

Правила

Полевой Ролевой Игры

«Зов Вальхаллы. Корона Хедебю»

Оглавление:

• Организация доигрового и игрового процесса.....	2
• Ролевая система.....	7
• Стратегия.....	10
• Допуск (оружие, щиты, доспехи).....	12
• Боевые взаимодействия.....	14
• Экономика.....	19
• Медицина.....	21
• Кораблестроение и навигация.....	24
• Поэзия Скальдов.....	27
• Закон.....	29
• Религия.....	31
• Наследие (16+).....	32
• Мир мёртвых.....	33

Общее число страниц: 34

Организация доигрового и игрового процесса

1. Данные правила обязательны для прочтения и исполнения всеми участниками игры, а их нарушение влечет за собой последствия, от игрового штрафа к персонажу игрока до удаления нарушителя из игры (временно) или с полигона (безвозвратно) без возможности оспорить решение мастерской группы (далее МГ).

1.1. Для участия в игре необходимо подать личную заявку, оплатить игровой и эко-взнос, пройти фотодопуск и прибыть на полигон.

- Во время регистрации на полигоне игрок обязан пройти экзамен на знание правил и подтвердить подписью обязательство их соблюдать, пройти проверку ролевого костюма и оружия и получить игровой паспорт.

1.2. Участник игры должен иметь при себе паспорт или иной документ, удостоверяющий его личность, полис ОМС. Несовершеннолетние, прибывшие самостоятельно, сопроводительное письмо от родителей. Для привезённых животных необходим ветеринарный паспорт.

2. Заявки, взносы, игровые паспорта и чиповка.

2.1. Заявка на участие в игре должна быть подана и утверждена не позднее, чем за неделю до начала игры. Заявка подаётся мастеру локации по форме, указанной в группе проекта. МГ имеет право отклонить любую заявку без объяснения причин.

2.2. Оплата игрового взноса является подтверждением участия в игре.

- Гости игры и дети до 14 лет оплачивают фиксированный «гостевой» взнос.
- Игровые техники и аккредитованные журналисты освобождены от взноса.
- Оплаченный участником игры взнос может быть передан другому участнику по индивидуальной договоренности.
- Игровой взнос может быть возвращён только в случае отмены проекта.

2.3. Оплата страхового эко-взноса обязательна, но его сумма возвращается в полном объёме по окончании игры, если в игровой локации и жилом лагере участников проекта во время игры и по её окончании нет мусора, а также соблюдались пожарная и санитарная безопасность. В обратном случае его сумма будет удержана со всех участников игры из локации и жилого лагеря нарушителя в счёт организации уборки территории и вывоза мусора.

- Поданный заранее эко-взнос в случае невозможности участника игры приехать на проект будет возвращен без дополнительных условий.

2.4. Игровой паспорт, полученный при регистрации, необходимо носить на левой руке в течение всей игры, его открытое ношение и предъявление другим игрокам не обязательно, но возможно для разрешения спорных моментов.

- Игровой паспорт представляет собой браслет с ID номером игрока и метками игровых профессий и жизненного пути (ролевая система п-ы 1., 3.).
- В случае потери игрового паспорта участник игры должен заменить его у мастера локации, к которой он приписан. Обнаруженный утерянным паспорт немедленно должен быть передан ближайшему мастеру и не может быть использован никак иначе.
- Члены МГ носят браслет без ID, с символом МГ - красным для мастеров и зеленым для игротехов.

2.5. Игрок должен пройти допуск (чиповку) всего своего игрового оружия и щитов у мастера по боевым взаимодействиям в своей локации.

- Чип «оружие в игре» должен присутствовать на каждом допущенном оружии или щите вплоть до окончания игры, а использование оружия и щитов без чипа допуска запрещено.

3. Участники игры.

Все участники игры, вне зависимости от возраста и статуса, должны быть одеты в игровой костюм, соответствующий требованиям МГ.

3.1. Мастерская группа (МГ) – организаторы игры. Решения МГ не обсуждаются, а сказанное мастером в игровом процессе должно восприниматься игроками как игровая реальность. Мастера могут исполнять роль «бессмертных NPC» для сохранения атмосферы, поддержки сюжетного фона и контроля игровых механик, но не влияют на решения игроков и итог игры.

3.2. Игровые техники (игротехи) – оперативная часть МГ, выполняющая роль «смертных NPC». Не имеют мастерских полномочий и личных игровых целей, кроме создания атмосферы игры и обеспечения работы игровых механик.

3.3. Игроки – полноценные участники игрового процесса, подавшие заявку, оплатившие взнос, прошедшие регистрацию и выбравшие роль персонажа, имеющего личные цели и свободу действий в рамках правил игры.

3.4. Гости игры – оплатившие гостевой взнос и прошедшие регистрацию наблюдатели, отмеченные ярко-оранжевой лентой на рукаве. Не принимают участия в игровом процессе и не должны препятствовать ему, «не существуют» для игроков, но могут посещать все «сухопутные» локации полигона, включая таверну.

- Гость может принять полноценное участие в игре, доплатив полный игровой взнос и получив игровой паспорт.

3.5. Корреспонденты – аккредитованные МГ для ведения фото- и видеосъемки игроков и игровых событий наблюдатели, отмечены ярко-синей лентой на рукаве. Не существуют для игроков, но могут посещать все локации полигона, не вступая в любые игровые взаимодействия с игроками и игротехами, кроме случаев профессиональной необходимости.

- Все аккредитованные корреспонденты обязаны предоставить отснятый фото- и видеоматериал в течение двух недель после окончания игры.

4. Несовершеннолетние.

Вся ответственность за находящихся на игре несовершеннолетних, согласно действующему законодательству РФ, лежит на их законных представителях.

- Родителям и доверенным лицам запрещено оставлять детей без присмотра.
- С 22:00 до 8:00 все несовершеннолетние должны находиться в жилом лагере или под присмотром доверенных лиц.

4.1. Несовершеннолетние от 14 до 18 лет считаются полноценными игроками, но к боевым взаимодействиям допускаются только в сопровождении родителей или доверенных лиц и с их осведомленного согласия.

- Доверенному лицу необходимо предоставить документ (доверенность) от родителей по следующей форме:

«Я, (Ф. И. О., паспортные данные), не возражаю против участия моего сына/дочери, (Ф.И.О., паспортные данные), в фестивале/ролевой игре (название ролевой игры) с – по (даты), доверенным лицом назначаю (Ф.И.О. доверенного лица и его паспортные данные). Телефон для связи, подпись». К доверенности прилагаются копии первой страницы паспорта, страницы с фактической пропиской.

4.2. Несовершеннолетние до 14 лет допускаются на игровую территорию только в присутствии родителей и под их полным контролем.

- Несовершеннолетние, обнаруженные без присмотра в других локациях, будут переданы их родителям, а локация, к которой родители приписаны, получит игровой штраф (оплата выкупа).
- МГ вправе запретить заезд или участие в игре несовершеннолетнего в силу слишком малого возраста или иных обстоятельств.

5. Автотранспорт.

Парковка машин на игровой территории полигона запрещена. Для размещения автомобилей МГ организована отдельная стоянка.

- Автотранспорт может въезжать на игровую территорию только для высадки участников и выгрузки вещей.
- Каждый припаркованный на стоянке автомобиль проходит регистрацию и должен иметь на лобовом стекле номер для связи с владельцем.
- В случае, если автомобиль не поставлен на стоянку, владелец машины и локация, к которой он приписан, не допускается к игре вплоть до момента исправления ситуации.
- МГ не несёт ответственности за целостность автотранспорта и содержащегося в нем имущества.

6. Домашние животные на полигоне.

Присутствие домашних животных на полигоне не рекомендуется, но может быть согласованно с МГ заранее (не позднее чем за неделю до игры), однако МГ вправе отказать в завозе животного на полигоне без объяснения причин.

- Вся ответственность за здоровье домашнего животного и его поведение на полигоне лежит на его владельце. Если животное мешает игровому процессу, МГ вправе потребовать удалить его с полигона, при необходимости – вместе с владельцем.

7. Соблюдение правопорядка и норм поведения на играх.

МГ не несет ответственности за действия игроков, противоречащих законодательству РФ, и за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц.

- Игроки обязуются соблюдать данные правила и законодательство РФ, корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой.

7.1. Не приветствуются и приведет к игротехническим штрафам, а при повторных нарушениях к удалению участника игры с полигона:

- Ненормативное поведение: переход на «пожизненные» разговоры и выяснение отношений, чрезмерное употребление ненормативной лексики, присутствие в игровых локациях в состоянии алкогольного опьянения.
- Нарушение игровой эстетики: использование современных гаджетов, мобильных телефонов и электрического света (кроме экстренных случаев), проигрывание современной, не подходящей эпохе музыки и песен, курение сигарет, стиков, вейпов вне жилого лагеря.

7.2. Запрещены и приведут к удалению участника игры с полигона: провоз на полигон огнестрельного и холодного оружия, хранение и употребление наркотических и психотропных веществ, умышленное нанесение травм и побоев, проведение любых форм агитации и пропаганды, если они не являются частью отыгрыша в рамках мира игры, участие в игровом процессе без регистрации и/или без игрового костюма.

8. Защита здоровья игроков.

При подаче заявки требуется указать имеющиеся хронические заболевания, аллергии на лекарства, пищевые продукты или иные медицинские противопоказания и иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

- Полевой медик МГ оказывает помощь в полевом медпункте или, в экстренном случае, на месте и имеет стандартный набор медицинских средств и препаратов. Если команда игроков имеет в своём составе собственного медика, об этом следует сообщить МГ заранее для лучшей координации.
- При получении травмы, укусах животных, клещей или обострении хронического заболевания следует немедленно обратиться к полевому медику.
- При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья окончательное и неоспоримое решение остаётся за полевым медиком.

8.1. МГ настоятельно не рекомендует принимать участие в игре и может отказать в заявке лицам, страдающим тяжёлыми хроническими заболеваниями, беременным женщинам на поздних сроках и детям до двух лет.

8.2. Меры предосторожности.

- Крайне не рекомендуется употреблять в пищу растения, животных и грибы, найденные на полигоне, а также пить воду из природных источников даже после тщательного кипячения.
- После мытья посуды с моющим средством рекомендуется ополаскивать её питьевой водой.
- Во избежание проникновения змей, животных и насекомых в палатки необходимо всегда держать их закрытыми, а также осмотрительно выбирать место для установки.

9. Игровая таверна и питание игроков.

Таверна должна быть оформлена в соответствии с общей эстетикой игры.

- В таверне, как и в других игровых зонах, может звучать музыка, подходящая эстетике эпохи раннего Средневековья.
- Заранее заявленные работники таверны приравниваются к игровым техникам и освобождены от уплаты взноса в обмен на выполнение своих обязанностей. Количество таких сотрудников заранее оговаривается с МГ. Работники сверх оговоренного лимита оплачивают игровой взнос.
- Зал таверны является «небоевой зоной», где можно использовать только игровые яды. Кухня таверны полностью небоевая зона с ограниченным доступом для игроков, где всю полноту власти имеют хозяева таверны.
- За любые повреждения, нанесённые имуществу таверны, несёт ответственность игрок, совершивший эти действия.

9.1. Питание игроков в таверне осуществляется за реальные деньги по заранее подготовленному меню.

- Команда таверны может отдельно договориться с игроками об опциях питания, абонеентах и кредитах до или во время игры. МГ не имеет отношения к таким договоренностям и не отвечает за их соблюдение.

10. Игровые и неигровые постройки.

10.1. Игровые постройки, такие как личные жилища персонажей, общественные здания, стены города и подземелья, возводятся внутри игровых локаций в указанных МГ местах.

- По согласованию с МГ в игровой постройке, которая является реальным местом проживания игроков, «мастерским сертификатом» может быть отмечено место для хранения личных неигровых вещей, которое является неприкасаемым по игре. Помещать в такое место игровые ценности запрещено.
- Для всех участников мероприятия вход в личные игровые здания возможен только с разрешения игроков-владельцев, за исключением игрового воровства (закон п.4.).

10.2. Жилой («пожизнёвый») лагерь не является игровой зоной и считается территорией, не существующей в мире игры.

- Жилой лагерь расположен только в месте, указанном МГ. Переносить или устанавливать палатку вне отведённой для жилого лагеря зоны без согласования с МГ запрещено.
- Палатки в жилом лагере являются частной собственностью участников. Без разрешения владельцев запрещено брать из палатки любые вещи и даже заглядывать в неё.
- Всё неигровое имущество участников игры находится на полигоне под их личной ответственностью и должно храниться со всеми необходимыми мерами предосторожности. Особого внимания и мер предосторожности требует хранение легковоспламеняющихся веществ.
- В жилом лагере запрещается хранить игровые ценности и скрываться от игровых взаимодействий.

11. Игровое и неигровое имущество.

Предметы, отмеченные жёлтым чипом «предмет в игре» можно использовать всем игрокам, в том числе и присваивать их по игре (закон п.4.).

- Предметы, не отмеченные чипом «предмет в игре», можно использовать только их владельцу и/или с его согласия.
- Оружие, доспехи, костюмы и аксессуары игроков являются неотчуждаемыми.

- При обнаружении забытых или потерянных немаркированных вещей их необходимо передать ближайшему представителю МГ. Присвоение чужой собственности противоречит данным правилам и УК РФ.

12. Игровые и неигровые действия.

Действия в течение всего периода игры, начиная с момента участия в параде-открытии и до момента выхода из локаций на парад-закрытие, являются игровыми, включая походы за водой, купание, походы к мастерам по не экстренным вопросам, походы к своей машине на стоянке и т. д.

- «Вне игры» игрок находится в случаях обращения к мастерам по экстренным вопросам: прибытие на полигон и отъезд с него, серьёзное ухудшение самочувствия, травма, возгорание, неигровой конфликт. В отдельных случаях мастер временно выдает игроку оранжевую повязку «гостя», и тот выбывает из игры на время её ношения.
- Использовать «белую повязку мёртвого» не по назначению запрещено, нарушивший это требование игрок потеряет персонажа, который будет объявлен мертвым.
- Лидеры команд отвечают за все игровые и неигровые действия членов своих команд перед МГ.

12.1. Любой вопрос, включая спорные ситуации, может быть решён неоспоримым «мастерским произволом».

- Ни одно решение МГ не может быть связано с откатом игровых событий (что сделано - то сделано). Однако игроки могут рассчитывать, что МГ найдёт взвешенное и справедливое решение ситуации, если это потребуется.

13. Экологическая безопасность

13.1. Пожарная безопасность

Разведение открытого огня в пожароопасный период может находиться под полным запретом.

- Любой источник огня должен быть либо окопан и обложен камнями, либо разведен в мангале или возведенном очаге. Дрова, используемые для костров и мангалов, могут быть заготовлены только из валежника или закуплены заранее.
- Расстояние от источника огня до деревьев, кустарников, игровых построек, палаток лагеря, или натянутого над костром тента должно составлять не менее 3 метров, а площадка вокруг источника огня очищена от веток, сухих листьев и легковоспламеняющихся предметов.
- За горящим или тлеющим огнём должен быть постоянный присмотр до момента полного прекращения его горения (для надежности затушить водой). Рядом с любыми источниками открытого огня, включая жаровни и мангалы, должно находиться не менее 10 литров воды и ёмкость с песком для тушения.
- Запрещается бросать в лесу незатушенные спички, окурки, вытряхивать горящую золу из курительных трубок и оставлять непогасшие угли от кальяна, промасленные или пропитанные горючими веществами материалы.
- Запрещается сжигать в огне пластик и иные непищевые отходы.

13.2. Мусор.

Игроки отвечают за чистоту и уборку в указанных МГ границах своей игровой локации и жилого лагеря, которые будут проходить обязательную послеигровую проверку от МГ на предмет чистоты. При оценке учитывается чистота во всей локации, а не только на месте проживания конкретного игрока.

- Мусор любого происхождения игроки должны аккуратно собирать в мешки, расположенные в указанных МГ местах. При нехватке объема мешка следует обратиться к мастеру своей локации.
- Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест запрещено.
- При бое предметов из стекла требуется сразу же убрать осколки.
- Строго обязательно газовые баллоны и любые иные баллоны под давлением складывать в отдельный контейнер (мешок) и сдавать их лично мастеру по АХЧ.
- По окончании игры необходимо:

- Разобрать все локационные постройки, стройматериалы утилизировать или сложить в указанном мастерами месте.
- Закопать все ямы, в том числе от вытащенных столбов.
- Собрать в мешки весь оставшийся мусор и отнести к указанному МГ месту.

13.3. Туалеты

- Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с МГ.
- Туалет должен представлять собой яму размером не менее чем 50х50 см и глубиной не менее полутора метров. Яму следует огородить от обзора непрозрачным материалом.
- По завершении игры сооружение должно быть разобрано, а яма закопана силами игроков.

13.4. Запрещены любые действия, способные нанести вред флоре и фауне леса: • Рубить деревья, в том числе и сухостой, допустимо использовать только поваленные деревья (валежник), сбор или уничтожение краснокнижных растений и грибов.

- Трогать диких животных и препятствовать их перемещению, уничтожение муравейников, гнёзд, нор и т. д.
- При умывании, купании и мытье посуды в естественных водоёмах запрещено использование моющих средств, а также слив в них использованной воды.
- При сооружении игровых построек и организации жилых лагерей запрещается вбивать гвозди и вкручивать шурупы (саморезы) в живые деревья. Для крепежа к стволам деревьев допустимо использовать верёвки.

Ролевая система

1. Создание персонажа.

1.1. Выбор пути: воины и мирные люди.

Игрок должен выбрать путь своего персонажа, исходя из своих реальных возможностей и взглядов.

1.1.1. Воин – может использовать любые доспехи, вступать в отряды ярлов и использовать руны битвы.

- Воин имеет 2 нательных хита и метку на паспорте — красная линия.

1.1.2. Мирный человек – может использовать только тканевые доспехи и имеет доступ к дополнительным социальным заданиям, приносящим прибыль.

- Мирные люди имеют 1 нательный хит и метку на паспорте — белая линия.

1.2. Выбор социального класса.

От социального класса зависит отыгрыш, достаток и отношение в обществе.

1.2.1. Свободные люди.

Все свободные люди носят нож и витой браслет на правой руке и не должны заниматься тяжёлым и грязным ручным трудом.

- Ярлы - уважаемые люди, наделённые властью, вассалы конунга Хедебю:
 - Должны иметь дружину не менее чем из 5 воинов.
 - На старте игры получают одну дополнительную руну жизни.
 - Не могут быть обращены в рабство или сразу убиты на хольмганге.
 - Без потери чести могут отказать в вызове любому, кто ниже их рангом.
- Семьи ярлов, землевладельцы, крестьяне, нищие и отпущенники - граждане, имеющие право на имущество и жизнь в городе.

1.2.2. Рабы (экономика п.10.) – персонажи, рожденные рабами или обращенные в рабство, находящиеся в собственности и полной власти своего хозяина. Не имеют права участвовать в походах, носить оружие и броню.

- Рабы исполняют «любую» порученную им грязную работу: уборка, стрижка овец (добыча ресурса), помощь по хозяйству. Однако игрок вправе отказаться выполнять опасные для здоровья или морально неприемлемые поручения.

- Рабы должны носить специальный ошейник и не могут сбежать. Но могут быть освобождены по воле хозяина или выкупить себя за 6 марок серебра. Временные рабы, пленные и должники, могут обрести свободу по окончании отведённого им срока.

1.2.3. Изгнанники – лишённые имущества и покинувшие селение из-за совершённых преступлений или слишком буйного и дикого нрава.

- Преступники – враги общества, изгнанные за нарушение закона, могут быть безнаказанно убиты при встрече любым свободным человеком.
- Берсеркеры – воины, посвятившие себя битвам и служению Одину, агрессивные и опасные для всех. Живут исключительно на Медвежьем острове, могут быть наняты числом до 3 человек основными фракциями, как наёмники и убийцы. Обладают уникальным умением «Берсеркганг» (боевые взаимодействия п.4.1.4. и медицина п.8.)

2. Профессии утверждаются на стадии подачи заявки и необходимы для обеспечения работы игровых механик и выполнения целей игровых фракций.

- Число персонажей, владеющих профессией, строго ограничено.

2.1. Для каждой фракции возглавляемой ярлом и для берсеркеров.

2.1.1. По два персонажа на профессию (учитель и ученик):

- Корабел (метка драккар): сборка, ремонт и улучшение драккаров;
- Целитель (метка лист): лечение ран, болезней и отравлений;
- Скальд (метка лира): влияние на мораль войск (руны битвы, хиты драккара), воспевание и порицание (слава), сложение саги о своей фракции.

2.1.2. По одному персонажу:

- Охотник (метка лук): добыча «еды» (сокращение расходов, добыча меха), может улучшать свои навыки, выполняя задания охотников.

2.2. Для нейтральных персонажей Хедебю и Медвежьего острова:

2.2.1. По два персонажа (учитель и ученик) в Хедебю и на Медвежьем острове:

- Вёльва, только женщины (метка ворон): гадание на рунах, определяющее события, которые должны произойти в городе и во время походов.

2.2.2. Два персонажа (учитель и ученик), для Хедебю:

- Торговец (метка монета): торговля игровыми ценностями за игровые деньги или бартер.

2.2.3. По одному персонажу на весь полигон:

- Странствующий и заморский торговцы: торговля редкими игровыми ценностями и выполнение торговых заказов, за игровые деньги или бартер.

2.3. Обучать профессиям персонажей сверх лимита невозможно (п. 2. - 2.2.3.).

- При создании нового персонажа после игровой смерти выбрать профессию невозможно, ей можно только снова обучиться. Исключение: безумная вёльва, странствующий и заморский торговцы, которые могут сразу вернуться в игру персонажем той же профессии.
- Если погибает мастер, его место занимает ученик, если погибнет ученик, то мастер ищет «нового» кандидата и обучает его.
- Если после старта игры профессия не выбрана ни одним игроком фракции или погибли все её носители в фракции, обучиться ей можно в других фракциях или у NPC (МГ) из свиты конунга Хедебю.
- Обучение занимает не менее одного часа и включает в себя выполнение 3 прописанных заданий по профессии и экзамен

3. Система колец и репутация персонажа.

Репутация персонажа влияет как на его судьбу, так и на всю фракцию, к которой он принадлежит. Также репутация является оценкой характера и отношения к собеседнику, требующая отыгрыша от окружающих.

- При регистрации игрок, приславший историю своего персонажа (квенту), получит стартовый набор колец, согласно оценке этой истории от МГ. Игроки без квенты, тянут из мешка 6 колец вслепую, формируя стартовую репутацию своего персонажа.
- Кольца носят всегда открыто, на шейной гривне или кожаном шнуре игрока, разделенных на две стороны подвеской – молот Тора или лунница (у женщин).
- Расположение колец строго регламентировано: справа – золото и серебро, слева – медь и железо. Гранатовые (красные) кольца могут располагаться с любой стороны.
- Кольца, полученные за нераскрытые преступления, игрок носит скрыто (вне гривны или шнура на шее) до момента собственного публичного признания или доказательств его вины на суде ярла или лагмана, но честно отдает их после смерти персонажа (мир мёртвых п.3.).

3.1. В случае смерти персонажа набор колец определяет задание для его «души» в загробном мире, на пути в Вальхаллу или Хельхейм.

- Выполняющий «посмертное задание» игрок носит на шейной гривне или шнуре одно белое кольцо. Такой персонаж является для всех незнакомцем и не имеет определённой репутации.

3.2 «Золотое кольцо Героя».

Вручается маршалами фракции за воинскую доблесть в походах и поединках на хольмганге (случайные стычки одиночек золотых колец не приносят).

- Победа в бою и остался цел: 3 кольца;
- Победа в бою и тяжелое ранение: 2 кольца;
- Поражение в бою и тяжелое ранение: 1 кольцо;
- Погиб в бою с оружием в руках: 6 колец (посмертно);
- Победа на Хольмганге: 1 кольцо;
- Гибель на Хольмганге: 3 кольца (посмертно);
- Ярл или герой воспет скальдом за боевой подвиг: 1 кольцо (поэзия п.3.1.1.).

3.2.1. От числа золотых колец отдельного воина зависит дополнительное число рун битвы отряда, каждые 3 золотых кольца приносят 2 руны битвы в день.

3.3. «Серебряное кольцо Достойного».

Вручается любым из мастеров за благие деяния для благополучия селения.

- Выполнение ежедневных социальных заданий: 1 кольцо за задание;
- Вступление в брак: по 4 кольца мужу и жене;
- Успешное рождение ребёнка в браке: по 2 кольца матери, отцу и целителю; вне брака: по 1 кольцу матери, отцу и 2 целителю;
- Победа в состязаниях: 2 кольца;
- Персонаж стал героем хвалебной драпы или флокка: 2 кольца (поэзия п.3.);
- Каждое произведение скальда, отмеченное мастером по поэзии и продекламированное: 1 кольцо. За чтение с выражением и наизусть +1 кольцо; • Каждые 24 строки саги о фракции, написанной скальдом: 3 кольца;
- Победа скальда в битве песен: 3 кольца;
- Исцеление тяжелых ран или тяжелых болезней: 1 кольцо целителю;
- Ремонт драккара кораблем: 2 кольца;
- Успешная охота охотника: 1 кольцо за каждые 4 единицы добытой еды;
- Дар казне конунга 10 марок серебра или ресурсов на эту сумму: 4 кольца.

3.4. «Медное кольцо Недостойного».

Вручается любым мастером за недостойное поведение.

- Безделье, воровство, богохульство или отказ от вызова, а для ярлов – от равного вызова: 1 кольцо;
- Выполнение недостойного труда: 3 кольца;
- Персонаж стал героем хулительного нида: 2 кольца;
- Скальд прочел ложную хвалу или хулу персонажу: 6 колец скальду, у оболганного персонажа полученные кольца (если он их уже получил) изымаются;
- Игротехнический штраф за нарушение игровых правил, от 1 до 12 колец;
- «Кулуарное убийство»: 12 медных и 1 железное кольцо.

3.5. «Железное кольцо Злодея».

Вручается любым мастером за совершение преступлений и опасное асоциальное поведение (агрессию).

- Агрессивное поведение на людях, запугивание, разбой: 1 кольцо;
- Нападение с целью убийства, не приведшее к смерти: 2 кольца;
- Убийство вне битвы или хольмганга: 3 кольца.

3.5.1. Претендент на вступление в банду берсеркеров должен иметь не менее 6 железных колец, при успешном прохождении испытания железные кольца уравниваются до 12 (если их больше, число колец остается прежним).

- Берсеркеры, уже состоящие в банде на начало игры, имеют 1 большое кольцо «злодея» (п.3.7.4.).

3.6. «Гранатовое кольцо шрамов» (красное). Вручается целителем игроку, пережившему ранение. Помещается на гривну справа или слева по желанию игрока. Такое кольцо в социальном общении демонстрирует наличие у собеседника глубоких шрамов, на которые можно обратить внимание.

3.7. 12 Колец

Персонаж, собравший 12 колец любого достоинства, должен обменять их у мастера локации на «большое кольцо», к каждому из которых прилагается дополнительный бонус или штраф:

3.7.1. Большое кольцо «Героя»: +1 белая руна жизни и 10 баллов славы для фракции, награда 6 марок серебра от конунга.

- Не складывается с бонусом большого кольца «Злодея»

3.7.2. Большое кольцо «Достойного»: награда 3 марки серебра от конунга.

- Целители получают 1 дополнительную «руну спасения».
- Корабелы могут носить на 1 ремонтный комплект больше.
- Сбор трёх больших колец «Достойного»: скидка 50% на все игровые предметы у торговцев, но цена продажи предметов торговцам не меняется.

3.7.3. Большое кольцо «Недостойного»: +2 черных руны смерти. Если кольцо располагается на гривне, то минус 20 баллов славы для фракции персонажа, изгнание из города и объявление вне закона.

3.7.4. Большое кольцо «Злодея»: +1 белая руна жизни, минус 20 баллов славы для фракции и изгнание из фракции и города на Медвежий остров.

- Не складывается с бонусом большого кольца «Героя»
- Берсеркеры, нанятые фракцией, НЕ приносят ей штраф славы.

3.7.5. Большое кольцо «Шрамов»: +6 рун битвы в день.

Стратегия

1. Цель игры и положение сторон.

1.1. В стратегическом взаимодействии принимают участие фракции, возглавляемые ярлами-претендентами на корону Хедебю.

- Цель игры для каждой из основных фракций – получение стратегического преимущества, выраженного в уровне «славы».
- Ярл, чья фракция наберёт наибольшую «славу» к концу игры, получит от конунга право на корону Хедебю.
- Членами фракции считаются ярл, его дружина и мирные жители его квартала.
- На начало игры каждая из основных фракций имеет свой квартал города, место на тинге конунга, один драккар, ресурсы и серебро. Имущество фракций имеет различный баланс, отражая сильные и слабые стороны их стартовых позиций.
- Слава всех фракций в начале игры равно нулю.

1.2. Нейтральные фракции не получают «славу», но могут повлиять на стратегическое преимущество основных фракций. К нейтралам относятся вельвы, торговцы, путешественники, наёмники, берсеркеры и разбойники.

1.3. Союзы и найм:

- Союзы между основными фракциями невозможны.
- Фракции могут нанять не более 3 наёмников и 3 берсеркеров каждая.
- Вельвы, торговцы и путешественники всегда остаются нейтральными.
- Разбойники не заключают союзов и враждебны всем.
- Невозможно состоять в двух или более фракциях, но члены всех фракций, кроме берсеркеров, могут сменить фракцию перейдя в нее.

1.4. Гибель лидера фракции не выводит ее из борьбы. Командование и обязанности переходят к преемнику или наследнику лидера.

2. Слава - совокупность благих и дурных деяний фракции, а также её богатства, выражаемая в балловой системе.

2.1. Славу можно получить за участие в битвах, разграбление ресурсов, обретение ценных предметов и социальные свершения.

- Хвалебный или хулительный стих скальда за каждое реальное благое или преступное деяние единожды удваивает полученную или отнятую славу за это деяние.

2.1.1. Участие в битвах:

- Хольмганг: 1 балл славы за участие и 2 за победу;
- Полевая битва: 5 баллов славы за участие и 10 за победу;
- Морские битвы: 10 баллов славы за участие и 20 за победу;
- Приобретение членом фракции статуса Героя (12 золотых колец), в том числе посмертно: 10 баллов славы;
- Участие в битвах и походах вопреки дурным предсказаниям вельвы (религия п.3.2.): 10 баллов славы.

2.1.2. Разграбление и добыча ресурсов и приобретение ценных предметов:

- Каждая единица награбленных на островах ресурсов (дерево, железо, шерсть): 1 балл славы. (экономика п.8.3.)
- Шерсть, добытая на пастбищах Хедебю рабами фракции: 2 балла славы.
- «Ценные предметы» (мех, ткани, самоцветы) полученные на островах или в качестве охотничьего трофея (мех): 2 балла славы;
- Трата уже полученных и учтенных мастером локации ресурсов и ценных предметов после походов, стрижки овец и охоты, не влияет на баллы славы.

2.1.3. Социальные свершения (серебряные кольца):

- Участие в каждом плановом тинге (п.3.): 5 баллов славы;
- Покупка еды для квартала (экономика п.9.): 5 баллов славы;
- Каждое проведение мастер-класса ремесленниками фракций: 5 баллов славы;
- Вложение денег ярлом в экономику города: 1 балл славы за каждую марку;
- Участие ярла в обрядах в священной роще (религия п.2) : 2 балла славы за участие, 5 баллов славы за возглавление обряда;
- Каждые 24 строки саги написанной скальдом о его фракции: 2 балла славы;
- Победа скальда фракции в битве песен: 5 славы;
- Каждое большое серебряное кольцо «достойного» для члена фракции: 10 баллов славы;
- Каждый раб (в том числе временный): 3 балла славы;
- Похороны ярла со всеми почестями (религия п.2.3.) приносят 30 баллов славы.

2.2. Потеря славы возможна при совершении преступлений и проявлении трусости.

- Отказ члена фракции от хольмганга: -5 баллов славы;
- Отступление из битвы: -10 баллов славы;
- Открытое нападение отрядов фракций внутри Хедебю: - 300 славы.
- Каждое доказанное преступление члена фракции: -2 балла славы;

- Обнаруженная попытка скрыть преступление или укрыть преступника: -5 баллов славы.
- Приобретение членом фракции статуса злодея (12 железных колец): -5 баллов славы.
- Каждое большое кольцо «недостойного» для члена фракции: -20 баллов славы.

3. Тинг

Военный совет, инициируемый ярлом каждой фракции утром и днем, а конунгом вечером.

- Утренний тинг (в 10 часов) для назначения плана на день и подсчета баллов славы за прошедший период.
- Дневной тинг (в 15 часов) для коррекции планов и решения внутрифракционных проблем.
- Вечерний тинг (в 19 часов) проводится в кругу собраний в присутствии конунга и всех ярлов, объявляется сколько очков славы набрал каждый ярл.
- Ярлы, получившие первое и второе места по баллам славы, занимают на тинге скамьи по правую и по левую руку от конунга и имеют право первого голоса.

3.1. Фракция, получившая менее 100 баллов славы за период с 10 до 19 часов, получит штраф 100 марок серебра (или их эквивалент в ресурсах и ценных предметах), который необходимо выплатить до 15 часов следующего дня.

3.2. Фракция, набравшая наибольшее число баллов славы, получит в награду от конунга 50 марок серебра.

3.3. В ночной период с 19:00 до 02:00 фракции могут получить дополнительную славу: вызовы на хольмганг или участие в вечерних состязаниях.

Допуск (оружие, щиты, доспехи)

Доигровые консультации: допуск оружия, щитов и брони на игре осуществляет маршал локации.

1. Требования к допуску оружия:

Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать исключительно протектированное оружие (далее - ПО), выполненное в эстетике раннесредневековой Скандинавии VI-XI веков, прошедшее допуск у маршала локации и промаркированное чипом "оружие в игре".

- Всё ПО должно быть изготовлено из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (ЭП), покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

- Плотность ПО на любом участке боевой части оружия 30-35 по Шору.
- Максимальный вес ПО в соотношении с его длиной - 800 гр. на метр длины. К ПО, вес и размер которого превышает рекомендуемые показатели, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности.
- На любом участке боевых частей оружия при нажатии на поверхность ПО твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться.
- Оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким, а образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.

1.1. Мечи и ножи (рубящее-режущее) должны быть прочными, но гибкими при ударе и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние без треска в стержне и повреждений покрытия.

- Допускаемые модели: для ножей - саксы, скрамасаксы и схожие модели прямых клинков без гарды. Для мечей - каролинги.
- Для ножей допустимо изготовление без твёрдого сердечника.
- Гарда мечей должна быть эластичной.
- Ножи: общей длиной до 60 см (не имеют гарды).
- Мечи: общей длиной от 80 до 110 см.

1.2. Топоры, молоты и дубины (рубящее-дробящее) допускаются с более жёстким стержнем в древке. ЭП покрытие на боевой части должно быть лёгким и мягким, толщиной от 20 мм. На плоскости лезвия топоров и наверхий молотов слой ЭП должен быть от 5 мм.

- Допускаемые модели (одна- двуручные): топоры, франциски, длинные топоры-бродексы или датские топоры, кузнечные молоты, «деревянные» киянки, целиком деревянные дубинки или имеющие оковку .
- Древко топоров, молотов и дубин должно быть полностью покрыто ЭП толщиной не менее 10 мм, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.
- Ударные части топоров и молотов не должны прокручиваться или шататься на стержне.
- Общая длина одноручных топоров, молотков и дубинок до 100 см.
- Общая длина длинных топоров-бродексов, молотов и дубинок до 150 см.

1.3. Копья (колющее) должны иметь древко, полностью или как минимум на 100 см от наконечника покрытое ЭП толщиной не менее 5 мм. Диаметр наконечника копья - не менее 35 мм. Толщина ЭП на «острие» - не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и таким образом, чтобы даже при сильных уколах его острие не «сгибалось» в сторону, а сминалось, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.

- Общая длина копья: до 250 см.

1.4. Луки (длинные прямые или изогнутые): общая длина плеч до 200 см. В качестве материала изготовления луков рекомендуется использовать дерево или эстетично оформленный пластик естественных цветов.

- Натяжение до 15 килограмм.

1.5. Стрелы должны пройти отдельный контроль безопасности у маршала локации.

- Древки стрел должны быть ровными, прочными и без повреждений, иметь круглую форму в сечении. Допускаются древки длиной от 65см из дерева толщиной от 8мм или фибerglassa (естественного цвета) от 6,7мм.
- Гуманизированный наконечник, надёжно зафиксированный на древке, должен быть изготовлен из мягких, эластичных материалов, иметь диаметр от 50 мм и твердую закладку между мягкой частью и древком стрелы;
- Все стрелы должны быть с прочным и безопасным оперением, предпочтительно натуральным пером или его имитацией мягким материалом без режущих кромок.
- Стрелы должны иметь баланс не дальше 1/3 длины от наконечника.
- Каждая стрела должна иметь знак-метку владельца у наконечника и у оперения.

1.6. К использованию на игре НЕ допускаются:

- Бофферы и тямбары, а также оружие, не соответствующее эпохе.
- Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику.
- Неэстетичное оружие, для покрытия которого использован неокрашенный силиконовый или акриловый герметик.
- Древковое оружие длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу и/или болтающееся при махах под собственным весом, а также с тяжёлым и жёстким древком более 25мм диаметром.
- Мечи с твердой, каркасной гардой.
- НЕ Допускаемые модели: откровенно фэнтезийное оружие, оружие из других эпох и далеко отстоящих регионов (клевы, алебарды, катаны, булавы и т.п.)

2. Требования к допуску щитов.

2.1. Допускаются лёгкие, мягкие, прочные и полностью протектированные с наружной стороны круглые щиты диаметром до 100см с кулачным хватом (локтевые оговариваются) и массой не более 6кг на кв. метр.

- Толщина протектирующего слоя на плоскости щита - от 5 мм, материал основы щита – фанера.
- Толщина протектирующего слоя на кромках щита - от 2 см, и даже при сильном нажатии на неё твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.
- Толщина протектирующего слоя умбона от 5мм. Умбон не может быть изготовлен из металла.

- Внутренняя сторона щита может быть не протектированной, но на ней не должно быть торчащих болтов и иных деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.

2.2. К использованию на игре не допускаются щиты для спорт-меча и щиты, обтянутые тканью или кожей.

3. Требования к допуску доспехов:

К игре допускаются исключительно эстетичные образцы доспехов, внешне соответствующее эпохе венделя и викингов (VI-XI века), а также качественная стилизация под эпоху.

- Материалы доспехов: ткань, кожа, ударопрочный пластик и сталь.

3.1. Защита головы.

Допускаемые модели: шлемы эпохи венделя, гьёрумдбю (и схожие с ним образцы), норманнские шлемы и шпангенхельмы.

- Использование подшлемника крайне рекомендовано.

3.2. Защита корпуса.

Допускаемые модели: тканевая защита: плотная или стеганая (куртка из Хедебю или поддоспешник), кольчужные (стальные или пластиковые) и ламеллярные доспехи (из кожаных, пластиковых или стальных пластин).

- По согласованию с маршалом могут быть рассмотрены: эстетически подходящие на эпоху чешуйчатые доспехи, и использование вместо тканевой защиты кожаного поддоспешника или рубахи из кожи.

3.3. Защита конечностей.

Допускаемые модели: дощатые наручи и поножи эпохи венделя, кольчужные, кожаные или стёганные рукавицы.

- По согласованию с маршалом могут быть рассмотрены: створчатые наручи (Византия/Русь), качественные кожаные наручи и поножи (не фэнтези).

3.4. К использованию на игре НЕ допускаются:

- Неэстетично и некачественно изготовленные доспехи, шлема и защита конечностей.
- Любые элементы защиты имеющие острые углы, шипы и опасные элементы крепления, которые могут повредить игрокам и целостности протектированного оружия и щитов.
- НЕ Допускаемые модели: откровенно фэнтезийных доспехов, шлемов и защиты конечностей, доспехов из других эпох и далеко отстоящих регионов (кожаные цельные и плетенные кирасы, бригантины, латы и т.п.).

Боевые взаимодействия

1. Игровое время не прерывается и разделено на три фазы: боевые дневную и вечернюю фазы и мирную ночную фазу.

1.1. С 9:00 до 19:00: в дневное боевое время доступны все обычные боевые взаимодействия отрядов и одиночек: поединки, полевые и морские битвы.

- Можно использовать любое допущенное оружие и щиты.

1.2. С 19:00 до 2:00: в ночное боевое время доступны боевые взаимодействия одиночек: вылазки, засады, нападения и покушения, а также вызов на хольмганг на хорошо освещённой площадке.

- Вне хольмганга запрещено использовать щиты и длинномерное оружие (длинные топоры, двуручные молоты и дубины).

1.3. С 2:00 до 9:00: в мирное время запрещены все боевые взаимодействия, кроме вылазок разведчиков и воров. Разрешено оглушение и пленение персонажей-преступников (воров и шпионов) на территории своего квартала.

2. Очки здоровья («хиты») определяют число попаданий оружием, которые способен пережить персонаж.

2.1. Личные (телесные) хиты:

- Мирные персонажи: 1 нательный хит.
- Воины: 2 нательных хита.

2.2. Дополнительные хиты игрок получает за счёт использования сочетаний корпусной защиты и от шлема:

- Шлем: +1 хит;
- Тканевая защита (стеганка или куртка из Хедебю): +1 хит;
- Тканевая защита + кольчуга или ламеллярный нагрудник: +2 хита;
- Тканевая защита + кольчуга + ламеллярный нагрудник: +3 хита;

2.1.1. Защита рук и ног дополнительных хитов не приносит, но служит средством защиты от вероятных реальных травм.

3. Боевые взаимодействия и снятие хитов.

Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен полностью осознавать, что может получить или нанести травму.

- Боевые взаимодействия проходят исключительно по хитовой системе.
- Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты.

3.1. Допустимое сочетание оружия.

- Одноручное оружие ближнего боя и копья, можно использовать со щитом.
- Любое одноручное оружие (до 100 см) можно использовать в паре с другим одноручным оружием (до 100 см).
- Щит может быть использован только игроком в шлеме.

3.2. Урон от оружия:

- Всё оружие ближнего боя наносит 1 хит урона;
- Стрела, выпущенная из лука, наносят 2 хита урона.

3.3. Поражаемой зоной для всего оружия считается все тело игрока, кроме: кистей, стоп, паха, шеи и головы (даже в шлеме и при наличии щита).

3.3. Разрешены рубящие удары любым орудием кроме копий. Копьями разрешено наносить только уколы и не выше уровня груди.

- Для всего оружия имеющего древко и для щитов разрешено выдавливание при наложении древка или плоскости щита на оружие, щит или корпус противника, но без ударов и толчков.
- Разрешен захват вооруженной руки (но не оружия в ней).

3.4. Запрещено:

- Стрелять из луков: вслепую, в голову, с дистанции ближе чем 2 метра;
- Наносить удары и толчки любой частью щита и небоевой частью оружия;
- Наносить уколы любым оружием кроме копья;
- Зажимать или захватывать любую часть оружия или щита;
- Вступать в рукопашный бой: борьба, толчки, заломы, удары любой частью тела.

3.5. Результативными попаданиями считаются амплитудные уколы копьем, удары с замахом не менее 90° любым оружием ближнего боя кроме копья, или попадания стрелы пущенной из лука в поражаемую зону.

- Многочисленные быстрые удары в одно и то же место без должного замаха («швейная машинка») или удар, нанесённый двумя единицами (парного) оружия одновременно, считается за одно попадание.

4. Ранения и смерть.

4.1. Игрок, потерявший хиты вследствие любого боестолкновения, считается раненым. Ранения могут быть лёгкими или тяжёлыми.

4.1.1 Лёгкое ранение: игрок, потерял 1 хит или более, но не до 0 хитов.

- Легкораненый может продолжать полноценную игру, но со штрафом к общему количеству хитов, до момента полного исцеления (медицина п.4.)

4.1.2. Тяжёлое ранение: игрок потерял все хиты до 0.

- Тяжелораненый должен сразу опуститься на землю и лежать неподвижно, ему нельзя вступать в бой, пытаться защищаться, вставать и передвигаться (до конца битвы), громко разговаривать.

- Тяжелораненый игрок не может быть добит, вместо этого он сразу после окончания боестолкновения, и при свидетелях (маршал на поле боя, мастер локации в селении или противник, нанесший ранение) должен вслепую тянуть жребий рун «жизни и смерти» из отдельного мешочка: белая руна – персонаж остался жив, чёрная руна – персонаж мёртв.

4.1.3. Если персонаж в тяжёлом ранении остался жив игрок должен надеть красную повязку на голову, передвигаться только очень медленным шагом, хромя и опираясь на оружие или плечо товарища.

- До тех пор, пока персонажу не будет оказана помощь целителя (медицина п.4.1.), игрок имеет 0 хитов, не может бежать, вступать любые боевые взаимодействия, в том числе защищать себя. Он может быть пленен (п.6.2.) без оглушения, но понадобится 2 человека, чтобы сопровождать его.

- Тяжелораненый персонаж не может управлять драккаром и плавать.

4.1.4. Берсеркер, потеряв все хиты, может применить «берсеркганг»: он должен отойти на два шага назад и набрав полную грудь воздуха яростно, громко и протяжно прокричать - «Один! Я слышу зов Вальхаллы!», без задержек.

- Пока персонаж громко кричит эту фразу, он может продолжать бой, не считая снимаемые хиты. Однако, как только он закончит фразу и вдохнёт, он должен упасть в состояние тяжёлого ранения.

4.2. Смерть персонажа.

Персонаж может умереть после битвы вследствие неудачного жребия рун или сразу в случае если персонаж потерявший все хиты был признан судом «вне закона» или проиграв на хольмганге (кроме ярлов).

- Ярлы принявшие вызов на хольмганг получив тяжелое ранение тянут руны жизни и смерти.

- Вне боевых действий смерть наступает в результате неудачного лечения, казни, утопления или кулуарного убийства.

4.2.1 Кулуарное убийство может быть применено только со спины ВНЕ боевой ситуации, снимает все хиты игрока вне зависимости от их количества и приводит к мгновенной смерти персонажа, минуя состояние тяжёлого ранения. • Отыгрывается проведением клинка ножа по горлу жертвы “от уха до уха”.

4.2.2. Если персонаж мёртв: он должен оставаться на месте своей гибели в течении 5 минут, после чего игрок надевает белую повязку на голову и отправляется в священную рощу (мир мёртвых п. 1.2.).

- Мёртвому запрещено с кем-либо разговаривать или сворачивать с пути без серьёзных жизненных причин (например, получение реальной травмы).

- Если тело игрока обнаружат до того как он покинет место гибели он может жестом указать на способ убийства его персонажа при вопросе со стороны обнаружившего - какие он видит раны.

5. Отряд (хирд).

- Минимальная численность отряда составляет 6 воинов, включая командира.

- Только отряд может управлять драккаром, вступать в битвы отрядов, и разграблять земли.

5.1. Формирование отряда:

- Отряд формируется только в поселении ярлом или его форингом.
- Для формирования отряда требуется штандарт (знамя ворона): полотнище разносторонней треугольной формы с длиной верхней стороны от 50 см, и закруглённым внешним краем. Цвет поля и символы на штандарте должны соответствовать фракции. Штандарт должен быть помещен на «Г» образное древко длиной от 2 метров. Штандарт нельзя захватить или украсть.
- В отряд могут вступить только воины, получившие «руны битвы» (п. 5.5.).
- Отряд автоматически расформируется (знамя опускается) сразу по возвращении в поселение или в случае полного поражения на поле боя.

5.2. Отряд на суше.

Отряд вне города может нападать на одиночек и преследовать их, а одиночки могут напасть на отряд без штрафов, при этом отряд сохраняет преимущество рун битвы (п. 5.5.). Поле боя можно покинуть в любой момент.

5.3. Отряд на драккаре.

Для перемещения по «морю» и ведения схваток на «воде» отряд должен использовать драккар (кораблестроение)

5.3.1. Сражение на драккарах.

Драккары должны сойтись на дистанцию 10 метров «борт к борту», отряды обоих драккаров, должны покинуть их и занять позицию не ближе чем 2 метра от своего борта, на площадке ограниченной длиной корпуса драккара (6 метров).

- Маршалы сопровождающие отряд, с помощью веревки (на носу и корме) формируют границы «поля боя», выход за эту границу считается падением в воду, игрок в воде выбывает из сражения до его завершения.
- Если битва проиграна и/или драккар затонул, оставшиеся за бортом должны добираться до берега «вплавь» (кораблестроение п.5.2.) и могут утонуть.

5.3.2. При сражении нескольких кораблей, один драккар может быть «зажат» только с двух сторон, оба атакующих его драккара должны находиться на дистанции 10 метров от борта, каждый со своей стороны, а команда «окружённого» драккара должна разделиться. Урон по кораблю считается от обеих битв.

- Экипаж окруженного драккара получает бонус обреченных, маршал не засчитает трату 8 рун битвы на этот бой.

5.3.3. Повреждение и потопление драккара.

На носу и корме драккара установлены щитки цвет которых указывает на уровень прочности: белый 10 хитов, желтый 20 хитов, красный 30 хитов, дополнительно на корму может быть помещен синий щиток «корабельной виси» прочитанной скальдом (поэзия 3.3.1.) добавляющей +5 хитов.

- В битве драккар победителей теряет 5 хитов, драккар проигравших 10 хитов.
- Если драккар проигравшей бой команды остается на плаву, он может быть захвачен если хватает гребцов на оба драккара (минимум 4), или окончательно потоплен (кораблестроение п.6.).
- Если драккар с командой на борту получил повреждения, равные своей прочности, он начинает тонуть и должен дойти до берега для ремонта в течение 5 минут (считать до 300) после окончания сражения. Если драккар не успеет дойти до берега, он утонет, а если дойдет до берега, то потребуются ремонт, чтобы снова выйти в море (кораблестроение п.3.4.).
- Если драккар получает урон выше своей прочности, он немедленно тонет.

5.3.4. При преследовании драккара противника и сохранении дистанции между кораблями свыше 10 метров обстрел из луков возможен только при полной остановке драккара.

5.4. Перед любым сражением, на суше или на море, скальды, находящиеся в отряде, могут заявить «перебранку» (поэзия п.3.4.), чтобы усилить своё войско и/или ослабить

противника за счёт рун битвы (п.5.5). Маршалы объявляют паузу, во время которой скальдам дается возможность обменяться 2 висами с каждой стороны, после чего маршалы разрешат начать сражение. «Перебранка» не может быть объявлена, если нападение произошло из засады.

5.5. Руны битвы отряда:

- Руны битвы определяют, сколько раз воин отряда может вернуться в битву, прежде чем падёт окончательно.
- Каждый воин в отряде должен иметь хотя бы одну руну битвы.
- Половина потраченных в бою рун битвы возвращается отряду (округлять в +).
- Все неизрасходованные руны битвы в конце дня (обязательно) отдаются в жертву Одину.

5.5.1. Приобретение рун битвы:

- В начале каждого игрового дня ярл получает 12 рун битвы без условий,
+ 1 руна битвы за каждого воина в отряде;
+ 2 руны битвы за каждые 3 золотых кольца каждого отдельно воина;
+ 6 рун битвы за каждое большое кольцо шрамов.
- За каждые 3 марки, вложенных ярлом в подготовку воинов +1 руна битвы.
- Счастливое предзнаменование (религия 3.2.) дает на 2 часа временные руны битвы в количестве, равном числу воинов в отряде ярла.
- Дурное предзнаменование (религия 3.2.) отнимает на 2 часа руны битвы в количестве, равном числу воинов в отряде ярла.
- При прочтении скальдом «щитовой висы», маршал вернет первых 4 павших воинов в сражение без затраты рун битвы (искусство скальдов).

5.5.2. Использование рун:

- Ярл распределяет «руны битвы» среди всех воинов своего отряда по своему разумению.
- «Руны битвы» до конца похода находятся индивидуально у каждого воина отряда, после окончания похода неизрасходованные руны возвращаются ярлу.
- Воин, потерявший все хиты (до 0), должен поднять руку в знак выхода из боя, быстро подбежать к маршалу и отдать ему одну «руну битвы». После чего он может снова вступить в бой с полным количеством своих хитов.
- Если «руны битвы» исчерпаны, воин сражается до истечения своих хитов и в случае поражения падает в состояние тяжёлого ранения.
- Прочитанная скальдом противника «виса копья» требует от 4 первых воинов, потерявших свои хиты до 0, отдать маршалу 2 руны битвы вместо одной (если прочтена «щитовая виса», то руны взимаются начиная с 5 воина) .

6. Небоевые агрессивные действия

6.1. Оглушение.

Моделируется символическим ударом (касанием) небоевой части оружия по спине жертвы со словом «Оглушён».

- Оглушить игрока в шлеме нельзя.
- При оглушении игрок обязан молча лечь на землю, выпустить оружие и отыгрывать «бессознательное» состояние в течение 5 минут (считать до 300).
- Оглушённого можно ограбить, взять в плен, волочить или перенести на руках.
- Оглушённого можно привести в чувство, аккуратно потрясая его за плечи. Однако оглушённый может как прийти в чувство, так и не пожелать это делать и продолжать имитировать бессознательное состояние до истечения 5 минут.

6.2. Плен.

В плен могут попасть сдавшиеся, оглушенные или тяжело раненные персонажи.

- Любой пленённый должен быть связан сразу после пленения - если это не произошло, игрок может попробовать убежать или напасть.
- Связывание отыгрывается веревкой, не туго затянутой на запястьях - таким образом, чтобы в случае экстренной неигровой необходимости игрок мог быстро самостоятельно освободиться.

- Пленённый не имеет права самостоятельно развязать себя без наличия оружия имеющего лезвия, с помощью которого можно «разрезать» верёвку, находящегося либо у пленённого, либо свободно лежащего в рядом. Отыгрыш перерезания верёвки о лезвие оружия со связанными руками не менее 1 минуты обязателен. С несвязанными руками «перерезать» верёвки другого игрока можно мгновенно.
- Кляп моделируется чистой лентой, которой не туго, с сохранением реальной возможности говорить, завязывается рот. В игровой ситуации игрок с кляпом не может говорить и кричать.

6.3. Обыск

- Разрешается обыскивать мёртвого, оглушённого, тяжелораненного или пленного персонажа. Во время обыска у игрока можно забрать игровые деньги, товары, ресурсы и иные предметы, отмеченные чипом «предмет в игре».
- Запрещено забирать игровой паспорт, элементы антуража, броню и оружие, а также личные предметы, не отмеченные чипом «предмет в игре».
- Перед обыском игроку необходимо задать вопрос, обыскивают ли его или он сам отдаёт свои ценности. Если игрок по какой-либо причине не желает, чтобы его обыскивали по реалу, то он обязан честно отдать все игровые ценности.

Экономика

1. Моделирование любых товарно-денежных отношений в процессе игры осуществляется исключительно обменом игровых товаров, денег и услуг.

- Торговля игровыми ценностями за реальные деньги запрещена.
- Торговля предметами, не имеющими игровой ценности, за реальные деньги возможна только в рамках «игровой ярмарки», участие в которой требуется согласовать с главным мастером игры.

2. Используемые в игре денежные единицы - серебряные марка и эйр, где 1 марка = 10 эйрам.

- Ресурсы и прочие предметы в игре имеют объявленную ценность в серебре и могут быть использованы для обмена по общему согласию сторон.

3. Стартовый капитал.

При регистрации каждый игрок получает небольшую сумму личных игровых денежных средств, определяемую социальным статусом персонажа.

3.1. Казна фракции – это дополнительная сумма в серебре и ценных предметах, выданная каждому ярлу на личные или фракционные нужды.

- Каждый из ярлов может инвестировать деньги в казну конунга на развитие города, получив славу, или на развитие войска, получив «руны битвы».

4. Пополнение капитала: добыча, дележ, награда, выкуп.

4.1. Награбленное в походе серебро делится ярлом между всеми участниками похода: 30% получает ярл, 20% форинг, остаток делится поровну между простыми воинами.

- Ярл может наградить наиболее отличившихся воинов из своей доли.

4.2. Награда – это оговорённая заранее или установленная по факту сумма денежных средств или игровых предметов за выполнение игровых заданий, полученных от мастеров или других игроков.

- Невыплата награды за завершённую работу карается законом (закон п.2.8.).

4.3. Выкуп за плененных персонажей можно потребовать не более 10 марок за простого свободного человека и не более 25 марок за ярла.

4.4. Захваченный драккар сразу после доставки в Хедебю должен быть продан (кораблестроение п.6.). Его цена зависит от уровня улучшений и может составить от 75 до 200 марок.

5. Шатер ремесленника - это место где могут проводиться мастер-классы приносящие прибыль и производятся детали для корабелов (кораблестроение п.3.2.).

- Любой игрок может заранее (до игры) предложить МГ, совой мастер-класс и при одобрении получить время для его проведения в период с 10:00 до 18:00.

6. Торговля и товары.

- Торговля и обмен игровыми товарами между игроками осуществляются в любое время, по договоренной (торг) или фиксированной цене, каждый такой товар отмечен чипом «предмет в игре» и может быть похищен (закон п.4).
- Торговать можно ресурсами (дерево, железо, шерсть), деталями кораблей, ценными предметами (меха, ткани, самоцветы) ремесленными изделиями и рабами.
- Торговцы вправе отказаться от покупки того или иного товара.
- Только заморский торговец может покупать рабов.
- У всех торговцев цена покупки на 50% ниже цены продажи, однако эта разница уравнивается для владельцев 3-х больших серебряных колец «достойного» (50% скидка на закупки)
- Торговец, уличенный в скупке или продаже краденого, может быть привлечен к ответственности так же, как и вор.

7. Торговцы – игроки, выбравшие при подаче заявки профессию «Торговец».

- Городской торговец обладает пополняемым ассортиментом обычных товаров.
- Странствующий и заморский торговцы имеют ограниченный запас редких товаров, а также могут выполнить заказ на уникальные предметы.
- Часть дохода торговцев передается в казну города в обмен на новые товары и право торговли во всех игровых локациях.

8. Ресурсы.

8.1. Игровые ресурсы (дерево, железо и шерсть) подразумеваются как большие и тяжелые объекты, которые моделируются уменьшенными копиями и отмечены чипом «предмет в игре».

- Одну единицу ресурса каждый игрок может переносить только в двух руках, а драккар вмещает количество ресурсов, равное его грузоподъемности: 5, 10 или 20 единиц в зависимости от улучшений.
- Ресурсы могут быть куплены, найдены, украдены, получены в качестве добычи при разграблении «островов», а шерсть добывается рабами на пастбищах Хедебю.
- Ресурсы после их получения могут быть потрачены на ремонт или улучшения драккара или использованы как эквивалент игровой валюты для торговли или иных социальных взаимодействий.

8.2. Ресурсы могут храниться только в отдельном охраняемом здании - складе.

- На склад и со склада ресурсы перемещаются строго согласно правилам (п.8.1.).
- Склад ярла может быть ограблен ворами (закон п.4.).

8.3. Острова Медвежий, Скалистый, Зелёный и Летний расположены в море на разном удалении от континента и содержат следующие ресурсы:

- Медвежий остров: охота (п.9.1.);
- Скалистый: железо, самоцветы;
- Летний: шерсть, ткани;
- Зелёный: дерево, меха и охота.

8.3.1. На каждом из 3 островов установлен сундук, из которого можно взять столько ресурсов, сколько способен вместить драккар.

- Во время разграбления ресурсов на островах, ярл тянет жребий у маршала, получая случайную сумму серебра и ценных предметов.

8.3.2. Ресурсы на островах обновляются каждое утро до начала дневного периода (~8:00).

9. Благополучие кварталов зависит от вложенного в приобретение запасов пищи серебра и удачи охотников.

- Ярла должен оплатить мастеру локации закупки еды для фракции, трижды в день до начала тинга (стратегия п.3.) в размере 2 эйра или 1 единицы мяса, добытой охотником, за каждого члена своей фракции.
- Каждая оплата приносит 5 баллов славы для фракции и уберегает квартал от голода и массовых болезней в последующий период между тингами.
- Если фракция намерена заявить пир или праздник, то охотники должны принести не менее 8 единиц мяса в качестве добычи.

9.1. Охота.

Трижды в день до проведения тинга охотники каждой фракции имеют право на охоту в угодьях, расположенных вокруг города и на островах.

- Для охоты используются яркие «охотничьи стрелы», выдаваемые МГ, которые не могут быть применены вне охоты и хранятся охотником отдельно.
- Число «охотничьих стрел» зависит от уровня охотника: 2 на первом, 4 на втором, 6 на третьем. Охотник может дополнительно получить еще 2 стрелы, выиграв состязание Уля.

9.1.1. Охотнику требуется пустить «охотничью стрелу» по выбранной мишени с отмеченной дистанции в 10 шагов. Если все мишени поражены, а попытки еще остались, охотник может сохранить стрелы на следующую охоту.

- Каждая мишень представляет собой одно из животных, при успешном поражении которого можно получить от 1 до 6 единиц мяса и шкуру (мех).
- Животное может оказаться больным, а его мясо и шкура испорченными.
- Охотник вправе продать шкуру или излишки мяса или отдать их своей фракции.

9.2. Если фракция в процессе игры в рамках мастер-класса изготовит сеть и расположит ее в своем квартале, это принесет по 4 ед. пищи трижды в день.

10. Раб - важная экономическая единица (ролевая система 2.2.), позволяющая добывать ресурс шерсти без потери репутации и обеспечивать славу фракции.

- Рабы (постоянные) могут быть принесены в жертву или проданы другим фракциям за 8 марок или заморскому торговцу за 10 марок (потеря персонажа).

10.1. Временное рабство.

Любой персонаж (кроме ярлов), плененный враждебной фракцией, может быть обращен в рабство на 1 час. Для этого он должен быть доставлен в квартал или лагерь пленителей и обменять свою гривну у мастера локации на ошейник раба до момента прекращения рабства любым нижеописанным способом.

- Временный раб может быть выкуплен членами своей фракции за 8 марок, выкупить себя за 6 марок, заработанных в рабстве, быть продан другой (не своей) фракции за 4 марки или быть отпущен хозяином.
- Временный раб может быть продан заморскому торговцу за 8 марок или принесен в жертву на вечернем блюде (потеря персонажа).
- Если временный раб не был освобожден, продан или убит за полный час, то считается, что ему удалось сбежать и он должен быть отпущен без условий.

10.2 Рабство за долги (закон 2.8.): 1 час, за каждую марку долга, такой раб не может быть продан или принесен в жертву.

Медицина

1. Раны, болезни и яды, которые могут настигнуть персонажа, не убивают его, но значительно ослабляют и увеличивают риск гибели.

- Каждая фракция может иметь двух целителей (учителя и ученика), которые способны залечивать раны и избавлять от болезней и действия ядов.
- Целитель может выбрать путь мирного человека или воина и как оставаться в городе, так и сопровождать отряды воинов в походах.
- Целебные отвары, настои и противоядия действуют только в руках целителя и не могут быть употреблены игроком, не имеющим соответствующий навык, самостоятельно.

2. Руны «жизнь и смерть» игрок должен носить с собой постоянно в отдельном легкодоступном кошельке.

- Игрок может получить дополнительно руны «жизни» или «смерти» постоянно по своему социальному положению (ярл) или репутации (герой, злодей или недостойный) или временно по состоянию здоровья (болезнь или отравление).

2.1. Руны «жизни и смерти» применяются, когда персонаж оказался в состоянии тяжёлого ранения (0 хитов) или персонаж-женщина находится в состоянии «родов». Целитель определяет удачность лечения при тяжелых ранениях, любых болезнях и отравлениях, а также при «рождении ребенка».

3. Каждый целитель обязан иметь:

- Набор бинтов из чистого белого полотна шириной от 5 до 7см и длиной не менее 2 метров;
- Набор из мешочков для рун: собственных и расходуемых рун спасения (п.3.2.).
- Набор контейнеров (деревянных коробочек или мешочков) 6 штук для хранения сухих растительных компонентов;
- Антуражный маленький металлический котелок или керамический сосуд для приготовления отваров, настоев и противоядий. Для приготовления лекарств потребуется, разогрев на огне или заливание компонентов кипятком;
- Керамические или деревянные чаши для того, чтобы поить лекарством больных и раненых (рекомендуется до 3 штук);
- Опционально фляги из кожи или керамики для хранения уже готовых лекарств.

3.1. В начале игры целители получают набор компонентов для изготовления лекарств. Затем они могут приобрести их у торговцев за серебро или обменять на другие товары и услуги.

- Компоненты для отваров, настоев и противоядий вводятся в игру исключительно силами МГ.
- Все обычные лекарства двухкомпонентные: вода и ингредиент, в крепких и редких снадобьях применяется дополнительный третий ингредиент.

3.2. Каждый целитель на старте игры получает 3 расходуемых «руны спасения» на все дни игры, которые он должен хранить в отдельном мешочке.

- Применение рун «спасения» увеличивают шансы выжить для любого персонажа в ходе лечения или родить для «беременных» женщин.
- Руна спасения временно помещается в кошелек рун «жизни и смерти» игрока или целителя и имеет эффект руны жизни при жребии. Вне зависимости от результата руна считается потраченной.
- Потраченные дополнительные «руны спасения» должны быть переданы целителем мастеру локации.
- Целитель может получить дополнительную «руну спасения» за каждое большое кольцо «Достойного» (12 серебряных колец).

4. Ранения и их лечение.

- Игрок, потерявший хиты вследствие любого боестолкновения, считается раненым, ранения могут быть оценены как лёгкие или тяжёлые.
- Лёгкое ранение: игрок, потерял 1 хит или более, но не до 0 хитов. В этом состоянии игрок может продолжать игру с оставшимся количеством хитов, которые не восстановятся до момента исцеления.
- Если игрок потерял все хиты до 0, он считается тяжелораненым, и не может продолжать полноценную игру - не может сражаться или защищать себя, не может плыть, должен передвигаться медленным шагом.

4.1. При тяжелом ранении персонаж обязан вслепую тянуть жребий рун «жизни и смерти»: белая руна – персонаж остался жив, чёрная руна – персонаж мёртв.

- Тянуть руны нужно при свидетелях: маршал на поле боя, мастер региона в селении или противник, нанесший ранение.

- Целитель может оказать помощь только персонажу, чей жребий выживания после тяжёлого ранения определен удачно.
- Целитель при наличии всех средств и при соблюдении всех условий может оказать помощь самому себе.

4.2. Восстановление хитов.

Для восстановления хитов целитель использует отвары.

- 1 глоток целебного отвара восстанавливает 1 хит.
- Каждый глоток делается раз в 3 минуты (считать до 180).
- Крепкий отвар может быть приготовлен с применением редких заморских трав и восстанавливает 2 хита за глоток.
- «Грибной отвар» берсеркеров может восстанавливать 4 хита за глоток, но применим только к берсеркером, для всех остальных это сильный яд.

4.2.1 Для восстановления хитов при лёгких ранениях не требуется никаких дополнительных условий, кроме употребления достаточного количества порций целебного отвара.

4.2.2. Для вывода из состояния тяжелого ранения:

Целитель должен наложить на раненого повязку, после чего тянет жребий на удачность своих действий:

- Успех: целитель напоит раненого целебным отваром 1 глоток раз в 3 минуты (считать до 180) до полного восстановления всех нательных хитов.
- Провал: раненый тянет жребий «жизни и смерти», при удаче – целитель напоит раненого целебным отваром, при повторном провале персонаж умирает.

4.3. «Шрамы»

После излечения лёгкого ранения целитель отдаёт 1 кольцо шрамов (ролевая система 4.6. и 4.7.5.), при исцелении от тяжёлого ранения 2 кольца шрамов, помещаемых на гривну справа или слева по желанию игрока.

5. Болезни и их лечение

Персонаж может заболеть лёгкой болезнью, которая может осложниться до тяжёлой.

- Для лечения болезней используются настои.
- Легкая болезнь: даёт +1 «руну смерти».
- Тяжелая болезнь отнимает все нательные хиты с эффектом тяжёлого ранения.
- При исцелении выздоровевший передает временную «руну смерти» целителю, а тот возвращает её МГ.

5.1. Лечение лёгких болезней.

- Чтобы излечить лёгкую болезнь, целитель должен напоить больного целебным настоем 3 раза, по 1 глотку раз в 5 минут (считать до 300).
- После третьего приема настоя целитель тянет жребий удачи:
 - Успех: больной немедленно выздоравливает.
 - Провал: Болезнь оказывается тяжелой.

5.2. Лечение тяжелых болезней.

- Чтобы излечить тяжелую болезнь, целитель должен напоить больного целебным настоем 6 раза, по 1 глотку раз в 5 минут (считать до 300).
- После шестого приема настоя, больной тянет руну «жизни и смерти», в случае удачи он выздоравливает, но ему потребуется восстановить утерянные из-за болезни хиты с помощью целебного отвара. В случае провала персонаж умирает.

6. Яды и их лечение

Яд ослабляет жертву, добавляя персонажу +3 черных «руны смерти».

6.2. Для исцеления от действия яда целитель должен напоить отравленного противоядием и тянуть жребий удачи:

- Успех: отравленный немедленно исцеляется от яда и отдает «руны смерти» целителю, а тот возвращает их МГ.
- Провал: отравленный исцеляется от эффекта яда (отдает целителю 3 «руны смерти»), но впадает в состояние тяжелой болезни (п. 5.2.), требующей соответствующего лечения.

7. Рождение детей (правила наследия)

Если женщина забеременела (наследие п. 2.2), то по прошествии 2 часов она может заявить рождение ребенка.

- Отыгрыш схваток и процесса рождения не является обязательным.

7.1. После объявления начала процесса родов роженица тянет руну на удачу:

- Успех: рождение проходит без проблем.
- Провал: целитель применяет целебный отвар и целебный настой к матери и снова предлагает тянуть жребий на удачу.
- Если вторая попытка провалена, мать тянет жребий «жизни и смерти» за себя, а целитель - за ребенка, каждый на своих рунах. В случае неудачи спасти вытянувшего черную руну персонажа (мать и/или ребенка) не удастся.

7.2. Пол ребенка можно определить только после родов с помощью жребия, который тянет мать (независимо от того, жива она или нет): белый - девочка, черный - мальчик.

8. Боевое безумие берсеркеров «берсеркгаг» опасно тем, что вне боевых походов может наступить в любой момент и в любом месте, когда берсеркер сталкивается с вызывающими в нем ярость ситуациями. Он начинает агрессивно себя вести вызывая окружающих на бой, но может совсем обезуметь и с криком (боевые взаимодействия п.4.1.4.) накинутся на ближайшего человека, однако, когда крик прекратится он потеряет все хиты, и ему понадобится лечение (п 5.2.). Как избавиться от приступов ярости, целителям пока неизвестно.

Кораблестроение и навигация

1. Игровое моделирование мореплавания происходит путем перемещения игроков при помощи макетов кораблей в пределах пространства полигона, обозначенного как «море».

1.1. Суша – это пространство леса, включающее «материк» (Хедебю и окрестности) и «острова» (Медвежий, Зеленый, Летний, Скалистый).

1.2. Море — это всё открытое пространство (поле) вне лесных участков.

- По морю можно передвигаться только на драккарах, исключение составляет «тайный брод», известный лишь берсеркерам Медвежьего острова, позволяющий им по одиночке попасть на материк и вернуться обратно.

1.3. Только отряды (боевые взаимодействия п.5.) основных фракций могут управлять драккарами. У каждой из четырех основных фракций на начало игры может быть только 1 драккар.

1.4. Корабли (Драккары)

Драккар представляет собой условную модель корабля, удобную для переноса экипажем («гребцами») и устойчивую при постановке на землю без экипажа.

- Корабли могут быть улучшены для повышения прочности, вместимости, грузоподъемности, скорости движения и высадки экипажа.

2. Игровые характеристики кораблей и их улучшение

2.1. Вместимость: 8 мест для перевозки воинов и/или пассажиров.

- Максимальная вместимость: 12 мест. Осуществляется за счет допуска еще одного человека на каждую из рукоятей-вёсел в центральной части драккара (п.3.1.), моделируется цветом щитков вместимости: белые не позволяют занять дополнительные места, желтые - на две рукояти (+2 человека), красные - на четыре рукояти (+4 человека).

2.2. Прочность - это хиты корабля, маркируемые цветом щитков прочности в основании носовой и кормовой фигур: белый 10 хитов, желтый 20 хитов, красный 30 хитов.

- При прочтении скальдом «корабельной висы» (поэзия 2.3.1.) маркируемой сменой кормовых щитков на синие, прибавляется 5 хитов на следующий поход.

2.3. Грузоподъемность определяет, сколько единиц ресурса может перевезти драккар.

- На каждом драккаре у мачты располагаться контейнер для ресурсов, цвет щитка грузоподъемности на котором определяет его уровень: белый 5 единиц, желтый 10 единиц, красный 20 единиц.

2.4. Скорость высадки на сушу (игнорируется в морских сражениях) - это время, через которое команда может покинуть зону высадки.

- Моделируется небольшими «сходнями» (20x50 см), прикрепленными к основанию драккара, цвет щитка высадки на которых определяет уровень улучшения: белый 3 минуты, желтый 2 минуты и красный 1 минута.

2.5. Скорость драккара ограничена скоростью шага экипажа и визуально определяется цветом щитка скорости на мачте: белый – низкая, желтый - средняя, красный - высокая. Ритм шага контролирует маршал, сопровождающий отряд.

3. Кораблестроение.

Каждая команда игроков строит драккар своими силами по согласованному с МГ списку материалов, деталей и чертежу. Окрас драккара и бортовых щитов так же должен быть оговорен, заранее и соответствовать общим требованиям к эстетике.

3.1. Сборка, ремонт и улучшение кораблей производятся только игроком, имеющим профессию «корабел».

- Каждому корабелю необходимы антуражный металлические молоток и клещи, сумка и небольшой плотный мешочек для хранения деталей необходимых для улучшений и ремонта.

3.2. Детали для ремонта и улучшений, драккаров корабел может изготовить в шатре ремесленника или заказать их изготовление там же (экономика п.5.).

- Корабел может приобретать у торговцев ремонтные комплекты для полевого ремонта. Одним корабел может носить только 3 ремонтных комплекта, однако за каждое большое кольцо «Достойного» он может носить на 1 комплект больше. Каждый комплект восстанавливает 5 хитов драккара.

3.3. Верфь.

Улучшение кораблей возможно только на верфях Хедебю в порядке очереди прибытия, а ремонт на верфи производится быстрее и дешевле, чем в полевых условиях.

- Количество необходимых для каждого действия деталей и ресурсов, а также последовательность действий указаны в закрытом приложении для корабелов.

3.4. «Срочный ремонт»

Если корабел присутствует рядом с поврежденным драккаром стоящим у берега, он может начать «срочный ремонт», потратив на него один или несколько ремонтных комплектов.

3.5. Построить или купить новый драккар возможно только после его потери.

- Через час после кораблекрушения на верфи можно приобрести новый драккар с улучшениями или без ценой от 150 до 300 марок.

4. Навигация, маршруты передвижения, бури и сражения.

- Минимальный экипаж для управления драккаром составляет 4 гребца. При недостаточном экипаже судно не сможет ни отчалить ни двигаться.

- На драккаре можно идти по фьордам (участки дороги внутри материка, отмеченным синей лентой и связывающим окрестности Хедебю с морем).

- Драккар можно перемещать по суше «волоком» - на руках, подняв над собой.

- По морю драккары передвигаются свободно и не ограничены в выборе маршрута и маневра.
- Для высадки драккар должен быть остановлен бортом к берегу на расстоянии не более 3-х метров от кромки леса (деревьев), после чего высадка осуществляется только через этот борт. Отойти от драккара экипаж и пассажиры могут только по истечении времени высадки, но могут обороняться.

4.1. Морской бой требует схождения драккаров борт в борт на дистанцию 10 метров друг от друга. Высадка экипажа для боя осуществляется мгновенно только через борт, которым драккары развернуты друг к другу (боевые взаимодействия п. 5.3.1 и 5.3.2).

- При боестолкновении оба драккара получают повреждения (боевые взаимодействия п.5.3.3.):

4.2. Урон, наносимый в случайных событиях, определяемых предсказаниями вёльвы (религия п.3.2.) и жребием, который тянет ярл из рук маршала перед началом похода, зависит от их типа и продолжительности: «буря» - 5 хитов за удар (до 6 ударов), «риффы» - 10 хитов за удар (до 3 ударов).

- Во время бури драккар полностью теряет ход до ее окончания, а экипаж должен отыграть раскачивание судна.

4.3. Драккар, получивший повреждения, превышающие его прочность, тонет.

5. Кораблекрушение.

5.1. Оказавшийся в «воде» персонаж может утонуть через 5 минут (считать до 300). Отсчет начинается после завершения боестолкновения или сразу - в случае если персонаж был «смыт» за борт бурей, «выпал» за борт драккара или высадился не с той стороны.

- Персонаж может быть спасён экипажем своего или другого (в том числе вражеского) драккара, если на нем есть места. В последнем случае персонаж считается плененным (боевые взаимодействия п.6.2.).
- Смытый бурей за борт персонаж должен отойти от драккара на 10 шагов, а затем попытаться вернуться к кораблю очень медленным шагом. Каждый удар бури будет отбрасывать его на 10 шагов назад и может выбросить на берег. Персонаж утонет, если за 5 минут не достигнет корабля или не окажется на берегу.

5.2. «Доплыть» (дойти) до берега возможно при прохождении проверки на выносливость, при условии, что нет бури, и если персонаж не в состоянии тяжелого ранения:

- Игрок должен метнуть любой предмет своего снаряжения в сторону ближайших деревьев и «доплыть» до места падения этого предмета.
- Первый бросок не затрачивает сил, на второй бросок и далее игрок тратит 1 нательный хит в момент достижения места, где упал предмет.
- Если предмет упал в 3 шагах от «берега» или ближе, то персонаж успешно добрался до безопасного места. Если персонаж теряет все нательные хиты до 0, находясь более чем в 3 шагах от берега, он тонет.

5.3. Погибший не далее чем в 20 метрах от берега драккар игроки могут достать и восстановить, для этого потребуется 6 человек и корабел.

- Игроки могут за один раз перенести драккар только на 5 метров, затем вернуться на «берег», отдохнуть 3 минуты (считать до 180) и повторять эти действия, пока драккар не окажется на берегу.
- Если драккар затонул дальше 20 метров, достать его невозможно. Дистанция может быть определена мерной верёвкой.

5.4. Если персонажи после кораблекрушения оказались на острове без возможности достать и восстановить свой драккар, возможно подать сигнал о помощи через маршала. В этом случае из Хедебю прибудет драккар конунга и вывезет пострадавших.

6. Захват драккара, оставшегося без экипажа после битвы, возможен, если для каждого из судов имеется минимальный экипаж (4 человека). Если экипажа недостаточно, то опустевший драккар «затонет».

- Захваченный драккар в обязательном порядке должен быть доставлен на верфи Хедебю и продан в течение 40 минут после захвата (экономика п.4.4.);
- Захваченный драккар запрещено удерживать в своем владении и использовать дольше указанного времени.
- Угон драккаров правилами не предусмотрен.

Поэзия скальдов

1. Скальды - это поэты и летописцы каждой из фракций, слагающие сагу о деяниях ярла, его воинов и достойных мирных жителей.

- Произведения скальда могут иметь игротехническую силу, влияющую на врагов и союзников, или служить только для развлечения людей.
- Скальд по желанию может сопровождать чтение стихов музыкой, играя на аутентичных инструментах.

2. Все стихи скальда (драпы, флокки, ниды, висы), имеющие игровой эффект, требуют обязательной регистрации у мастера поэзии и получения от него чипа-таблички для реализации эффекта.

- Каждое заверенное мастером и исполненное произведение приносит скальду +1 серебряное кольцо.

2.2. Для реализации эффекта стихов скальду необходимо вслух объявить тип произведения - драпа, флокк, нид или благословенная виса - и прочесть заготовленный стих при свидетелях, включая одного из мастеров. Затем передать чип-табличку использованного стиха маршалу или другому присутствующему мастеру.

- Скальд может заготовить несколько стихов под каждый эффект заранее, однако каждый подготовленный стих срабатывает только 1 раз.
- Сработавший стих (чип-табличка потрачена) теряет силу, но может повторяться без эффекта для развлечения неограниченное число раз.
- Стихи декламируются громко и с выражением! Исполнение стихов наизусть (без шпаргалки) будет вознаграждено 1 дополнительным серебряным кольцом.

3. Стихи, имеющие эффект.

3.1. Хвалебные драпы и флокки:

- Эффект наступает немедленно после декламации и действует бессрочно.
- Ложная хвала/лесть принесёт позор скальду (6 медных колец). Полученные воспеваемым слава и кольца будут отняты.
- Хвалебные драпы сокращают время пути в загробный мир и могут повлиять на посмертие (попадание в Асгард или Вальхаллу).
- Хвалебный или хулительный стих скальда о реальном благом или преступном деянии члена фракции, влияющем на славу, единожды удваивает полученную или отнятую славу за это деяние.

3.1.1. Драпа - слагается только в честь ярла или героя.

- Повышает славу фракции, добавляя воспеваемому 1 золотое и 2 серебряных кольца.

3.1.2. Флокк - слагается в честь любого воина рангом ниже ярла и не ставшего героем, а также в честь любого достойного жителя города. Добавляет воспеваемому 2 серебряных кольца.

3.2. Хулительные ниды слагаются о любых персонажах, ведущих себя недостойно или совершивших преступление.

- Понижает славу фракции, добавляя 1 медное кольцо очерняемому персонажу.
- Ложная хула/клевета принесёт позор скальду (6 медных колец). Полученные очерненным персонажем медные кольца будут сняты, а слава восстановлена.
- Хулительные ниды добавляют время пути в загробный мир и могут повлиять на посмертие (попадание в Хельхейм).

3.3. Благословенные висы.

3.3.1. Корабельная виса - слагается в адрес своего драккара и призывает в свидетели Ньёрда. Декламируется перед отплытием.

- Добавляет драккару 5 дополнительных хитов на ближайший поход, эффект моделируется синим щитком, помещаемым под кормовую фигуру драккара.

3.3.2. Виса Копья - слагается как вызов на битву, оскорбляя врага и требуя от него немедленно выйти и сразиться.

- Декламируется только в городе, перед кварталом фракции противника или перед домом собраний, если ярл враждебной фракции сидит там.
- Отнимает 4 руны битвы у вызываемой фракции, и, если та не выйдет на битву в течение 10 минут, то ярл фракции получит 6 медных колец.
- Если вызванная на бой сторона победит, то помимо славы она получит бонус морали (+8 рун битвы).
- Если на момент произнесения висы Копья ярла и войска нет на месте, эффекта не последует.

3.3.3. Щитовая виса – слагается в адрес своей дружины и призывает в свидетели Одина, Тюра или Тора.

- Декламируется непосредственно перед битвой и сохраняет эффект до конца сражения.
- Маршал вернет первых 4 «павших» воинов в сражение без затраты рун битвы.

3.3.4. Виса Меча – слагается о дружине противника, с целью оскорбить и призвать на них гибель.

- Декламируется непосредственно перед битвой и сохраняет эффект до конца сражения.
- Маршал противника вернет первых 4 «павших» воинов в сражение за 2 руны битвы вместо 1.

3.4 «Перебранка» перед боем – это использование на выбор «щитовой висы» или «висы меча», которые должны быть заявлены до прочтения обеими сторонами своим маршалам.

- Если на первую вису последовала ответная виса от противника, то можно произнести еще одну такую же или другую вису на выбор скальда. Если ответа не последует, маршалы объявят начало боя.
- Для одного боя каждая сторона может применить по 2 висы.

4. Сага фракции

Главная обязанность скальда - написание поэтической саги своей фракции.

- Сага фракции – это летопись событий, происходящих с фракцией и вокруг нее, отражающая точку зрения фракции и её ярла, но сохраняющая правдивость каждого события и сказанных описываемыми персонажами словами.
- Каждые 24 строки саги вознаграждаются: 1 серебряное кольцо скальду и +1 славы ярлу (фракции).
- После игры фракционные саги будут сведены в сборник и опубликованы МГ.

5. «Битва песен»

Любой скальд может вызвать скальда из другой фракции на «битву песен», победитель в которой получит 3 серебряных кольца, 5 баллов славы для своей фракции и ценные награды от конунга.

- Каждый скальд может принять участие в "битве песен" только 2 раза в сутки. Вторая битва может быть заявлена не ранее, чем через 4 часа.

6. Музыка, стихи и песни скальдов, не имеющие эффекта.

6.1. «Походные висы» - стихи в скальдическом стиле, слагаемые о ком и чем угодно, не приносящие славы или колец. Предназначены для наставления, воодушевления и развлечения, не требуют регистрации у мастера поэзии.

6.2. Музыка и песни, допущенные для исполнения, могут быть аутентичными известными переложениями, стилизациями и авторскими произведениями, соответствующие духу эпохи викингов и близкие скальдической поэзии.

- По согласованию могут быть допущены фолк-песни с нейтральным сюжетом, не противоречащим эпохе;
- Условно допустимы и требуют строгого согласования с мастером по искусству и поэзии удачные творческие переработки современных русских и зарубежных песен в стиле эпохи викингов;
- К живому исполнению НЕдопустимы современные песни в любом жанре, не соответствующие вышеописанным требованиям, а также неприкрыто матерные песни.

7. Список предметов для скальда.

- Аутентичные музыкальные инструменты;
- Письменные принадлежности для записи стихов: «таблички» (плотная бумага 8х16см), «писало» (заантурированная под резец ручка).

Закон

1. Правосудие в Хедебю вершит городской судья (лагман), определяя, какой закон и в какой степени был нарушен.

- Ярлы несут ответственность перед конунгом за сохранение порядка в своих кварталах. Они вправе самостоятельно карать своих дружинников, нарушивших принесённую ярлу клятву, но в любом другом случае преступления ярл должен отдать виновника правосудию городского судьи.

2. Преступления и наказания

Суд вершиться на месте проведения тингов в квартале, где было совершено преступление, или на площади собраний (тинге конунга) в центре Хедебю.

- В качестве наказаний за преступления могут быть назначены штраф (вира), временное изгнание, объявление вне закона (на время изгнания или бессрочно) и казнь. Также наказание влечёт за собой потерю славы фракцией, к которой принадлежит преступник, в том числе за попытку скрыть его преступление.

2.1. Проникновение в чужое жилище или во владения чужого ярла.

- Наказание: вира в 2 марки хозяину жилья или ярлу владения. Если преступник - раб, его хозяин должен выплатить виру в 1 марку.

2.2. Кража денег и любого другого имущества.

- Наказание: возврат похищенного или возмещение его стоимости владельцу, выплата виры в казну конунга в 1 марку или изгнание из города на 1 час. Если преступник - раб, возмещение и виру платит его хозяин.

2.3. Домогательство к свободным женщинам словом или делом.

- Наказание: вира в 2 марки и изгнание из города на 1 час. Муж или родичи пострадавшей вправе вызвать обидчика на хольманг. Если преступник - раб, то он приговаривается к казни.

2.4. Лжесвидетельство и клевета.

- Наказание: вира в 5 марок и изгнание из города на 2 часа. Если преступник - раб, то он приговаривается к казни. Если же раб солгал по приказу хозяина или защищая его, наказание раба не последует, а суду подвергнется хозяин.

2.5. Нарушение клятвы.

- Наказание: конфискация имущества, объявление вне закона и изгнание на 4 часа, либо приговор к казни.

2.6. Открытое неспровоцированное нападение в стенах города.

- Наказание: Если все живы, напавший платит виру 4 марки пострадавшему; Если напавший погиб, вира не назначается; Если жертва нападения умерла, виновник платит виру 12 марок её родичу или ярлу фракции пострадавшего; Если раб, напал на

свободного человека, то он приговаривается к казни, а виру выплачивает его хозяин; Если свободный человек напал на раба, или рабы напали друг на друга, хозяин раба может потребовать возместить ущерб, вплоть до 6 марок в случае смерти раба; Если нападение произошло в священной роще, напавший приговаривается к казни.

- Отравление или попытка отравления (п.5.) приравняется к нападению или убийству, если доказано что пострадавший умер от отравления.
- Открытое признание совершенного убийства сразу после его совершения с объяснением причин может стать смягчающим обстоятельством в суде.

2.7. Подлое «кулуарное убийство» (боевые взаимодействия п.4.2.1.) или если было совершено обычное убийство, но виновник не объявил об этом сразу.

- Наказание: объявляется вне закона и изгоняется бессрочно, а в случае убийства ярла или выявления серии (более двух) таких преступлений - казнь.

2.8. Невыплата долга, награды или виры в срок, назначенный судом (1 час).

- Наказание: рабство на срок в 1 час за каждую марку серебра.
- В случае невыплаты виры за убийство преступника изгоняют города на 3 часа, а также могут объявить его на это время вне закона.

3. Реализация наказаний.

3.1. Изгнание из города: преступник отправляется в пограничные земли или на Медвежий остров.

- Вернувшийся из изгнания персонаж снова считается полноценным членом общества, но с репутацией, запятнанной преступлением (ролевая система п.3.).

3.2. Объявление «вне закона»: лишает персонажа всех прав на срок изгнания и его может убить каждый желающий без каких-либо последствий.

- Преступник вне закона получает красную метку-череп, которую должен носить открыто.

3.3. Обращение в рабство: персонажа заключают в рабский ошейник и передают владельцу на указанный судьей строк.

- Долговой раб не может быть принесен в жертву.

3.4. Вызов на хольмганг это законным способом свершить месть за убийство или оскорбление. Если бросивший вызов преступнику проиграет, то преступник будет отправлен в изгнание, но не получит дополнительных наказаний.

3.5. Казнь назначается в зависимости от тяжести преступления:

- «Отсечение головы» - отыгрывается легким обозначением (без касания) удара топора или меча по шее преступника.
- «Наматывание кишок» - отыгрывается обозначением вскрытия живота преступника ножом или мечом, и хождением преступника вокруг столба с длинной веревкой (кишками), пока она не наматывается на столб целиком, после чего преступник признается мертвым.
- «Красный орел» - требует набора специальных предметов для отыгрыша: преступника привязывают к перекладине и имитируют разрубания его ребер на спине и раскрытия их в стороны, изымания легких и положения их на плечи преступника, после чего он признается мертвым.
- Приговоренного к казни убийцу имеет право казнить родич убитого.

4. Воровство.

- Украсть можно только игровые деньги и предметы, имеющие чип «предмет в игре» (ресурсы, квестовые и ценные предметы, чипованные товары), оставленные без присмотра на территории игровых локаций, включая игровые постройки.
- Строго запрещено красть любые предметы, не имеющие чип «предмет в игре»: оружие, доспехи, костюмы, кошельки, сумки игроков и т.п.

5. Отравление (медицина п.6.).

Перед отравлением жертвы злоумышленник должен заявить свое намерение мастерам. Отравление происходит путем физического помещения игрового яда в пищу или еду жертвы.

- «Яд» имеет специфический вкус, но не портит продукты питания.
- «Яд» является незаконным товаром и его нельзя приобрести открыто.

Религия

1. Знание о богах, мирах, традициях и обрядах - важная часть погружения в мир игры и естественное знание для любого скандинава раннего средневековья.

- Каждый персонаж может сам инициировать «общение» с богами.
- Любой персонаж может взять на себя обязанности годи (служителя) и по собственной инициативе следить за порядком в священной роще и помогать проводить обряды.

1.1. Боги.

Игрокам рекомендуется самостоятельно изучить пантеон скандинавских богов и связанные с ними мифы для лучшего отыгрыша религиозной составляющей.

- Боги, к которым рекомендуется обращаться в обрядах священной рощи, эмоциональных фразах и бытовых разговорах: Один - бог воинов и мудрых, Тор - бог бурь и защитник людей, Фрейр - бог погоды и плодородия, Фрейя - богиня любви и красоты, Ньёрд - бог морей и мореплавания, Эир - богиня целительница, Браги - бог поэзии, Уль - бог лучников и охотников, Локи - бог хитрости и коварства, Хель - богиня мёртвых.

2. Обряды.

Инициировать обряд может любой персонаж в любое удобное время.

- Ярлы могут возглавить обряд для получения большей славы.
- Все обряды должны проходить в священной роще Хедебю.

2.1. «Блот» - обряд жертвоприношения с целью завоевания расположения богов.

- Ярлы могут возглавлять блот до 3 раз в день после тинга.
- Утром и днём в качестве жертвы могут быть любые подношения (ценные предметы, ресурсы, добыча охотника).
- Вечерний блот обязателен и посвящен Одину, проводится после 19:00, с принесением в жертву оставшихся у фракции рун битвы. Если рун не осталось, можно принести иную достойную жертву: раба по приказу или свободного человека, добровольно приносящего себя в жертву.
- Проведенный ярлом блот на 2 часа убережёт от эффекта дурного предсказания вёльвы, сделанного ранее для его отряда в пути или битвах, или снизит негативный эффект предсказания для города на 1\4.

2.2. Свадебный обряд может быть заявлен в любое время.

- Обряд могут проводить конунг, ярлы, годи или родители жениха и невесты.
- Для обряда необходимы «тиара» невесты, молот, два меча, кольца, чаша с хмельным мёдом.

2.3. Похоронный обряд (для ярлов) может быть заявлен после смерти ярла.

- Обряд могут проводить дружинники ярла, жена ярла или другие родичи.
- Для обряда необходимы «тело» ярла (свёрток в виде тела), драккар, серебро, ресурсы, ценные предметы и рабыня для жертвоприношения (отыгрыш без потери персонажа).
- Перед обрядом члены фракции должны отыграть «покупку» или «постройку» похоронного драккара, с затратой серебра и ресурсов (моделируется драккаром фракции, со снятыми мачтой и парусом).
- Посмертно приносит ярлу 9 золотых колец, а фракции 30 баллов славы.

2.4. Обряд инициации может быть заявлен при успешном рождении ребёнка, но не позднее, чем через 2 часа после рождения. Если обряд не был проведен, то «ребёнок» считается умершим.

- Обряд могут проводить конунг, ярлы, годи, родственники отца и матери ребёнка.
- Требуется пролить воду на «ребёнка», объявляя его человеком, затем отец должен дать ребёнку имя, при отсутствии отца ярл или любой родственник мужского пола.

2.5. Обращение к богам

- Любой человек может прийти в священную рощу в любое время и обратиться к богам и/или принести жертву. Ролевой момент.

3. Прорицание вёльвы

Предсказания совершаются с помощью рун и определяют случайные события на следующие 2 часа в игре.

- Предсказанные события всегда сбываются. В силах и интересах игроков не мешать хорошему и попытаться снизить ущерб от плохого.
- Для своего гадания вёльва не глядя достаёт из закрытого мешочка первую руну, определяющую событие, затем вторую, определяющую его тип, силу или источник.

3.1. Прорицание поселению:

Старшая вёльва проводит 6 больших гаданий с 9:00 до 19:00 (раз в 2 часа), определяя одно из вероятных случайных событий для города и его окрестностей.

- Предсказания затрагивают достаток города (серебро, ресурсы, охота), погоду на море (попутный ветер или шторм) или благополучие граждан (болезни и напасти).

3.2. Прорицание о походах и битвах вёльва совершает по просьбе ярла.

- Счастливое предзнаменование гласит, что ничто не мешает войску добраться до своей цели и/или вступить в битву: на следующие 2 часа каждый воин получит по 1 руне битвы.
- Дурное предзнаменование гласит, что войску не избежать беды: на следующие 2 часа каждый воин потеряет по 1 руне битвы, однако если войско всё равно выступит в поход, фракция получит 10 баллов славы за смелость.
- Неопределенное предзнаменование: беда и удача одинаково возможны.

3.3. Личные прорицания делаются вёльвой для любого желающего в свободное время.

Ролевой момент, который не имеет особых эффектов, но вёльва может подсказать способ для улучшения положения вещей, например, как увеличить шансы на зачатие.

Наследие

1. Ухаживания и брак.

1.1. Чтобы доказать серьезность намерений вступления в брак, мужчина и женщина обмениваются подарками, созданными своими руками на игре.

1.2. Брак может быть заявлен до игры или осуществлен на игре путём проведения свадебного обряда в священной роще (религия 2.2.).

- Вступление в брак приносит по 4 серебряных кольца мужу и жене. Если брак заявлен до игры, то кольца вручаются на регистрации.

1.3. «Ребёнок», рожденный в браке, получает право на наследство и право на имя отца (сын или дочь Олафа - Олафсон или Олафдоттир).

- «Ребёнок», рожденный вне брака, лишен имени отца и наследства.

2. «Секс» (18+)

- Мужчина на регистрации не выбирая вытягивает из ящика деревянный жезл;
- Женщина на регистрации получает «деревянное» кольцо;

2.1. Процесс:

- Пара садится в 1 метре друг от друга и меняются атрибутами: женщина передает мужчине своё кольцо, мужчина отдает женщине свой жезл.
- Женщина ставит жезл вертикально, удерживает рукой перед собой, а мужчина должен набросить на жезл кольцо любым способом с расстояния не менее 40 см (комментарии и звуки приветствуются);
- Мужчина имеет 6 попыток набросить кольцо, результат приносят от 1 до 3 выброшенных колец. Если было выброшено 0 колец, то ничего не получилось, а более 3 колец является поводом для гордости и хвастовства.

- Каждое наброшенное кольцо моделирует степень удовлетворённости и влияет на шанс женщины забеременеть: одно кольцо это шанс 1 к 5, два кольца 3 к 3, три кольца 5 к 1.

2.2. Беременность:

- Сразу после «секса» женщина может отправляется к вёльве.
- Женщина показывает на пальцах результативность своего мужчины, а вёльва подаёт ей один из трех гадальных мешочков. Женщина не глядя достаёт из него одну руну: белая – беременна, черная – нет.
- Если женщина беременна, то на следующие 2 часа она получает у вёльвы накладной «живот» под одежду.
- Повторная возможность забеременеть наступит через 2 часа после рождения ребенка.

3. Рождение наследника

Если роды прошли успешно (медицина п.7.), то женщина получает сверток с «ребёнком» (куколку/модель ребенка), который нужно носить с собой в течении 2 часов. После чего родители обменивают сверток на подвеску-свидетельство, которую следует носить на гривне или шнуре.

- Если рождён мальчик, подвеску получает отец, если девочка, то мать.
- Пол «ребёнка» определяется после рождения жребием: белый – девочка, черный – мальчик.
- «Ребёнок» должен пройти обряд инициации в течение 2 часов после рождения, чтобы быть признанным человеком и получить имя (религия п.2.4.). «Ребёнок», не прошедший обряд, «умирает в младенчестве», и его родители не получают подвеску.

4. Наследие

В случае смерти персонажа игрок имеет право объявить себя своим наследником, при условии, что пол его «ребёнка» совпадает с полом игрока.

- Новый персонаж получает выбранное во время инициации имя и наследуемые атрибуты родителя.
- Персонаж-наследник сразу признается обществом (мир мёртвых п. 5.1.).
- Ребенок раба и рабыни или рабыни и свободного мужчины в новой жизни может стать только рабом. Ребёнок раба и свободной женщины считается свободным.
- Если родитель владел какой-либо профессией, наследнику нужно в 2 раза меньше времени (30 минут) на обучение этой профессии. Также с момента возвращения в город новый персонаж вступает в наследство всего имущества своего родителя.

4.1. Память о предке: при использовании наследия персонаж может унаследовать часть репутации родителя: 1 золотое кольцо за каждые 12 золотых колец предка, 1 серебряное кольцо за каждые 6 серебряных колец предка, 1 железное или медное кольцо за каждые 3 медных или железных кольца предка.

- Наследник ярла получает половину репутации отца.

Мир мёртвых

1. Посмертие

1.1. Смерть персонажа определяет жребий рун «жизни и смерти» (медицина п.2.): белая руна – персонаж остался жив, чёрная руна – персонаж мёртв.

- Минуя жребий рун: гибель на хольмганге или «кулуарное убийство» (боевые взаимодействия п.4.2. и 4.2.1.), «утопление» (кораблестроение п.5.2.), гибель персонажа вне закона и казнь (закон п.3.2. и 3.5.).

1.2. После гибели персонажа игрок остается на месте до полного завершения боестолкновения и 5 минут после (считать до 300).

- По истечении 5 минут игрок надевает белую повязку на голову и покидает поле боя в сопровождении маршала или самостоятельно как бесплотный дух.
- «Дух» отправляется в священную рощу, где его ждёт суд и/или посмертное задание, которые определяют, попадёт он в Вальхаллу, Асгард или в Хельхейм.
- Мёртвому запрещено с кем-либо разговаривать или сворачивать с пути без серьёзных пожизнёвых причин.

- Живые персонажи, за исключением «безумной вёльвы», должны игнорировать «мёртвого», не видеть и не слышать его. Нарушивший это правило игрок получит игротехнический штраф для своего персонажа (болезнь).
- Игрок по любой иной причине, кроме игровой смерти, надевший на голову белую повязку, будет признан мёртвым (как «самоубийца»).

2. Начало пути.

В священной роще Хедебю расположен древний рунный камень, отмечающий вход в мир мертвых.

- Прибытие к камню в священной роще не прекращает отыгрыш. Каждый из прибывающих считается душой умершего персонажа, а встречающий игроков мастер воплощает образы Фрейи и Хель, ведущих суд и определяющих, в какой из миров проследует душа, Вальхалла, Асгард, Чертоги Ньёрда или Хельхейм.
- Игрок должен представиться одной из богинь (мастеру), честно назвать причину смерти своего персонажа, сдать игровой паспорт, кольца репутации и все предметы в игре.

3. Суд.

3.1. Мастер оценивает набор колец персонажа, при этом каждое медное кольцо исключает 1 золотое и 1 серебряное кольцо. Тот, кто пройдёт суд, сразу вернётся к игре новым персонажем, а непрошедших суд ждёт испытание богов.

3.1.1. Если у персонажа после подсчёта осталось не менее 12 золотых колец, а также он погиб с оружием в руках – он признается эйнхерием и призывается в Вальхаллу, чертоги Одина.

3.1.2. Если у персонажа после подсчёта осталось не менее 24 серебряных колец, он не утонул и не был убит кулуарно, ему открыт путь в Асгард. Утонувший персонаж с достаточным количеством колец отправляется в чертоги Ньёрда.

3.1.3. Если персонаж получил 12 медных колец, он отправляется в Хельхейм независимо от того, сколько иных колец есть в его наборе.

3.1.4. Если персонаж получил 12 железных колец, не является берсеркером и у него нет ни одного золотого кольца, он отправляется в Хельхейм независимо от числа серебряных колец.

3.1.5. Берсеркеры попадают в Вальхаллу, если умерли с оружием в руках, независимо от числа золотых, серебряных и железных колец.

- Берсеркер, умерший без оружия в руках или накопивший 12 медных колец, попадет в Хельхейм.

3.2. Персонаж, убитый кулуарно, не может пройти суд и будет отправлен на испытание вне зависимости от количества набранных колец.

3.3. Прошедшие суд игроки получают знак Одина, Фрейи, Ньёрда или Хель и могут отправиться к своему мастеру локации для обретения новой жизни.

4. Испытание богов.

Если персонаж был убит кулуарно или не смог пройти суд из-за недостатка колец или иных условий, его путь определит испытание. Кольца, собранные им, будут учтены в выборе заданий, приближая его к Асгарду или Хельхейму.

- Персонаж получает белое кольцо «незнакомца» (ролевая система п.3.1.).

4.1. Игрок получает 4 задания. Выбор, сделанный в ходе этих заданий, и успех в их исполнении определит, куда в итоге попала душа персонажа, в Асгард или Хельхейм.

- Хвалебная драпа, продекламированная о персонаже после его смерти, может отменить 1 ещё невыполненное задание, а хулительный нид добавить еще 1.

5. Новая жизнь

Для того чтобы начать игру новым персонажем, прошедший суд игрок возвращается в свою локацию сразу, а игрок, вовлеченный в испытание богов, по его завершению, и должен обратиться к мастеру своей локации.

- Если игрок имеет ребенка того же пола, он может заявить право наследия и возродиться как собственный потомок (наследие п.3.)
- Если игрок не имеет детей, он должен будет создать нового персонажа.
- Игрок не получивший кольца по наследству (наследие п. 4.1.) должен вслепую достать 3 случайных кольца из закрытого мешочка, чтобы определить начальную репутацию его персонажа.
- Игрок должен заново выбрать путь своего персонажа (воин или минный человек).

5.1. Вернувшись в общество, новый персонаж должен поведать, кто он и откуда пришел в Хедебю, затем ему предстоит заново знакомится со всеми жителями квартала, который он выберет.

- Игрок (если это не ярл) вправе выбрать фракцию заново.
- Если это не наследник, то новый персонаж не может быть местным жителем (прибыл из окрестностей или другого города).
- Новый персонаж, в прошлой жизни имевший профессию старшей вельвы, охотника, странствующего или заморского торговца, может получить ее снова (в пределах лимита) без обучения.
- Новый персонаж, выбравший путь воина, может занять место в дружине ярла только в роли неопытного новичка.



Cimmeria Craft Team© 2025