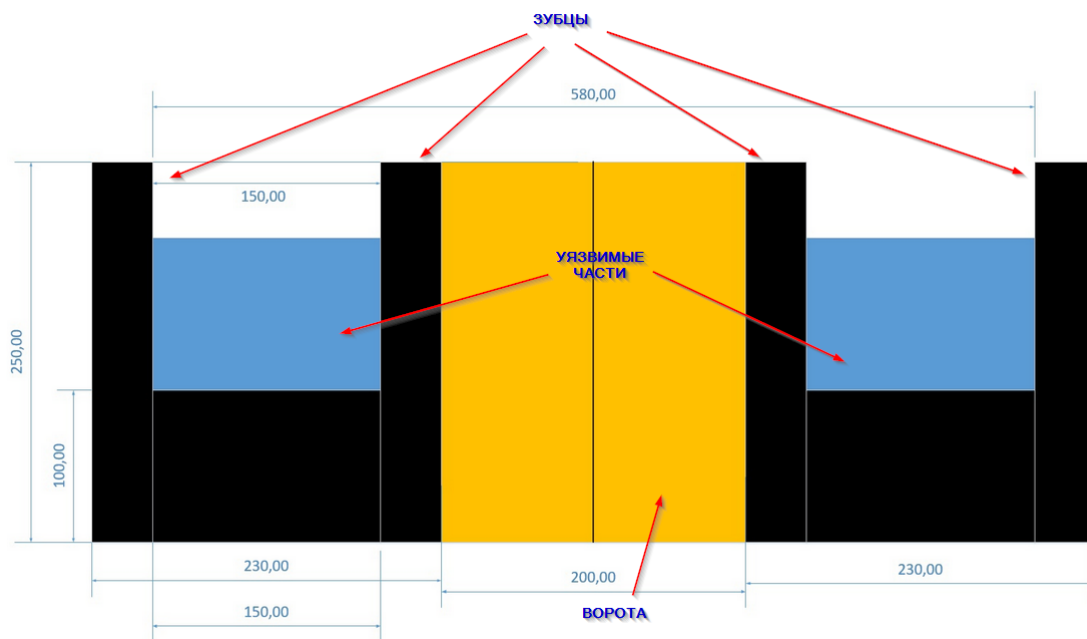
Приложение 3

Возможный вид (размеры примерные) штурмовой стены форта, вид спереди.
Все размеры указаны в сантиметрах.

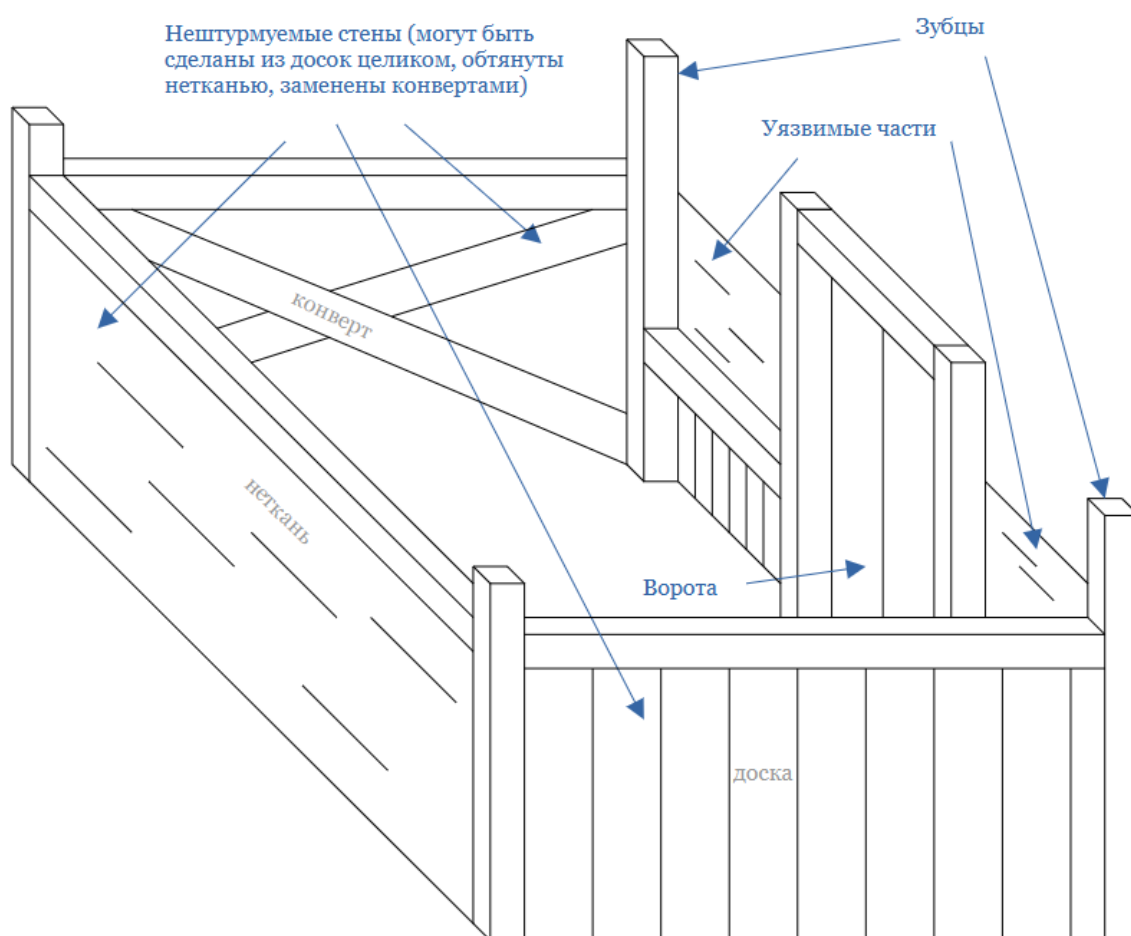
Синий - уязвимая часть стены

Желтый - ворота (могут быть как створчатыми, так и подъемными - на усмотрение игроков)

Черный - другие части штурмовой стены



Ниже представлен вид сбоку с примерами исполнения нештурмуемых стен.
Доски можно располагать как параллельно, так и перпендикулярно земле.



Социальные взаимодействия

Данные правила регламентируют некоторые аспекты социального взаимодействия между игроками с целью вовлечения в них 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.

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, положения и наличия семьи, 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 вождя, 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.

Сословия

На игре присутствуют два сословия: дворянство (знать, пример: вождь клана и его ближайшие родственники) и общинники (простолюдины). Представители третьего сословия, священнослужителей, могут присутствовать «штучно» в роли епископов, пресвитеров или иных представителей высшего духовенства. Данные роли обсуждаются заранее с МГ. Рядовые священники считаются входящими в сословие общинников.

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

Дворяне

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

1 категория - “правящая верхушка”: вождь клана, жена вождя, официальные дети вождя.

2 категория - “элита”: родственники вождя клана и главы семей/септ. 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 родственников вождя (братьев, сестер и т.д.), а также людей, не входящих в состав семьи вождя (главы септ и иных семей внутри клана).

Правила наследования в клане следующие:

ВОЖДЬ - -> НАСЛЕДНИКИ* - -> ЖЕНА ВОЖДЯ ** - -> РОДСТВЕННИКИ ВОЖДЯ - -> ЭЛИТА - -> ...

**Примечание 1: сыновья по старшинству, если нет сыновей - дочери.*

***Примечание 2: как правило, женами вождей становятся дочери или сестры вождей других кланов, т.е. женщины, принадлежащие к дворянскому сословию, но теоретически, жена вождя могла быть и простолюдинкой. В этом случае прав на наследство ни она, ни её родственники не имеют. Однако дети от такого брака относятся к дворянству (отцовская линия) и подчиняются вышеуказанной системе наследования.*

В случае, если родственники по отцовской линии отсутствуют совсем, претензии на власть могут предъявить родственники из семьи жены вождя (в том числе если она родом из другого клана). Кроме них, претензии может выдвинуть другой дворянин (например, глава септы/семьи внутри клана), принадлежащий к элите клана. В последних двух случаях претендент должен получить поддержку большинства членов клана. Если поддержка была оказана и недовольных нет (или они молчат), претендент становится новым вождем клана и образует новую ветку правителей.

ВАЖНО! Без вождя клан не может принимать участие в больших войнах, получает штрафы к экономике (не приходит доход с “дальних” земель), не может пользоваться преимуществами, которые дают ленты.

Общинники

К общинникам или простолюдинам относятся обычные люди, не имеющие прав на власть в клане. Представители данного сословия могут быть ремесленниками, торговцами, пастухами, воинами дружины, рядовыми священниками, и т.д.

Общинник может стать дворянином (в т.ч. членом семьи вождя) путем заключения брака, к примеру, с дворянином или с его детьми. В этом случае данный человек переходит в категорию элиты. Такое дворянство будет наследственным, но нетитулованным.

ВАЖНО! Получение дворянства возможно и иным путем, но это не сиюминутный процесс. Для того, чтобы человек получил дворянство (стал лэрдом, землевладельцем) и землю (а земля, как известно, уже поделена между вождями кланов, и ревностно охраняется от посягательств), он должен быть замечен своим графом или герцогом, который должен в свою очередь ходатайствовать о назначении перед королём или парламентом. Затруднено это ещё и тем, что сами графы не часто посещают горную Шотландию, а потому придётся дополнительно решить задачу, как донести до них эту информацию, да так, чтобы она была услышана. Полученное таким образом дворянство будет наследственным и титулованным.

Семьи

В каждом клане есть разделение на **семьи** (септа также считается семьёй, если внутри септы не были заявлены отдельные семьи).

Рекомендуемое МГ количество семей внутри клана (кроме семьи вождя): 2-5.

Каждая из семей имеет выделенную им много лет назад одним из вождей клана “виртуальную” землю, которая каждый день приносит доход в деньгах, лентах и ресурсах (подробнее см. в правилах по экономике).

Глава каждой семьи по своему усмотрению может либо сам получать ресурсы с этой земли и распоряжаться вопросами её защиты, либо делегировать эти полномочия полностью вождю клана (в этом будут экономические штрафы - см. [правила по экономике](#)).

ВАЖНО! Наличие этой земли не делает главу семьи лэйрдом, он является по-сути “помещиком”, т.е. развивает её во благо клана, получает с неё доход, но не имеет права распоряжаться самой землёй (не может её продать или подарить). Сам глава семьи при этом является принадлежащим к клановой “элите”, т.е. является нетитулованным дворянином без права наследования.

Браки между кланами

При заключении межкланового брака, девушка покидает свой клан и уходит в клан своего мужа, принимая его фамилию (за исключением случая, когда лэрда в клане нет, а она является единственной прямой его наследницей - тогда муж приходил к ней в клан и становился новым вождем).

Имеющееся за ней приданое девушка забирает с собой в новый клан. Приданое может содержать в себе материальные ценности, а также земли (в случае, если девушка принадлежит семье вождя и передача земель была оговорена вождями при заключении брака).

Кроме приданого с девушкой вождь может отправить с ней своих верных людей (ленты).

Девушка, перешедшая в клан мужа, обязательно надевает его тартан (обозначает принадлежность к клану), но она вправе носить одновременно элементы от обоих тартанов (родного клана и клана мужа).

Брак в то время регистрировался в церкви и его расторжение было практически невозможно - это был очень долгий и трудоемкий процесс, на котором нужно было в церковном суде доказать, что данный брак не является законным (например, он был заключен во время, когда один из супругов уже состоял в браке и скрыл это, или неправильно был проведен обряд бракосочетания) или предоставить очень вескую причину для развода (исторически такими причинами были, например, бесплодность, или родственное кровосмешение).

Война и дипломатия

Данные правила регламентируют и определяют механизм ведения войн на ПРИ Клань Шотландии 3: Пепел и Кровь.

ВАЖНО! Данные правила касаются только ведения стратегических войн, т.е. битв со штурмами, с применением лент, направленных на достижение конкретных стратегических целей (например, захват земли). Одиночные или групповые вылазки и набеги под действие данных правил не попадают и не могут служить средством для достижения стратегических целей (даже если была уничтожена основная локация клана, считается, что нападающий клан уничтожил некое приграничное поселение этого клана).

Стадии и механика ведения войны

В общем случае стадии войны можно описать следующим образом:

1. Предварительные переговоры (опционально);
2. Объявление войны (переход в состояние войны);
3. Генеральное сражение;
4. Переговоры и мирное соглашение;
5. Итоги войны.

Далее будет подробно рассмотрена каждая из стадий и их особенности, но перед этим будет рассмотрено очень важное понятие: *Casus Belli* (повод для войны).

Casus Belli

Определение Casus Belli

Casus Belli (далее - "КБ") или повод для войны - обоснованная с точки зрения игры претензия одного клана к другому, которая может быть реализована с помощью военных действий.

ВАЖНО! КБ может быть как подтверждено юридически, так и нет. Однако юридически значимые (т.е. заверенные королевским судом или парламентом) документы позволят оправдать клану-агрессору военные действия и закрепить достигнутую цель в случае судебного разбирательства.

Клан А хочет захватить землю клана Б с применением военной силы. Для этого клан А заявляет КБ, целью которого указывает территориальный захват. По результатам войны клан А становится победителем и земля меняет владельца. Клан Б, который потерял большое кол-во войск в войне, решает обратиться за помощью в королевский суд, который, выслушав стороны и, взвесив представленные доказательства (грамоту от короля на владение землёй клана Б и сомнительную бумагу, в которой очень неразборчиво написана дарственная на эту земли, предъявленную кланом А), встает на сторону клана Б,

который получает КБ на освободительную войну на клан А, а также некоторое количество войск и денег от короля для восстановления порядка. Клан Б созывает союзников и начинает готовиться к войне за освобождение своей земли.

Если бы в суде клан А имел бы больше доказательств своей правоты и/или смог бы убедить суд встать на его сторону, то отныне земля юридически будет закреплена за кланом А, и клану Б остается только признать поражение и ждать подходящего момента, чтобы вернуть эту землю себе.

На каждом КБ должна стоять мастерская печать.

Поводом для войны может стать:

- территориальное притязание;
- доказанный факт воровства ресурсов клана;
- доказанный факт агрессии против клана;
- публичное оскорбление клана (как вариант - надругательство над реликвиями клана).

Перечень выше не полный - он учитывает только те КБ, что есть в игре на её начало. Если клан считает, что у него назрел КБ, то этот вопрос необходимо обсудить с МГ.

ВАЖНО! Casus Belli сам по себе не является объявлением войны - это юридический повод для её объявления, в нём же указывается и самое главное - цель, которую клан хочет достичь военным путём. Решение о реализации КБ (и времени его реализации) остается полностью за игроками.

ВАЖНО! Объявить войну можно и **без наличия КБ**, заявив целью, например, покорение (включение его в состав своего клана или подчинение как вассала) или грабёж (в т.ч. "дальних" земель) другого клана. Однако такой клан-агрессор может быть признан со стороны остальных Шотландских кланов беспредельщиком, что может привести к ответной реакции с их стороны.

ВАЖНО! В случае наличия у нескольких кланов одинакового КБ, они могут выступить в виде коалиции (объединения кланов). Отличием от индивидуальной войны является тот факт, что решение о продолжении или окончании войны принимают все кланы, входящие в коалицию. В случае победы, награда делится поровну.

Получение Casus Belli

На игре КБ моделируется с помощью документа (подготавливается МГ), в теле которого в обязательном порядке указаны:

- клан-субъект (обладатель) КБ;
- клан-объект (к которому предъявляется претензия) КБ;

- суть претензии (см. ниже), цель (указание конкретных целей, которые будут достигнуты в случае победы клана-субъекта) возможной войны;
- законность претензий (была ли претензия юридически подтверждена).

КБ заполняется и выдается клану региональным мастером.

Переговоры (опционально)

Данный раздел является опциональным, т.к. клан, обладающий КБ, может объявить войну и без переговоров (данное решение остается полностью за игроками, однако МГ рекомендует данную стадию не пропускать).

ВАЖНО! Здесь и далее для простоты описания будут использоваться сокращения:

- клан А - клан, реализующий КБ;
- клан Б - клан, против которого выдвигается претензия:

У клана А есть КБ, который он хочет реализовать. Перед тем, как официально объявить войну, клан А сначала решил попытаться пойти путём переговоров, т.е. мирным путём. Для этого:

- клан А направляет дипломатическую миссию в клан Б;
- на переговорах клану Б излагается суть претензии и предлагается возможное мирное решение;
- клан Б соглашается или не соглашается с предложенными решениями, может выдвинуть встречное предложение;
- если стороны договорились (не важно, была ли достигнута цель, прописанная в самом КБ), то КБ считается реализованным мирным путем и теряет свою силу, стороны подписывают договор, в котором указываются детали мирного соглашения;
- если стороны не договорились, то клан А может объявить войну клану Б до достижения цели, указанной в теле КБ.

Объявление войны

Стороны провели переговоры, но не достигли соглашения. Дипломатическая миссия “торжественно” объявляет войну клану Б до достижения целей, описанных в КБ. Ближайший мастер-региональщик фиксирует данный факт.

После того, как клан А официально объявил войну клану Б, озвучив свои притязания и цели, считается, что клан А и клан Б находятся в состоянии войны - теперь любые боевые столкновения между этими двумя кланами не считаются преступлением, смерть при этом считается по стандартным правилам (умирает лента, при наличии её на знамени клана, за исключением дуэли или казни). МГ оповещает все кланы о начале войны.

ВАЖНО! Клань, присоединившиеся к одной из фракций (роялисты или ковенантеры), автоматически переходят в состоянии войны с кланами другой фракции до генерального сражения в конце гражданской войны летом 1647 года.

После объявления войны (или неудачных переговоров) кланы должны договориться о времени и месте проведении генерального сражения. При этом

выбором места сражения остается за обороняющейся стороной, время выбирает атакующая сторона.

ВАЖНО! Время генерального сражения не может быть ранее, чем через час, после объявления войны.

Война была объявлена и клан Б имеет право назначить место генерального сражения. Прикинув возможное кол-во бойцов и лент противника, вождь клана Б решает встретить его у ворот своего форта, получив при этом защиту стен и возможность вести артиллерийский огонь по нападающим. Вождь клана А объявил, что явится через 2 часа, и удалился на землю своего клана (в игровую локацию), формировать войска.

Формирование армии

Формирование армии стоит фиксированное кол-во денег за минимальный размер армии в размере **5 реалов** плюс взнос за каждого дополнительного бойца (реального или виртуального) в размере **6 шиллингов**. Если в армии предполагается использование огнестрельного оружия и артиллерии, то дополнительно необходим макроресурс порох.

Минимальный размер армии: 5 игроков + 5 лент.

Взнос за армию в количестве передается региональному мастеру.

Например, если клан хочет сформировать армию в кол-ве 6 игроков + 7 лент, то нужно уплатить 5 реалов (минимум за 5 игроков и 5 лент) + 18 шиллингов (дополнительный игрок и 2 ленты) = 6,5 реалов или 78 шиллингов.

Армия считается сформированной, когда взнос за бойцов уплачен, бойцы собраны возле знамени клана, ленты закреплены на знамени.

Членам армии запрещено отходить от знамени далее, чем на 50 метров.

Каждую армию в обязательном порядке сопровождает маршал или мастер-региональщик.

ВАЖНО! Боевые действия (в т.ч. с использованием армий) могут происходить и до генерального сражения. Генеральное сражение определяет победителя в войне.

ВАЖНО! Формирование армии для сюжетного сражения происходит по другим правилам - см. раздел [сюжетные сражения](#).

Генеральное сражение

После объявления войны (или неудачных переговоров) кланы должны договориться о проведении генерального сражения. При этом выбором места сражения остается за обороняющейся стороной (т.е. за кланом Б в данном случае).

ВАЖНО! Выбор места сражения **ВСЕГДА** находится на стороне обороняющейся стороны, т.е. за тем кланом, КОТОРОМУ объявлена война.

ВАЖНО! Генеральное сражение не может быть назначено ранее, чем через 2 часа после объявления войны и позже конца текущего игрового дня (следующего, если война была объявлена в [3-м экономическом цикле](#)).

Если одна из сторон не явилась на генеральное сражение - она считается проигравшей в данном сражении и войне.

На поле битвы “гибнут” ленты (моделируют виртуальных солдат), которые крепятся на знаменах каждой из сторон.

Во время генерального сражения допускается использовать артиллерию.

В генеральном сражении могут участвовать помимо непосредственных кланов-участников конфликта также и их союзники. При этом их ленты суммируются.

Генеральное сражение проводится по времени (в случае штурма крепости) или по сходам (в случае поля). По истечении 30 минут штурма или после каждой сходки полевого сражения каждый из кланов может (но не обязан) запросить перемирия для проведения очередного раунда переговоров или заявить о капитуляции.

Начало штурма и каждой сходки объявляет полевой маршал.

ВАЖНО! Переговоры возможны только в случае, если второй клан согласился переговоры начать.

Сторона, заявляющая о капитуляции, опускает свои знамена и поднимает белый флаг. В этом случае клан, объявивший о капитуляции проигрывает сражение и войну, но сохраняет оставшиеся ленты.

Сторона, запрашивающая переговоры, поднимает белый флаг и направляет парламентаря. Знамена при этом не опускаются. Если вторая сторона принимает предложение, то она совершает такие же действия (поднимает белый флаг, отправляет парламентаря).

Сторона считается победителем в генеральном сражении (и, автоматически, в войне) в случаях, если:

- армия соперника разгромлена (все ленты соперника уничтожены/крепость взята);
- армия соперника капитулировала.

Об итогах войны в этих случаях указано ниже в [соответствующем разделе](#).

Переговоры и мирное соглашение

Во время генерального сражения может сложиться ситуация, когда кланы не захотят продолжать сражение (а может и войну в целом), в этом случае может быть инициирован процесс переговоров (условия начала переговоров изложены в предыдущем разделе).

Парламентеры встречаются и принимают решение о прекращении сражения, согласовывают место и время встречи дипломатов.

ВАЖНО! После согласования места и времени проведения переговоров армии расходятся. Устраивать переговоры на месте сражения недопустимо.

ВАЖНО! Для ускорения процесса (чтобы не задерживать войска на поле боя), парламентеры не обсуждают условия возможного мирного соглашения (тезисы допускаются).

ВАЖНО! До окончания переговоров кланы продолжают находится в состоянии войны (убийство персонажа из клана-противника не считается преступлением). Однако стороны могут договориться о прекращении столкновений до завершения переговоров. Решение о соблюдении данной или иных договоренностей остается за игроками.

В оговоренном месте и в согласованное время представители кланов встречаются и проводят переговоры о возможном заключении мира, согласовывают условия.

В случае, если стороны смогли договориться, мирное соглашение подписывается обоими кланами, фиксируется мастером.

Если кланы не достигли соглашения и считают, что войну необходимо продолжить, назначается новое генеральное сражение.

ВАЖНО! В случае подписания мирного соглашения кланы выходят из состояния войны.

Итоги войны

Итогом войны может быть:

- победа атакующей стороны;
- победа обороняющейся стороны;
- статус кво (в случае, если установился паритет сил, и в ходе переговоров было подписано мирное соглашение).

Все перечисленные результаты приводят к официальному завершению войны - МГ фиксирует результаты и оповещает остальные кланы об окончании войны.

Победа атакующей стороны

В случае победы атакующей стороны (в результате разгрома обороняющейся стороны или её капитуляции), она реализует цель, указанную в Casus Belli.

ВАЖНО! Проигравшая сторона ОБЯЗАНА не препятствовать достижению данной цели (т.е. отдать сертификат на земли в случае земельных притязаний или сменить веру в случае религиозной войны).

Победа обороняющейся стороны

В случае победы обороняющейся стороны (в результате разгрома атакующей стороны или её капитуляции), Casus Belli, на основании которого была объявлена война, считается аннулированным для предъявившего его клана, повторное объявление войны по этому Casus Belli невозможно.

ВАЖНО! Указанное выше справедливо и распространяется на все кланы, если в качестве атакующей стороны выступала коалиция.

Статус кво

В случае, если стороны смогли договориться об условиях и подписывают мирное соглашение, война также считается оконченной.

ВАЖНО! В случае заключения мира таким образом, Casus Belli у клана-агрессора сохраняется (если обратное явно не указано в заключенном мирном соглашении). Клан может попытаться вновь реализовать его, но не ранее, чем через год (на след. игровой день).

Сюжетные сражения

Сюжетные сражения проводятся в заранее известное время (как правило, сообщается в начале дня) и имеют ряд отличий от генеральных сражений.

Сюжетные сражения являются важным событием, напрямую влияющим на результат гражданской войны.

В сюжетных сражениях принимают участие кланы, принадлежащие каждой фракции, а также любые желающие игроки (распределяются маршалами сбалансировано по сторонам конфликта, пожелания при этом учитываются).

Каждый клан, чтобы попасть на сюжетное сражение, должен отдать фиксированное количество денег (сообщается при анонсе сражения) и взять с собой на сражение произвольное кол-во лент клана, но не менее 5.

Каждая сторона, помимо лент, которые пришли вместе с кланами, имеет некоторое количество фракционных или общих лент (их кол-во определяется действиями игроков при подготовке сражения).

ВАЖНО! Во время сражения фракционные ленты тратятся первыми.

В сюжетных сражениях не гибнут персонажи - только ленты.

Для участия в сюжетном сражении артиллерии **не требуется** вложение ресурса "порох".

Ход сюжетного сражения

Армии строятся на обозначенном поле боя (это может быть крепость или поле - сообщается заранее, где какая располагается конкретная фракция).

Каждый клан выходит под своим боевым знаменем и лентами.

Маршал объявляет начало битвы. Битва проходит без остановки (только в случае травм или иных ЧС).

Во время боя сначала тратятся фракционные ленты, когда они заканчиваются - клановые.

ВАЖНО! Когда заканчиваются фракционные ленты, игроки, не имеющие отношения к кланам, не имеют права продолжать бой.

Окончанием сюжетного сражения считается момент, когда у одной из сторон заканчиваются все ленты. Эта сторона считается проигравшей сражение.

Клановые ленты, оставшиеся после сражения, сохраняются и возвращаются в клан.

Медицина

Общие положения.

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.

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

Подача трактатов с целью получения дополнительных навыков или знаний до начала игры не предусмотрена.

Состояния персонажа

Ранение

Легкое ранение – состояние, в котором 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;
- повторное попадание по защищенной доспехом части.

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 выполнение 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**;

- повторное попадание по защищенной доспехом части, если до этого в эту защищенную часть уже было попадание (снят “доспешный” хит) и персонаж уже находится в состоянии **лёгкого ранения**;

- нахождение в состоянии **лёгкого ранения** в течение 15 минут без оказания игровой медицинской помощи.

Увечье

Персонаж может иметь хиты, но существует физический дефект, мешающий ему нормально пользоваться той или иной частью тела. Отыгрыш увечья, полученного на игре обязателен.

ВАЖНО! Увечье типа «потеря органа» вылечить нельзя.

Болезнь

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

Смерть

Прекращение существования персонажа. Подробнее о смерти персонажа указано в [соответствующем разделе правил](#).

ВАЖНО! В случае смерти от болезни персонаж умирает окончательно, т.е. невозможно выйти из мертвятника тем же персонажем за ленту.

Медицинский персонал на игре

Врач - 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.

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.

Травницы («Лесные ведьмы») – 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.

Образование медицинского персонала.

Наличие образования подразумевает умение персонажа с навыком – врач, различать те или иные симптомы заболевания, а также знание средств (лекарств), необходимых для лечения недуга. Обучение на игре возможно см. п.11.

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 за время игры 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 врачи имеют данное образование.

Сведения о наличии соответствующего образовании вносятся в паспорт игрока.

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.

Медицинские учреждения.

Дом врача / лечебница

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

Требования к **дому врача**:

- 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 (можно совместить с операционной, отгородив занавеской).

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.).

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, экстренная операция (ампутация). 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.

Жилище травницы, лекаря-самоучки

Травницы осуществляют лечение раненых и больных, а также изготовление лекарств непосредственно у себя в жилище. Реабилитация (восстановление хитов) возможна, подробнее смотри в разделе “лечение ранений” данных правил.

Требования к жилищу травницы, лекаря самоучки:

- 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 (например, кусок ткани, шкуры или замотанная в ткань пенка).

ВАЖНО! Оборудование для лечебниц и лабораторий, а также для изготовления лекарств, игроки завозят на игру самостоятельно.

Инвентарь медицинского персонала

Инвентарь врача:

- сумка для хранения лекарств, инструментов и материалов для перевязки;
- перевязочный материал (полотно). Нетканка и марля (бинты) **не** допускаются;
- книга врача (лекаря) с описанием симптомов болезней, способов лечения ранений.

ВАЖНО! Книга врача не побираема.

Инструменты:

- щипцы (клещи), пинцет, ножи (можно использовать пластиковые), посуда для изготовления лекарств.

Письменные принадлежности:

- бумага, перо или стило.

Инструменты для моделирования увечий, шрамов: уголь, фукорцин и т.п., кисточки.

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

Инвентарь травницы:

- сумка для хранения лекарств, инструментов и материалов для перевязки;
- перевязочный материал (полотно). Нетканка или марлевые бинты **не** допускаются.

Инструменты:

- щипцы (клещи), пинцет, ножи – можно использовать пластиковые, посуда для изготовления лекарств.

Инструменты для моделирования увечий, шрамов:

- уголь, фукорцин, кисточки.

ВАЖНО! Весь инвентарь игроки завозят на игру самостоятельно.

ВАЖНО! Одноразовые маски и латексные перчатки не допускаются.

Лечение ранений.

Первая помощь при любом ранении – перевязка.

Перевязка останавливает кровотечение, хитов не восстанавливает, но предотвращает дальнейшую их потерю у раненого персонажа на 30 мин. Применяется однократно.

Перевязку может сделать любой персонаж в любом месте при наличии перевязочного материала, см.п.5.1.2.; п.5.2.2.

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

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

Лечение ранений в полевом лазарете

Легкое ранение: наложение швов, перевязка. Результат лечения легкого ранения определяется броском кубика:

Травница: 4;5;6 – полное выздоровление; 1;2;3 – осложнение (см. Таблицу ранений).

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

Тяжелое ранение: перевязка с целью остановки кровотечения и предотвращения дальнейшей потери хитов или наложение шины (при ранении конечности), или экстренная операция (ампутация), необходима транспортировка в лечебницу.

Лечение в лечебнице (дом врача)

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

Результат лечения определяется броском кубика:

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

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

Реабилитация (восстановление хитов): пребывание в лечебнице (*легкое ранение - в течение 10 мин, тяжелое ранение – 20 мин*). На время восстановления хитов персонаж по-прежнему ограничен в игровых действиях, см. п. 1.3.1.

Лечение в хижине травницы или на дому

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

Результат лечения определяется броском кубика:

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

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

Реабилитация (восстановление хитов): пребывание в хижине травницы или на дому (*легкое ранение - в течение 15 мин, тяжелое ранение – 30 мин*). На время восстановления хитов персонаж по-прежнему ограничен.

Увечья

Получение увечий происходит по следующим причинам:

- в результате осложнения после лечения ранений (см. Таблицу осложнений);
- в результате проведения исследований с применением хирургии.

Увечье типа «потеря органа» вылечить невозможно.

Карточку с описанием увечья выдает региональный или профильный мастер.

Отыгрыш увечий

ВАЖНО! Игрок, получивший увечье, обязан постоянно отыгрывать его наличие.

Увечная конечность: перемотка белой тканью. Если повреждена нога, нельзя бегать, ходить можно только хромя 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: передвижение на носилках или на костылях, волоча ноги, т.е. не отрывая от земли.

Отрубленное ухо или нос: пластырь (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.

Одышка: затрудненная речь, хрипота, кашель.

Болезни

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

Лечение болезней осуществляется: врачом - в лечебнице или на дому у знатных господ, а также травницей (лекарем-самоучкой) в своем жилище или на дому у пациента.

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 (персонаж не может бегать)
2 час	Жар (персонаж 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 (персонаж не может передвигаться самостоятельно)
6 час	Бред, галлюцинации. Смерть.
КОД	♣

Многие болезни заразны и передаются от игрока игроку, включая врачей, травниц, лекарей и лечебные учреждения.

ВАЖНО! Исключение: врач при применении защитных средств на территории своей лечебницы (дом врача) не заражается болезнью.

Условия возникновения болезней: длительные военные действия, заражение от животных при наличии у них эпидемии (например, овечье бешенство), наличие на территории локации неубранного мусора или незахороненных “трупов”, неубранный мусор и незахороненные трупы животных на скотных дворах (фермах), самовольный уход из госпиталя/лечебницы заразного больного до окончания лечения.

Больной становится разносчиком болезни до полного выздоровления или смерти. 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 (1;2;3;4) или нет (5;6). В случае, если заражение состоялось, региональный мастер выдает жертве карточку болезни. Отслеживается региональным мастером.

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

За один контакт разносчик болезни может сделать только одну попытку заразить жертву болезнью, которой страдает сам. Жертва при этом может быть только одна и выбирается разносчиком самостоятельно.

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).

Лечение болезней проводится в лечебнице, на дому у травницы, лекаря-самоучки или у самого больного с помощью лекарств до полного выздоровления, либо до смерти персонажа.

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

Пример лечения болезни:

- врач/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 врач/ лекарь/травница ведет до тех пор, пока не установит название болезни;

- болезнь определена: врач/лекарь/травница готовит лекарство. Пациент принимает лекарство в присутствии врача. В любом другом случае лекарство не действует. Время действия лекарства 1 час. На время выздоровления больной получает временное ограничение игровых действий (не может носить доспехи, ходить, бегать).

Результат лечения: врач/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.

Врач/лекарь/травница продолжает наблюдать пациента до установления верного диагноза. Затем назначает лекарство от той болезни, которой страдает пациент, в этом случае пациент получает осложнение от той болезни, которая указана у него в карточке.

Если врач/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 врачу/лекарю/травнице, в этом случае результат лечения определяется броском кубика (см. п.Таблицу болезней) со штрафом -1.

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

Лекарства

ВАЖНО! Лекарства по жизни пить не надо, смоделируйте только процесс приема: надорвите этикетку и вылейте содержимое пробирки/флакона на землю в присутствии лекаря (надорванная этикетка повторному использованию не подлежит).

Лекарства представляют собой любую лекарственную форму (мазь, жидкость и т.д.), помещенные во флакон/пробирку с крышкой, к флакону/пробирке с помощью ниток прикрепляется этикетка (пазл) с названием лекарства, датой и временем изготовления.

Рецепт лекарства представляет собой этикетку (пазл), который собирается из кусочков пазлов-самоклеек ингредиентов (чипов). Каждый кусочек пазла наклеивается на свое место в этикетке. На оборотной стороне этикетке дублируются названия [ингредиентов](#), это необходимо для проверки правильности составленного лекарства , на этой стороне пазлы наклеивать *не нужно*.

ВАЖНО! этикетка заполненная с двух сторон считается неправильно изготовленным лекарством и использованию не подлежит (болезнь не вылечит). При отсутствии наличия хотя бы одного ингредиента, лекарство считается приготовленным неправильно и болезнь не вылечит.

Образец этикетки-рецепта (пазл):

Морилка				
полынь	хмель	купорос	пижма	калина
Дата изготовления: 27.06.24.				

Каждое лекарство изготавливается по определенному рецепту-этикетке. Лекарство готово, когда этикетка (пазл) заполнена полностью с одной стороны, в том числе лекарем на этикетке должна быть прописана дата и время изготовления лекарства.

Срок годности лекарства - 2 цикла с момента изготовления.

Выбор отыгрыша процесса изготовления лекарств остается на усмотрение игроков.

Отыгрыш процесса изготовления лекарства проводится, отдельно для каждого вида лекарства, то есть в одном котле нельзя одновременно варить разные лекарства, даже имея полный набор ингредиентов.

Количество доз лекарства, которое можно приготовить в течение одного процесса, зависит от следующих условий (1 доза лекарства): 1 кусочек пазла каждого ингредиента, входящего в его состав; полностью заполненная этикетка-пазл на каждую дозу лекарства; соблюдение требований п.9.6. *Периодически отслеживается региональным или профильным мастером.*

Бланки этикеток на лекарства на старте игры выдает профильный мастер, далее региональный мастер.

Ингредиенты

При изготовлении лекарств используются в основном растительные ингредиенты, однако в состав некоторых входит эфирное масло, а также минеральные ингредиенты.

Чип ингредиента представляет собой пакетик с кусочком пазла, где указано название ингредиента.

Растительные ингредиенты моделируются искусственным растением, выращиваются в теплицах/огородах (см. п.11 «Теплица/Огород»).

Минеральные ингредиенты представляют собой пакетик с кусочком пазла для наклеивания на этикетку лекарства.

Минеральные ингредиенты и эфирное масло покупают в аптеках, на ярмарке.

Ингредиенты (пакетики с кусочками пазла) отчуждаемы, ими можно обмениваться, продавать и покупать, побирать с трупа и т.д..

Для приготовления 1 дозы лекарства расходуется (наклеивается на этикетку лекарства) по 1 чипу (кусочку пазла) каждого ингредиента, входящего в состав лекарства, как указано в рецепте.

Теплица/Огород

Теплица/Огород должен быть расположен в непосредственной близости к лаборатории/жилищу врача/лекаря/травницы. Каждый врач/лекарь/травница может иметь свой огород, при условии наличия необходимого моделирования (важно помнить, что один врач/лекарь/травник может иметь только одну теплицу/огород).

На игре присутствует 20 видов растений: 10 обычных, 8 редких, 2 уникальных. Следует учесть, что обычные растения произрастают повсеместно, а редкие только в определенных регионах. Обычные и редкие растения выращиваются в огородах/теплицах, уникальные - на лесных полянках (игротехнический момент).

Теплица/Огород побираемы, могут быть разрушены при военных действиях или вследствие ограбления. Разрушенные, разграбленные теплица/огород чипов не приносят в течение суток.

Требования к **Теплицам/Огородам**:

- огороженное нетканкой площадью не менее 1 м пространство;
- горшки/ящики для растений, наполненные чем-нибудь, например, травой (в качестве горшков/ящиков допустимо использовать тканевые мешки), можно использовать лунки с искусственными цветами;
- для каждого растения должен быть предусмотрен отдельный горшок/ящик/лунка, даже если это растения одного вида;
- каждый горшок/ящик/лунка с искусственным растением должны быть оснащены соответствующей табличкой/ярлыком/стикером с названием растения. При отсутствии таблички/ярлыка/стикера с названием растения чипы на это растение не выдаются;

Максимальный лимит теплиц/огородов: одновременно произрастает не более 10 растений. Можно выращивать одинаковые растения в нескольких горшках/ящиках/лунках (не более 3-х горшков на 1 растение), но не превышая лимит огорода.

Одно растение приносит 4 чипа в сутки. Чипы (пакетики с кусочками пазла) выдаются только при наличии горшка/ящика/лунки для растения и соответствующей таблички/ярлыка/стикера с названием. Чипы выдает региональный мастер.

Для выращивания новых растений, отсутствующих в Вашем огороде/теплице, требуется саженец (чип) этого растения. Новое растение должно входить в максимальный лимит теплицы/огорода.

Саженец растения для посадки представляет собой чип (пакетик с кусочком пазла), либо растение в горшке/ящике/искусственное растение с табличкой/ярлыком/стикером с названием растения.

Саженец растения можно купить или обменять у врачей/лекарей/травниц других регионов. Возможно похищение с чужих теплицы/огорода, в этом случае растение похищается вместе с горшком/ящиком/искусственным растением с табличкой/ярлыком/стикером.

Приобретенный любым способом саженец (чип) необходимо «высадить» в теплице/огороде с соблюдением условий п.11.3.3., п.11.5.

Поставить в известность о посадке растения регионального мастера и предъявить ему чип саженца или горшок/ящик/искусственное растение (табличка с названием растения обязательна), в противном случае пересадка не удалась и растение погибло.

Чипы на это растение будет выдаваться со следующего цикла.

Ассортимент растений в теплице/огороде может меняться, но общее количество растений (не более 10) остается неизменным.

Все теплицы/огороды подлежат обязательной чиповке (паспорт теплицы огорода) мастером по медицине.

Информация об условиях возможности посадки в теплице/огороде редкого растения представлена в виде свитка и разыскивается игроками самостоятельно.

Обучение

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

Процесс обучения

Процесс обучения включает в себя следующие пункты:

1. Врач разрешает ученику ознакомиться со своими знаниями (Книга врача).
2. Ученик под руководством врача 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.
3. Ученик записывает все полученные знания, а также свои наблюдения и действия в собственную Книгу врача.
4. При удовлетворительном исходе лечения – все пациенты остались живы, ученик допускается к сдаче экзамена.

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 «врач» или о пересдаче экзамена, в том случае, если ученик отвечает неудовлетворительно.

Если все условия по мнению врача выполнены, то экзамен считается успешно пройденным. Профильный мастер ставит отметку в паспорте игрока о присвоении ему навыка «врач».

Дополнение

Травница/ лекарь/врач до начала игры получает “Закрытые знания”, в которых содержится следующая информация:

- рецепты лекарств (некоторое количество ингредиентов), количество определяется профильным мастером;
- бланки этикеток на лекарства;
- таблицу ранений с возможными осложнениями;

- Таблицу болезней, количество определяется профильным мастером;
- игральные кости;
- список растений, пригодных для выращивания в теплицах/огородах.

Вся остальная информация приобретается в ходе игры.

Посмертие (мертвятник)

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 “смерти” (как конкретного персонажа, так и виртуального бойца) с игрока срывается браслет игрока, новый выдается в мертвятнике.

В случае смерти **персонажа**, лента игрока необходимо отделить отрывную часть от паспорта персонажа (правая часть, отмеченная как ТЕЛО) и оставить данную часть на месте смерти вместе со всей имеющейся игровой валютой (если таковая у персонажа есть). Если персонажа убили в дуэли или казнили, то он оставляет на месте смерти также все игровые предметы и документы. Сам игрок после этого отправляется в мертвятник, где рассказывает о своей смерти мастеру по мертвятнику.

ВАЖНО! Если в результате боевого взаимодействия персонаж игрока сохранен (не был добит, казнен или убит на дуэли), то отрывная страница в паспорте также сохраняется.

ВАЖНО! “Мертвый” игрок, который направляется в мертвятник, не должен разговаривать с “живыми” персонажами и обозначает свое состояние с помощью белой повязки, повязанной на голову (хайратник).

В случае, если персонаж является человеком из клана, и в клане есть свободные ленты (см. правила по экономике, раздел “Ленточная система”), то персонаж находится в мертвятнике **10 минут**, после чего выходит в игру тем же персонажем. При этом одна лента снимается со знамени клана. С точки зрения игромеханики - умер некий виртуальный член клана, а основной персонаж игрока остался жив.

ВАЖНО! Носить с собой ленты, если Вы член клана не надо. Мастер по мертвятнику свяжется с региональщиком клана по рации, уточнит у него по количеству лент и сообщит о смерти виртуального члена клана. В случае с жителями Абердина - наоборот, ленту крайне желательно всегда носить с собой (чтобы не пришлось идти за ней при попадании в мертвятник).

В случаях, если:

- свободных лент в клане нет;
- персонаж был казнён по [приговору суда](#) или [убит в дуэли](#) или [добит](#) (см. правила по [боевым взаимодействиям](#));
- игрок сам по какой-либо причине желает смерти своего персонажа;

то основной персонаж игрока при этом безвозвратно погибает, а сам игрок обязан отсидеть установленное время в мертвятнике.

Стандартное время отсидки в мертвятнике при окончательной гибели основного персонажа составляет **2 часа**, однако это время может быть уменьшено в следующих случаях:

- выполнения квестов, выдаваемых в мертвятнике;
- выполнение поручения МГ (игрок всегда вправе отказаться).

Строения

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.

Типы и краткое описание строений

Возможные типы строений:

- военные: форт, ограждения (регламентируется правилами по боёвке);
- жилые: дом вождя, дом семьи;
- хозяйственные постройки: склад, хлев;
- ремесленные постройки: кузня, лекарня, оружейная и т.д. (регламентируется правилами по экономике);
- религиозные: церкви и часовни;
- иные строения, не описанные в данных правилах.

Дом вождя (кланхолл): 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 (знамя на древке), к которому крепятся ленты, обозначающие количество виртуальных членов клана.

Склад: необязательное (но крайне желательное) строение, которое обеспечивает сохранность игровых ресурсов (продлевает, а при определенных условиях и вовсе отменяет срок годности), внутренние хранилища ресурсов должны быть отделены друг от друга перегородкой (может быть выполнена из нетканого материала в виде ширмы).

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

Храм/часовня: 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 (допускается стилизация): алтарь, амвон (кафедра, за которой вещает священник), большой крест, минимум один ряд скамеек.

ВАЖНО! Кланам, исповедующим пресвитерианство, строить церковь не обязательно - нужно обозначить место (например, кланхолл), где будут проходить молебны.

Мастерская: необязательное строение, в котором производятся какие-либо ресурсы. Мастерская должна напоминать реальную мастерскую и иметь необходимый для производства инвентарь (муляж инвентаря).

Дом лекаря/знахаря/травницы: см. [Правила по медицине](#).

Другие строения: в поселении могут быть по желанию игроков построены и другие постройки (например, казарма или жилые дома для клановых семей).

Дополнительные строения чипует мастер по направлению (военные строения - мастер по боёвке, экономические - мастер по экономике и т.д.), либо региональщик по согласованию с профильным мастером. 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 дополнительно обратиться к соответствующему мастеру.

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 не являться цельным строением, но должны создавать такое впечатление: стены могут быть выполнены из дерева (досок), или с использованием нетканого материала (фасадная стена моделируется антуражным баннером или АККУРАТНОЙ И КРАСИВОЙ росписью нетканки под камень или дерево). Крыша при этом может представлять собой аккуратно натянутый над площадью строения тент.

Возможно использование шатров, современных сборных павильонов и других решений в качестве гражданских построек при условии маскировки современных деталей.

Все строения игротехнически считаются построенными из камня.

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 или "предметам в игре").

Разрушение отыгрывается игровым поджогом строения - имитируется обматыванием всего строения вокруг красной сигнальной лентой (киперкой), мастер делает соответствующую отметку на чипе строения с указанием времени поджога.

С момента поджога никто не может войти или выйти из горящего строения (считается, что дверь подпёрта или завалена снаружи - для разблокировки необходимо снаружи здания разорвать сигнальную ленту, закрывающую выход).

Если пожар не был обнаружен в течение 15 минут, то здание считается полностью выгоревшим, мастер изымает из него все игровые предметы, персонажи, находившиеся в нем считаются сгоревшими (отправляются в мертвятик). На восстановление нужен полный комплект ресурсов.

Если в течение 15 минут пожар был обнаружен и были приняты меры по тушению (прозвучало оповещение о пожаре, сигнальная лента была снята и удалена от "горящего" строения, а также было отыграно "тушение" пожара), то здание считается частично пострадавшим. Нанесенный ущерб определяется мастером-региональщиком.

ВАЖНО! Уничтожение [форта](#) подобным образом невозможно.

Восстановление зданий

Для восстановления каждого обычного здания необходимо 2 ленты и 1 экономический цикл .

Для восстановления форта (включая ворота), разрушенного после штурма/осады, необходимо 5 лент и 2 экономических цикла.

Если было разрушено здание в Абердине, то вместо лент нужны деньги - точное кол-во зависит от постройки и определяется мастером по экономике.

Экономика

Блок, включающий в себя экономические отношения на игре.

Экономика делится на две части: микро- и макроэкономика.

Микроэкономика охватывает товарно-денежные отношения между персонажами игроков, будь то покупка еды и напитков в тавернах, товаров в игровых лавках и т.д.

Макроэкономика охватывает макроэкономические сущности, такие как ресурсы клана, товарно-денежные отношения между кланами и фракциями.

Обе части взаимосвязаны, но не всегда из состояния одного следует другое. Иными словами, вождь клана может быть богат, но сам клан при этом может находиться на грани вымирания.

Общие положения

Игровой день считается одним игровым годом, т.о. основное действие игры пройдет в период 1644-1647 годы.

Игровой день имеет 4 экономических цикла, которые в свою очередь обозначают времена года:

1-й цикл (весна): 10.00 - 14.00

2-й цикл (лето): 14.00 - 18.00

3-й цикл (осень): 18.00 - 22.00

4-й цикл (зима): 22.00 - 10.00

После 02.00 основные игровые взаимодействия приостанавливаются (мастера идут спать) до 10.00.

Ленты

Люди в клане - центральный ресурс на игре, напрямую указывают на мощь и процветание клана. Только самые сильные кланы могут оказать действительно серьезное влияние на происходящее вокруг и завершить гражданскую войну на своих условиях.

Общая численность клана состоит из реальных игроков и виртуальных членов клана, т.е. лент.

Кроме обозначения численности клана, ленты используются:

- для ускоренного выхода из мертвятника с сохранением персонажа (о механике смерти, в т.ч. убийства см. правила по посмертию);
- в качестве бойцов в составе армий (см. правила по войне и дипломатии);

- для усиления одной из сторон гражданской войны;
- для набегов на “дальние земли” других кланов и защиту своих земель
- в качестве работников на некоторых экономических производствах.

Каждый клан имеет свой цвет лент (жители Абердина - свой). Использование лент чужого клана для сохранения персонажа не допускается.

Изначально у каждого клана есть некоторое кол-во лент (определяется МГ в зависимости от численности клана и из соображений баланса).

Кол-во лент в кланах можно увеличить, вложив макроресурсы (см. раздел [Контроль численности клана](#) данных правил). Обмен ресурсов на ленты происходит у регионального мастера

ВАЖНО! Ленты можно докупить в любой момент.

ВАЖНО! На начало игры мирные жители Абердина (каждый житель) имеют только одну ленту, но могут увеличить кол-во за деньги у своего региональщика. Стража Абердина имеет свой пул лент, возобновляемый со временем.

Макроэкономика

Макроэкономика направлена на поддержание численности клана или её увеличение (может сработать на уменьшение, если команда игнорирует экономику). Кроме того, наличие макроэкономических ресурсов может помочь клану повлиять на ход гражданской войны, путем помощи одной из сторон.

Макроресурсы можно условно разделить на две категории:

- базовые продукты: к ним относятся продукты питания, полезные ископаемые, базовые строительные материалы: зерно, мясо, уголь, железо, камень, дерево, соль и т.д. - такие продукты могут быть добыты на **ресурсных точках** или “дальних” землях, могут покрыть первую необходимость для выживания клана и/или быть использованными в качестве сырья для производства;
- продукты производства: “продвинутые” макроресурсы, требующие отдельного производственного строения и оборудования, но при этом позволяющие серьезно улучшить уровень жизни клана.

Игроки могут заявить новое производство, при условии, что оно не противоречит уровню технологий того времени и логике игры (таким образом не получится заявить в качестве сырьевой точки добычу урана или в качестве производства высокотехнологичную мануфактуру по производству многоствольных орудий).

Условия открытия производства (требования к строению, инструментам и общему процессу работы), применимость изготавливаемых с помощью него продуктов в игре, стоимость функционирования производства согласовывается с мастером по экономике.

Вне зависимости от типа, макроресурс представляет собой физическую модель, напоминающую этот ресурс, с сертификатом, подтверждающим присутствие данного ресурса в игре.

Например, уголь, как ресурс может выглядеть как большой матерчатый мешок, измазанный и забитый “углем” (травой или иным наполнителем) и т.д., подробно об обязательных требованиях к “болванкам” см. раздел “Описание ресурсов”).

ВАЖНО! Одна ресурсная точка или одно производство может производить только один ресурс в год (игровой день), однако вложение его в клан или производство полностью удовлетворяет потребность в нём в течение всего года.

Например, если клан имеет макроресурсы зерно, уголь и железо, то он может распорядиться этими ресурсами следующим образом (указаны только самые очевидные варианты, на деле их, конечно, больше):

- 1. Вложить зерно и уголь в клан, тем самым убрав потребности в данных ресурсах, необходимых для выживания, до следующего года; железо же можно продать в Абердине или положить на склад.*
- 2. Вложить зерно в клан, удовлетворив в нем потребности клана на год, а железо и уголь вложить в производство оружия (в клане есть кузница) и продать оружие за большие деньги в Абердине или, опять же, вложить в клан (необходимое условие для прироста лент в клане).*

ВАЖНО! Изготовление “болванок”, для моделирования ресурсов находится в зоне ответственности игроков (в т.ч. для ресурсов в .

Добыча макроресурсов

Макроресурс может быть добыт следующими способами:

- на ресурсной точке (доставка ресурса с ресурсной точки на склад клана не отыгрывается и происходит автоматически);
- собран (не был разграблен другим кланом или уничтожен проходящей армией) и доставлен из “дальних” земель в начале 1-го цикла;
- куплен у торговца в городе (для транспортировки нужен караван);
- обменян или куплен у другого клана (для транспортировки нужен караван);
- отнят (разграбление склада) у другого клана в процессе военных действий (только в случае нападения армии на поселение клана, караван при этом не требуется).

Добыча макроресурса на ресурсной точке происходит посредством отправки виртуальных членов клана (лент) на добычу данного ресурса. В этом случае ленты, “ушедшие на работу” отдаются мастеру-региональщику на всё время функционирования ресурсной точки. Ленты можно изъять с ресурсной точки в любой момент, однако в этом случае ресурс не будет получен в ближайший 1-й цикл. В случае, если ресурсная точка была уничтожена вражеской армией, “работающие” на ней ленты также уничтожаются.

Использование макроресурсов

Макроресурс может быть использован или вложен:

- в клан (выживание, новые ленты);
- в производство (получение новых ресурсов или денег);
- в бартер (можно обменять один ресурс на другой в соседнем клане);
- в торговлю (можно продать ненужный ресурс в соседний клан или торговцу в городе за деньги);
- в войну (помощь одной из противоборствующих фракций).

Макроэкономические ресурсы невозможно украсть отдельным клансменом или отрядом (только если сжечь склад, на котором они хранились) - считается, что его [ресурса] очень много (например, уголь - макроэкономический ресурс, его физическая модель заменяет собой кол-во угля, необходимое клану для обогрева в течение года).

ВАЖНО! Украсть макроресурс со склада можно только при наличии армии. При этом ресурсные точки, также как и производственные строения, могут быть разрушены / зарезаны / растоптаны. **Исключение** составляют только овцы, которых можно украсть без армии.

Продукты производства, которые получаются в результате комбинирования макроресурсов могут быть использованы игроками в своих целях или проданы за деньги торговцу (более сложное производство даёт более технологичный и, главное, дорогой продукт).

Микроэкономика

Микроэкономика описывает механики личного обогащения персонажа.

К микроэкономическим ресурсам относятся, чипы, различные игровые предметы и ресурсы, добываемые игроками лично, без использования производств.

Все добываемые микроресурсы (т.е. шкуры животных, рыба и т.д.) подразумевают под собой денежный эквивалент, который, в обмен на ресурс, получает персонаж игрока у регионального мастера).

Например, игрок, "ушедший на охоту", стреляет по мишени из оружия, с которым он на эту "охоту" ушел, и далее, в зависимости от результата, либо возвращается покалеченный (подрал зверь), либо с трофейной шкурой, которой он по праву хвалится перед клансменами, а потом меняет на деньги у региональщика (подробней об охоте указано в разделе "описание микроресурсов").

Деньги

ВАЖНО! Деньги являются универсальным ресурсом на игре и за них можно купить всё (почти всё).

На игре присутствует 3 номинала:

1 шиллинг,

6 шиллингов,

12 шиллингов (он же один реал).

ВАЖНО! Стоимость основных ресурсов у мастерского торговца на начало игры будет выложена позже, после балансирования экономики.

Владения клана: реальные и дальние (дальние) земли

Каждый клан обладает некоторым количеством земель на начало игры.

Земли могут быть реальными и виртуальными. Далее подробнее о каждом типе.

Реальные земли

Реальная земля - реальная, т.е. географическая локация команды на полигоне, на которой расположен клан, и которая является моделью центрального поселения клана. На реальной земле могут присутствовать точки добычи ресурсов (поля, шахты, пастбища и т.д.), добыча которых происходит по механикам, указанным в разделе с описанием ресурсных точек и производств.

Виртуальные или “дальные” земли

“Дальние” земли - земли, принадлежащие клану, которые не имеют географического местоположения на Игре, но моделируются грамотами на владение и нанесены на политическую карту кланов (предоставляется МГ в каждый клан).

В грамотах указывается:

- название земли (ввиду ограничений игровой модели, названия земель могут не совпадать с реальными, которыми владел клан),

- владелец земли (клан);

- [управляющий \(член клана-владельца\)](#);

- макроресурс, который добывает данная земля;

- величина дохода в виде денег;

- величина дохода в виде лент.

Каждая грамота заверяется мастерской печатью (с гербом игры).

На карту нанесены также границы между провинциями и владениями кланов.

ВАЖНО! На старте игры информация о ресурсах, добываемых на “дальних” землях других кланов, скудна и неполна. Дополнительные данные можно узнать на игре игровыми методами.

Владение “дальней” землёй означает, что её управляющий, при благоприятных условиях, в начале каждого 1-го цикла может получить полный доход с каждой такой земли (на старте игры будет получено 100% дохода).

Благоприятными условиями для “дальних” земель считается совокупность факторов, а именно земля:

- не была ограблена другими кланами;
- не была затронута глобальной войной;
- не подверглась воздействию иных бедствий.

Каждый из перечисленных факторов вызывается определенным событием (может быть случайным или спровоцированным действиями других игроков), который объявляется игрокам в начале 1-го цикла и может быть разрешён до конца 3-го цикла.

В случае, если до конца 3-го цикла не были решены какие-то проблемы на этой конкретной “дальней” земле клана, то получаемый доход с этой земли снижается в зависимости от свершившихся событий.

“Дальние” земли можно покупать, продавать, дарить и завоевывать. В последнем случае земля отходит победителю при заключении мирного договора (см. [Правила по войне и дипломатии](#)).

ВАЖНО! Манипуляции с землёй (кроме случая завоевания) может проводить только вождь клана.

“Дальние” земли должны иметь одного управляющего для достижения максимального притока лент и денег (макроресурс, если не был украден или уничтожен поступает в полном объёме). Если на несколько земель назначен один управляющий (что не есть рационально, т.к. невозможно эффективно управлять несколькими удаленными географическими объектами), то доход в лентах и деньгах с них снижается кратно кол-ву земель.

Например, если вождь не доверяет своим клансменом и считает, что лучшим и единственным управленцем является только он, а, значит, берет под свое управление все 3 имеющиеся дальние земли клана, то доход (кроме макроресурса - он приходит в полном объёме, если не будет разграблен другим кланом) С КАЖДОЙ будет получен в 3 раза меньше, чем если бы он назначил отдельных управляющих).

Стратегическая карта дальних земель

В данном разделе будет описана механика работы со стратегической картой владений.

До начала зимы (4-й экономический цикл) можно направить часть виртуальных бойцов (лент) на защиту своих или ограбление земель других кланов.

Если вождь решил отправить ленты на атаку, защиту или иную миссию (например, разведку), он сообщает об этом своему региональщику (ленты временно снимаются мастером со знамени).

Информацию о результатах операции вождь получает в начале весны (1-й экономический цикл).

ВАЖНО! В случае атаки вождь называет, на какую именно операцию он отправляет своих людей. Основными операциями являются грабеж или диверсия с указанием того, какой ресурс собирается украсть или уничтожить.

При желании, игроки могут заявить более сложную операцию - в этом случае, перед её объявлением, крайне рекомендуется проконсультироваться с региональным мастером для определения возможности её проведения, а также возможных специальных условий..

ВАЖНО! При указании защитников, защищаемого ресурса не называется - считается, что защитники защищают всё сразу. При этом, если на землю назначено несколько нападений, кол-во защитников может снизиться после каждого из них.

В случае победы защитников, ресурсы, которые они охраняли, считаются спасенными, вражеский отряд разбитым. Информация о нападении и его инициаторах будет сообщена вождю клана - владельца атакованной земли, который может использовать ее по своему усмотрению.

В случае победы нападавших, ресурсы считаются украденными или уничтоженными - их получит вождь того клана, чьи воины были направлены на ограбление.

Клан, чьи ленты “погибли” во время кампании, лишается их. Все “выжившие” ленты возвращаются в клан (вешаются на знамя).

Контроль численности клана

Поддержание численности

Для поддержания текущей численности необходимо выполнить все следующие условия:

- в конце осени (в конце 3-го экономического цикла) вложить в клан (сдать региональщику) макроресурсы: зерно и уголь;
- в загоне должно находиться определённое количество овец, в соотношении 1 овца к 10 членам клана (как реальным, так и виртуальным).

Увеличение численности

Увеличение численности клана может быть достигнуто любым из следующих способов:

- дожждаться естественного прироста населения (ленты, получаемые с дальних земель, при условии, что население клана зимой не уменьшилось из-за недостатка ресурсов) - происходит в начале 1-го цикла;
- улучшения уровня жизни клана, т.е. вложения в клан дополнительных макроресурсов. Базовый набор: еда (любой тип еды: зерно, мясо и т.д.), плед (или иная одежда), уголь, оружие - происходит в любое время по запросу игроков (ленты поступают в конце следующего цикла).

Количество лент увеличивается пропорционально текущей численности клана (как игроков, так и лент) и в зависимости от используемых ресурсов, улучшающих уровень жизни. Так, например, дополнительный продукт питания является улучшением, а порох - нет.

Минимальный прирост составляет 5% (базовый набор) и не более 25% при использовании дополнительных ресурсов.

Таблица по весам вкладываемых ресурсов:

Ресурс	Процент вклада
Базовый набор (зерно, уголь, плед, оружие)	5%
Алкоголь (дополнительный ресурс, улучшающий настроение)	+5%
Мундир (дополнительная одежда высокого качества)	+5%
Мясо (дополнительный продукт питания)	+3%
Драгоценности (украшения)	+8%
ИТОГО	25% (по сумме 26%, но учитывается ограничение в 25%)

ВАЖНО! Таблица не полная - игроки могут предложить свой вариант улучшения качества жизни, исходя из своих ресурсов и производств. Уточнить, подходит ли тот или иной ресурс для улучшения и про его процент вклада, можно у регионального мастера или с мастера по экономике.

Например, клан хочет увеличить кол-во лент через улучшение качества жизни клана. Для этого он вкладывает базовый набор (зерно с поля, тартан, произведенный из шерсти овец, уголь, купленный у торговца и оружие, произведенное в кузне клана) и добавляет к нему в качестве дополнительного ресурса "алкоголь" и второй тип еды - мясо, "зарезав" одну из клановых овец (модель овцы лишилась своего сертификата). В этом случае клан получит больше лент, нежели получил бы только за базовый набор.

Абердин

Абердин - центр торговли, производства и социальной жизни. Именно здесь находится торговый порт и собор. За право владеть городом и его богатствами идет непрерывная борьба как внешняя, так и внутренняя.

Город обладает собственными производством (мануфактурами), которые приносят макроресурсы и деньги своим владельцам и той стороне (роялисты или ковенантеры), которая владеет городом на текущий момент. Экономический бонус выплачивается в начале 1-го цикла лидирующему клану во фракции (определяется игроками).

Вся торговля с внешним миром осуществляется через порт Абердина.

Торговля и караваны

Данный раздел описывает механики товарных-денежных отношений на Игре.

Торговцы и торговля

Торговля микроресурсами осуществляется без каких-либо дополнительных механик.

Торговля или обмен макроресурсами в кланах возможен только при наличии контракта, в котором описывается торговая сделка.

Контракт составляется игроками и фиксируется местным региональщиком, после чего сертификаты ресурсов можно перенести на болванки клана-покупателя.

Торговля или обмен макроресурсами в Абердине возможна только с торговцами, имеющими разрешение на торговлю (см. ниже).

Контрабанда и контрабандисты

Не все ресурсы или товары (порох, например) можно купить в Абердине законно. Для совершения таких сделок существуют контрабандисты.

Для того, чтобы заключить сделку сначала соискателю необходимо найти контрабандиста (что может быть непросто) и договориться с ним о возможности покупки того или иного товара или ресурса. Далее контрабандист организывает покупку и передачу товара заказчику.

Игрокам, отыгрывающим контрабандистов, будут сообщена закрытая игромеханика по контрабанде.

Караваны

Для транспортировки ресурсов в город (из города) или в соседний клан необходимо снарядить караван.

Караван представляет собой телегу или носилки (в осмотре и чиповке не нуждается, может быть создана из подручных средств), в которые положены транспортируемые модели ресурсов, и нескольких человек.

ВАЖНО! Телега требует обязательного осмотра мастером по экономике и единоразовой чиповке. Носилки в осмотре и чиповке не нуждаются и могут быть сделаны по-месту из подручных материалов.

В караван помимо телеги или носилок обязательно должны входить минимум 3 человека: хозяин каравана и 2 караванщика, которые будут толкать (тянуть) телегу или нести носилки. Хозяином каравана может быть только персонаж с разрешением на торговлю, караванщиками - любые персонажи.

ВАЖНО! Телега позволяет перевозить в себе неограниченное количество ресурсов (считается обозом). В носилках можно перевозить не более 1 макроресурса за раз. **Носилки и телеги не отчуждаемы!**

ВАЖНО! Караван может передвигаться только в том случае, когда его передвижение обеспечивают минимум 2 караванщика (тянут/толкают телегу или несут носилки), остальные караванщики могут выполнять функции охраны.

Хозяином каравана может стать любой, однако необходимо помнить, что с собой у него должно быть **разрешение на торговлю** этими ресурсами, заверенное подписью и/или печатью от главы клана. Это особо проверяется при входе в город Абердин, в порту при прохождении таможни, а также при посещении добропорядочных и богобоязненных кланов.

Караванщиками могут стать любые люди, которые согласятся на эту должность. Если в процессе путешествия каравана один из караванщиков покидает караван (например, был убит), то его место может занять другой.

ВАЖНО! Хозяин каравана не может быть караванщиком.

Формирование каравана стоит фиксированную сумму денег для путешествия каравана в одну сторону (оплата возрастает в зависимости от расстояния до пункта назначения), которая уплачивается местному региональщику.

Если точкой назначения является Абердин и торговля предполагается с мастерским торговцем, то перед тем, как к нему попасть, каравану нужно пройти таможню на предмет наличия контрабанды. Если таковой не обнаружилось - караван допускается до торговца. **Разрешение на торговлю при этом передается мастерскому торговцу и остается у него.**

Если караван пришёл с целью купить что-то у мастерского торговца или привезла товар, но не собирается торговать с мастерским торговцем (например, хочет запустить производства в Абердине), прохождение таможни не обязательно.

ВАЖНО! “Можно грабить караваны”(с) =)

В случае ограбления и убийства хозяина каравана, грабители могут воспользоваться награбленным любым образом. Транспорт (телега или носилки) при

этом у грабителей должен быть свой, т.е. загрузить товар на телегу/носилки бывшего хозяина не разрешается.

Приложение к правилам по экономике

Описание ресурсных точек и производств

В данном разделе описаны возможные ресурсные точки (далее - РТ), производства и механики их работы.

Если заявленной игроком РТ или производства нет в списке - его необходимо согласовать с мастером по экономике на полигоне.

Рядом с каждой РТ или производством должен располагаться указатель, на который вешается сертификат с названием и отметками МГ.

Региональный мастер, фиксирующий разрушение РТ или производства, указывает в поле "Разрушено", как именно была разрушена РТ, ставит свою печать.

ВАЖНО! Условиями для получения любого ресурса являются:

- наличие сертификата на РТ или производстве с печатью регионального мастера без отметки "разрушено";
- наличие ленты на производстве в течение всего времени производства;
- в случае производства - вложенное сырьё (фиксируется региональным мастером).

Дополнительные условия (при наличии) указаны в конкретном описании.

ВАЖНО! Разрушить РТ может только армия. Разрушение производства регламентируется [правилами по строениям](#).

Ресурсная точка: поле

Требования к внешнему виду и ограничения	Огороженный (например, веревкой, натянутой между кольев) квадрат 3х3 метра Пространство под поле должно быть очищено от высокой травы, установка ограды Поле не может находиться непосредственно на территории поселения клана и в форте
Приносит макроресурс	Зерно
Необходимо лент для работы	3

Время получения макроресурса	Начало 1-го цикла
Дополнительные условия получения макроресурса	Ленты должны работать в течение 4 циклов, начиная с 1-го
Масштабирование	При наличии плодородной земли
Наличие в кланах	Все (минимум 1)

Ресурсная точка: железный рудник

Требования к внешнему виду и ограничения	Имитация входа в шахту Рудник может располагаться только на месторождении
Приносит макроресурс	Железо
Необходимо лент для работы	3
Время получения макроресурса	Через 3 цикла после отправки лент
Дополнительные условия получения макроресурса	-
Масштабирование	Только при наличии месторождения
Наличие в кланах	<coming soon>

Ресурсная точка: пастбище для овец

Требования к внешнему виду и ограничения	Огороженная территория 3х3 метра, где овцы будут "пастись". Пастбище не может быть расположено на территории поселения клана или в форте
Приносит макроресурс	Шерсть
	Мясо (в случае уничтожения одного сертификата овцы)
Необходимо лент для работы	3

Время получения макроресурса	Шерсть: конец 1-го цикла, конец 3-го цикла
	Мясо: в любой момент по решению игроков
Дополнительные условия получения макроресурса	Шерсть: наличие кол-ва моделей овцы из расчета не менее 1 овца на 10 членов клана (включая ленты) на начало 1-го и 3-го циклов
	Мясо: уничтожение одного сертификата овцы (модель при этом сохраняется)
Масштабирование	Покупка овец (сертификата) у торговца Выпас овец на дальнем пастбище (2-й цикл)
Наличие в кланах	Все (начальное кол-во определяется общим кол-вом членов клана на начало игры)

Ресурсная точка: угольная шахта

Требования к внешнему виду и ограничения	Имитация входа в шахту Рудник может располагаться только на месторождении
Приносит макроресурс	Уголь
Необходимо лент для работы	3
Время получения макроресурса	Через 2 цикла после отправки лент
Дополнительные условия получения макроресурса	-
Масштабирование	Только при наличии месторождения
Наличие в кланах	Все (минимум 1)

Производство: кузница

Требования к внешнему виду и ограничения	Отдельное строение, в котором присутствует имитация горна и наковальни
Приносит макроресурс	Оружие
	Инструменты

Необходимо лент для работы	5 (макроресурсы могут производиться одновременно)
Время получения макроресурса	Инструмент: через 2 цикла после отправки лент и вложения сырья
	Оружие: через 4 цикла после отправки лент и вложения сырья
Дополнительные условия получения макроресурса	Инструмент: уголь + железо
	Оружие: уголь + железо + инструмент
Масштабирование	По желанию клана
Наличие в кланах	Любой

Производство: ткацкая мануфактура

Требования к внешнему виду и ограничения	Отдельное строение, имитирующее ткацкую мануфактуру
Приносит макроресурс	Шерстяной мундир
Необходимо лент для работы	5
Время получения макроресурса	Через 1 цикл после поступления сырья (например, если необходимое для производства сырьё поступило в 1-м цикле, то продукт будет произведен в 3-м цикле и т.д.)
Дополнительные условия получения макроресурса	Шерсть
Масштабирование	Не предусмотрено
Наличие в кланах	Абердин

Производство: пекарня

Требования к внешнему виду и ограничения	Отдельное строение, имитирующее пекарню
---	---

Приносит макроресурс	Хлебобулочные изделия
Необходимо лент для работы	5
Время получения макроресурса	Через 1 цикл после отправки лент и поступления сырья
Дополнительные условия получения макроресурса	Зерно + уголь
Масштабирование	Не предусмотрено
Наличие в кланах	Абердин

Производство: винокурня

Требования к внешнему виду и ограничения	Отдельное строение, имитирующее винокурню (должна быть имитация большого перегонного куба)
Приносит макроресурс	Алкоголь
Необходимо лент для работы	5
Время получения макроресурса	Через 2 цикла после отправки лент и поступления сырья
Дополнительные условия получения макроресурса	Зерно + уголь
Масштабирование	Не предусмотрено
Наличие в кланах	Любой

Производство: ювелирная мастерская

Требования к внешнему виду и ограничения	Отдельное строение, имитирующее ювелирную мастерскую (стол для изготовления ювелирных украшений)
Приносит макроресурс	Драгоценности

Необходимо лент для работы	5
Время получения макроресурса	Через 1 цикл после отправки лент и поступления сырья
Дополнительные условия получения макроресурса	Уголь + серебро + драгоценные камни
Масштабирование	Не предусмотрено
Наличие в кланах	Любой

Производство: свечной завод

Требования к внешнему виду и ограничения	Отдельное строение, имитирующее свечную мастерскую (имитация необходимых инструментов и приспособлений)
Приносит макроресурс	свечи
Необходимо лент для работы	5
Время получения макроресурса	Через 1 цикл после отправки лент и поступления сырья
Дополнительные условия получения макроресурса	Уголь + воск
Масштабирование	Не предусмотрено
Наличие в кланах	Любой

Производство: пороховой завод

Требования к внешнему виду и ограничения	Отдельное строение, имитирующее пороховой завод (обязательна имитация мельницы с жерновами, пресса)
Приносит макроресурс	порох
Необходимо лент для работы	5

Время получения макроресурса	Через 3 цикла после отправки лент и поступления сырья
Дополнительные условия получения макроресурса	Уголь + селитра + сера
Масштабирование	Не предусмотрено
Наличие в кланах	Любой

Производство: гончарная мастерская

Требования к внешнему виду и ограничения	Отдельное строение, имитирующее гончарную мастерскую (обязательна имитация гончарного круга, печи для обжига)
Приносит макроресурс	керамика
Необходимо лент для работы	5
Время получения макроресурса	Через 1 цикл после отправки лент и поступления сырья
Дополнительные условия получения макроресурса	Уголь + глина
Масштабирование	Не предусмотрено
Наличие в кланах	Любой

Производство/ресурсная точка: XXX (предложение игроков)

Требования к внешнему виду и ограничения	
Приносит макроресурс	
Необходимо лент для работы	

Время получения макроресурса	
Дополнительные условия получения макроресурса	
Разрушение	
Масштабирование	
Наличие в кланах	

Описание макроресурсов

В данном разделе описаны макроресурсы, производимые РТ и производствами их особенности и требования к моделям. Если у игроков нет возможности выполнить требования к модели и есть предложение по собственной модели - её нужно в обязательном порядке согласовать с мастером по экономике.

Если заявленного игроком ресурса нет в списке - его наличие нужно согласовать с мастером по экономике на полигоне.

К любому ресурсе в игре должен быть прикреплен сертификат с мастерской печатью с указанием типа ресурса.

При уничтожении или использовании ресурса сертификат снимается региональным мастером или мастером по экономике.

Все заготовки под ресурсы могут быть подготовлены заранее до игры.

Макроресурс: зерно (еда)

Требования к модели	Матерчатый мешок объемом 45-60 л с наполнителем (трава или иной) и надписью "ЗЕРНО"
Источник	Поле Торговец
Средняя стоимость за единицу	2 реала (24 шиллинга)
Дополнительная информация	-

Макроресурс: мясо (еда)

Требования к модели	Муляж куска мяса (например, окорок или баранья нога). Альтернативный вариант - деревянная коробка или бочка с надписью "МЯСО"
Источник	Овца Торговец
Средняя стоимость за единицу	<будет заполнено после балансировки>
Дополнительная информация	-

Макроресурс: хлебобулочные изделия (еда)

Требования к модели	Муляж хлебобулочного изделия
Источник	Пекарня в Абердине
Средняя стоимость за единицу	<будет заполнено после балансировки>
Дополнительная информация	

Макроресурс: овцы

Требования к модели	Модель овцы (материал изготовления на усмотрение игроков), не менее 0.5 метра величиной
Источник	Дальнее пастбище (в случае посещения дальнего пастбища кол-во овец увеличивается в конце 3-го цикла) Торговец
Средняя стоимость за единицу	3 реала (36 шиллингов)
Дополнительная информация	Овец можно "загонять" на зиму (т.е. в конце 3-го цикла) в хлев/загон , который может располагаться на территории поселения клана или в форте

Макроресурс: уголь

Требования к модели	Матерчатый мешок (желательно измазанный древесным углем), объемом 45-60 л, забитый углем или иным наполнителем, с надписью "УГОЛЬ".
----------------------------	---

Источник	Угольная шахта Дальние земли Торговец
Средняя стоимость за единицу	2 реала (24 шиллинга)
Дополнительная информация	-

Макроресурс: железо

Требования к модели	Муляж слитков железа (минимум 3 штуки, связанные/склеенные друг с другом)
Источник	Железная шахта Дальние земли Торговец
Средняя стоимость за единицу	4 реала (48 шиллингов)
Дополнительная информация	-

Макроресурс: шерсть

Требования к модели	Моток пряжи, намотанной на палку, длиной не менее 0,5 метров, либо матерчатый мешок 45-60 л, набитый мягким наполнителем с надписью "ШЕРСТЬ"
Источник	Овцы Торговец
Средняя стоимость за единицу	2 реала (24 шиллинга)
Дополнительная информация	Единица шерсти получается со всех овец клана, а не с каждой овцы отдельно.

Макроресурс: плед (одежда)

Требования к модели	Кусок вязания размером 100x100 мм
Источник	Кланы (отдельного производства не требуется)
Средняя стоимость за единицу	-

Дополнительная информация	На производство тартана требуется 1 единица шерсти
----------------------------------	--

Макроресурс: шерстяной мундир (качественная одежда)

Требования к модели	Кусок сукна размером 100х100 мм
Источник	Мануфактура в Абердине
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	-

Макроресурс: инструменты

Требования к модели	Деревянная коробка 50х15х15, Может быть выполнена из сбитых кусков досок.
Источник	Кузня Торговец
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	-

Макроресурс: оружие

Требования к модели	Макет ружья (может быть выполнен из доски или фанеры). Можно без деталей - достаточно узнаваемого очертания.
Источник	Кузня Контрабанда
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	Официально торговля оружием запрещена

Макроресурс: порох

Требования к модели	Бочонок с надписью "порох". Может использоваться пластиковый бочонок или пластиковая бутылка с
----------------------------	--

	круглым сечением объемом не менее 5 л. Обязательна стилизация (покраска) под дерево.
Источник	Контрабанда Помощь фракции (только для присоединившихся кланов)
Средняя стоимость за единицу	<будет заполнено после балансировки>
Дополнительная информация	Официально производство и торговля порохом запрещены

Макроресурс: алкоголь

Требования к модели	Деревянный (или стилизованный под деревянный) ящик с бутылками
Источник	Винокурня Контрабанда
Средняя стоимость за единицу	6 реалов (72 шиллинга)
Дополнительная информация	Официально торговля алкоголем запрещена

Макроресурс: глина

Требования к модели	Несколько (не менее 3шт) кирпичей из папье-маше, пенопласта, картона или иного материала, покрашенных коричневой краской
Источник	Глиняный карьер Торговец
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	

Макроресурс: серебро

Требования к модели	Муляж слитка серебра
Источник	Серебряная шахта Торговец

Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	

Макроресурс: мёд

Требования к модели	Бочонок или горшок с перевязанным верхом с надписью "МЕД"
Источник	Пасека
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	

Макроресурс: воск

Требования к модели	Брусек желтого цвета (например, из пеноплекса или пенопласта) 20x10 см
Источник	Пасека
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	

Макроресурс: драгоценные камни

Требования к модели	Небольшой матерчатый мешочек с цветными камушками
Источник	Неизвестно Торговец
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	

Макроресурс: драгоценности (украшения)

Требования к модели	Сундук с украшениями (неотчуждаемы)
----------------------------	-------------------------------------

Источник	Ювелирная мастерская Клад
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	

Макроресурс: сера

Требования к модели	Небольшой матерчатый мешок или ящик с сыпучим наполнителем и надписью “СЕРА”
Источник	Торговец
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	

Макроресурс: селитра

Требования к модели	Небольшой матерчатый мешок или ящик с сыпучим наполнителем надписью “СЕЛИТРА”
Источник	Торговец
Средняя стоимость за единицу	-
Дополнительная информация	

Макроресурс: ХХХ (предложение игроков)

Требования к модели	
Источник	
Средняя стоимость за единицу	
Дополнительная информация	

F.A.Q.

Вопрос:

Как обстоят дела с водой на полигоне?

Ответ:

Техническая вода будет поставляться в кубах силами МГ, установка кубов будет указана на карте и находится недалеко от локаций.

Вопрос:

Отхожее места планируются или ближайший не занятый куст твой лучший друг? Если планируется место, то какое расположение его?

Ответ:

Как гласит п. 6.3. полигонных [правил](#), туалет строится силами игроков, должен иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться нехлоросодержащим антисептиком. По окончании игры туалет должен быть закопан.

Вопрос:

Будет ли местная таверна (место общепита) где можно будет поесть? Если будет сбор средств на еду кому и сколько платить? А будут ли кабаки за игровые деньги?

Ответ:

На игре планируется 3 таверны, в которых можно заранее приобрести абонемент на питание. В них же можно будет за игровую валюту можно будет утолить лёгкий голод..

Вопрос:

Добиралово на объект будет осуществляться только через личный транспорт или будут еще варианты (автобусы, попутка) от организаторов мероприятия?

Ответ:

Добраться до полигона можно автобусом до ближайшей деревни Лисицы и оттуда дойти пешком (около 2 км), либо взять такси от Твери до Оленьей фермы "СудимирЪ". Стоимость такси составляет около 1000 рублей - лучше кооперироваться по 3-4 человека.

Вопрос:

Вопрос касемо стройки, на полигоне для вырубки и расчистки местности: что можно и что нельзя рубить?

Ответ:

Можно вырубать мелкую растительность (береза, осина, тополь и т.д.) при построении локации, однако КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО трогать дубы и хвойные деревья. Если Вы не уверены, можно ли рубить то или иное дерево - уточните это у своего мастера-региональщика или у любого члена команды АХЧ.

Вопрос:

По поводу построек и сооружений. Нужно использовать только ручной инструмент подходящий под антураж, или можно воспользоваться электроинструментом?

Ответ:

Для возведения построек до игры можно использовать электро и бензоинструмент.

Вопрос:

Если нужна подзарядка - где я могу это сделать?

Ответ:

МГ крайне рекомендует запастись powerbank-ами, однако, в самом крайнем случае, можно отдать телефон для зарядки на мастерку и потом его забрать. Находится при этом на мастерке, ожидая зарядки, запрещено.

Вопрос:

Связь - какая она, и где? Где берут телефоны?

Ответ:

Связь на полигоне есть, ловит (указано в порядке качества связи) МТС, Билайн, Мегафон, Теле2. Интернет ловит не везде.

Вопрос:

Правила по полигону - какие они? Можно что-то жечь, или наоборот - где-то это делать нельзя?

Ответ:

С правилами по полигону можно ознакомиться в соответствующем разделе [Правил игры](#).

Вопрос:

Если со мной что-то случилось (или с моим другом) - к кому бежать, кого вызывать? Медицина на полигоне - кому звонить?

Ответ:

В случае ЧП необходимо найти ЛЮБОГО представителя МГ, чтобы последний связался и вызвал на место происшествия полигонных медиков, команду АХЧ, пожарных, МЧС или иные, необходимые по ситуации, структуры.

Вопрос:

Есть ли поблизости магазины? Можно ли будет заказать что-то на полигон если приспичит через МГ?

Ответ:

Ближайший магазин есть в ближайшей деревне Лисицы, находящейся примерно в 2 км от полигона. МГ заказы на покупку чего-либо в магазине не принимает.

Вопрос:

У нас проблема - застряла машина. Кого мы можем позвать на помощь, есть ли brave мускулистые парни из АХЧ, которые нас спасут?

Ответ:

Конечно, лучше не допускать подобных ситуаций, тем более, что МГ было анонсировано, что возможен доброс вещей игроков (в т.ч. стройматериала) до локации на тракторе (о такой необходимости крайне желательно сказать заранее).

Если застряла машина и не получается её вытащить самостоятельно, то конечно же можно обратиться к МГ для поиска решения данной проблемы - команда АХЧ либо справится своими силами, либо вызовет трактор на помощь.

Вопрос:

Что будет, если мы возьмём Абердин своей фракцией? Какие плюшки нам за это дадут?

Ответ:

После взятия города вы получите

- сразу кол-во денег, которое будет зависеть от того, сколько лент осталось после взятия (город разграблен);
- фиксированное кол-во денег за каждый цикл, пока Абердин находится под контролем фракции;
- фракция может запустить производства Абердина (ткацкая фабрика и пекарня), которая позволит увеличить прирост лент в кланах фракции.

Вопрос:

Мы что-то слышали про армию и казус бейли. Что нужно сделать, чтобы пойти войной на клан?

Ответ:

Если вы хотите достичь какой-либо стратегической цели с помощью войны, то нужно подойти к своему региональщику и заявить о данной стратегической цели (она именуется казус белли) будущей войны. Данная цель фиксируется, после чего можно отправлять дипломатическую миссию для объявления войны (подробней об этом сказано в разделе Война и Дипломатия правил), формировать армию, готовить пушки и т.д.

Примечание. Тут нужно оговориться, что, если данная война была ничем не обоснована, то пострадавший клан может попытаться за эту войну предъявить претензии после её завершения... Но это уже совсем другая история.

Вопрос:

А если мы просто хотим кого-то ограбить, нам обязательно собирать армию?

Ответ:

Если вы хотите просто пойти пограбить, т.е. стратегических целей не предполагается, то можно и не формировать армию, а действовать отрядом.

Вопрос:

А в чем отличие отряда от армии?

Ответ:

Отряд - группа шотландцев, объединенная общим делом.

Армия - сформированная группа шотландцев со знаменем и общими лентами. В отличии от армии отряд не может:

- ограбить склад;
- отряд не может уничтожить ресурсную точку клана (не путать с производствами).

При этом отряд может:

- поджечь склад;
- поджечь производственную точку клана (не путать с ресурсной точкой);
- грабить корованы (но не забываем про то, что награбленные ресурсы нужно как-то ещё утащить, т.е. нужен транспорт - носилки или телега).

Армия может:

- выполнять все запрещенные для отряда действия;
- грабить корованы (при этом, в отличие от отряда, нет необходимости в транспорте);
- достигать стратегических целей войны (если таковые были поставлены).

Вопрос:

Обязательно ли наличие Казус Белли для формирования армии?

Ответ:

Нет, для формирования армии не нужен Казус Белли, нужны только деньги, физические бойцы и ленты (ну и порох, если армия предполагает стрелять из пушек). Казус Белли на данной игре является по-сути заявленной стратегической целью при объявлении войны одного клана другому.

Вопрос:

А если мы хотим ограбить Абердин?

Ответ:

Если вы хотите попробовать ограбить Абердин, то это возможно. Для этого собрать армию, дойти до Абердина и подавить сопротивление города (если в городе есть ленты Стражи и сами защитники, то последние при нападении армии автоматически сами становятся армией). При грабеже вы забираете всё, что есть на складах, казну и можете пограбить горожан. Но нужно понимать, что скорее всего фракция, владеющая городом, будет крайне недовольна этим фактом.

Вопрос:

Мы слышали про производства на игре. Что это такое, и зачем они нужны?

Ответ:

Производства - это производственные предприятия, которые из базовых ресурсов, приносимых ресурсными точками, могут произвести за некоторое кол-во циклов некий продукт. Далее этот продукт можно продать за хорошую цену у мастерского торговца или вложить в развитие (новые ленты) клана.

Вопрос:

Моего персонажа зарезал в кустах шотландец-ниндзя. Я могу выйти за ленту - то есть на самом деле мой персонаж не умер?

Ответ:

Если персонаж не добит (не было произнесено имя персонажа со словом "добиваю"), а на знамени клана есть свободные ленты (у персонажей Абердина есть личные ленты - "слуги"), то с персонажем ничего не происходит, но вот с самого игрока всё равно снимается браслет, выдаваемый на регистрации. Новый браслет он может получить в мертвятнике, при этом в самом мертвятнике игрок находится 10 минут.

Если же лент на клановом знамени нет (у персонажа из Абердина нет личных лент) или персонажа убили по правилам добивания, казни или дуэли, то, увы, Ваш персонаж мёртв. Подробно об этом можно прочитать в разделе Посмертие правил игры.

Вопрос:

А есть возможность убить именно персонажа?

Ответ:

Убить персонажа можно - механика убийства персонажей описана в разделах Казнь, Дуэль, Добивание.

Персонаж также умирает, если его не добили по одной из вышеописанных механик, но на знамени клана нет свободных лент (у персонажа нет личной ленты в случае жителей Абердина). Тут важно отметить, что в армиях служат безымянные солдаты,

т.е. убийство персонажа, пока сам игрок (играющий этого персонажа вне армии) находится в армии, невозможно.

Вопрос:

Увеличит ли качество отыгрыша/антуража выхлоп с точки ресурса?

Ответ:

На игре отыгрыш не запрещён, а только приветствуется, однако не даёт ничего с т.з. производительности ресурсной точки или производства.