

Расписание игры

ЧТ	
22.00	ПАРАД
22.30 - 01.00	День Св. Бригитты, праздник по встрече прибывших. (Граница закрыта)
ПТ	
10:00 -11.00	Завтрак (самостоятельно)
12:00 - 13:00	Работа - дневная смена
13:00	Служба в церкви
15:00 -16.00	Обед в пабе (приходить с 15.00 до 15.30 или забирать с собой)
18:00 - 19:00	Работа - вечерняя смена
20:00 - 21.00	Ужин (самостоятельно)
22:00 - 00:00	Празднование Бельтайна
СБ	
10:00 -11.00	Завтрак (самостоятельно)
12:00 - 13:00	Работа - дневная смена
13:00	Конфирмация в церкви, день Св. Брендана
15:00 -16.00	Обед в пабе (приходить с 15.00 до 15.30 или забирать с собой)
16:00	Выборы мэра
18:00 - 19:00	Работа - вечерняя смена
20:00 - 21.00	Ужин (самостоятельно)
00:00	Ориентировочно конец игры

Маркеры возрастов

- Подростки 15-16 лет, не прошедшие обряд конфирмации, носят одежду не полной длины - укороченные или подвернутые штаны\юбки с теплыми гетрами\колготками. Т.к. на игре с ними почти точно произойдет взросление, то при выборе костюма нужно иметь возможность либо сменить его на костюм полной длины, либо расправив/отпустив сделать полную длину из того, что был.
- Взрослые носят костюмы полной длины. Других особых маркеров нет.
- Старики имеют ярко выраженную седину в волосах, в частности это может быть одна накладная белая прядь.

Маркеры профессий

- Работники серебряной шахты носят шейные платки - ими они могут при необходимости защитить лицо от пыли в шахте. Да и в целом практичная вещь:)
- Работницы ткацкой фабрики носят плетеные или украшенные тесьмой пояса с этническим мотивом.
- Рыбаки/трущобы - самая бедная часть населения города, носят шарфы грубой вязки. Также крайне рекомендуем им резиновые сапоги - очень могут пригодиться на случай непогоды.

Правила - Конфликты

Главное правило: не будь мудаком, будь стильным героем!

Правила **конфликтов** позволяют определить победителя, когда сталкиваются несколько сторон с разными интересами, и не могут договориться между собой. *(Это не значит, что инициаторы чуть что решают споры поножовщиной. Есть еще доброе слово и старый-добрый мордобой. Но иногда есть ситуации или противники, с которыми так просто не договориться. Эти правила прежде всего для них.)*

Например: Трое рыбаков не могут справедливо поделить улов или древний ирландский герой требует от дракона перестать разорять его родную деревню.

Чтобы начать **конфликт**, о нем нужно четко объявить другой стороне. Бросить вызов и обозначить свою цель – напасть исподтишка не выйдет. Вы можете выбрать целью только то, за что вы фактически можете быть в ответе, что теоретически можете удержать или на что у вас есть законные притязания: можно поставить целью “Ноги твоей на моем пороге не будет!”, но нельзя “Никогда не ступишь на Инишмор” – пока такое не говорит мэр.

Например: “Сети мои, а значит и рыба – тоже моя! Будешь спорить – как тресну!”, “Довольно тебе добрых людей изводить! Выходи на бой, чудовище!” или любая другая ясная формулировка, указывающая на цели вызывающего.

Конфликт идет, пока в нем не останется только одна сторона. Все проигравшие сталкиваются с **последствиями**.

Сторон в конфликте может быть больше двух – такое может случиться, если третья сторона никак не может допустить победы двух остальных. Поменять сторону по ходу конфликта в пользу кого-то нельзя, необходимо довести конфликт до конца.

Сторона, которой бросили вызов, выбирает, каким способом конфликт будет решаться – **удалью** или **хитростью**.

Например: “Удаль моего меча не знает равных, будем биться”, “Ты хочешь испытать меня в хитрости? Что ж, изволь!” или любая другая ясная формулировка.

Некоторые персонажи могут навязывать определенный вид решения конфликта, также открыто объявив об этом.

Например: “Одолеть меня можно только хитростью”, “Твои хитрости для меня ничто, померяемся удалью” или любая другая ясная формулировка.

Если оба персонажа навязывают определенный способ решения конфликта, причем разный, то выбор происходит по общим правилам – выбирает та сторона, которой бросили вызов.

Некоторые мастерские персонажи могут навязывать конфликты и способы их решения, не указанные в данных общих правилах – в таком случае все условия будут объявлены перед началом конфликта.

Например: Лепрекон неуязвим для состязаний в удали или хитрости и отдаст свой горшочек золота только тому, кто обыграет его в карты.

На этом же этапе в конфликт может вступить третья и последующие стороны. Новые участники могут помочь кому-то из участников конфликта или стать третьей стороной – но в любом случае навязать свои условия в таком случае не удастся. Если конфликт начался, отступить уже не выйдет – конфликт продолжается, пока в нем не останется только одна из сторон.

После выбора способа и до начала разрешения **конфликта** любая из сторон может отказаться от него и **отступить**: проиграть, но не получить **последствий**.

Некоторые чудесные способности позволяют отступить во время конфликта: в таком случае отступивший также проигрывает, но не получает последствий.

Подчеркнем, что после начала конфликта, в него невозможно вступить или присоединиться – нельзя внезапно напасть исподтишка, использовать на участников магию или т.п.! Дождитесь окончания и начните новый конфликт, если захотите.

Последствия

Проигравший отступает от своей цели и не может напрямую препятствовать победителю в достижении заявленной им цели, а также получает **последствия**. В зависимости от способа решения конфликта, проигравший становится:

- **ранен** при решении **удалью**;
- **опечален** при решении **хитростью**.

Раненый или опечаленный персонаж не может принимать участие в соответствующем типе конфликта и автоматически отступает. Также не может никого удерживать.

Особые конфликты (с мастерскими персонажами) могут нести особые последствия, в том числе и для победителя, о которых вам сообщат.

Рану можно вылечить у врача (любым отыгрышем физической процедуры на откуп врача) или магией (чары, чудесные предметы и тому подобное).

Унять **печаль** можно с помощью магии или рассказав историю о своем поражении в каком-то значимом или публичном месте – в храме священнику, в пабе, в тронном зале фей или т.п.

Удаль

Конфликт разрешается **удалью** через бой с использованием любого доступного ЛАРП-оружия (см. Допуск оружия) и только ВНЕ игровых помещений – отказ выйти на улицу приравнивается к тому, что персонаж отступил от конфликта.

Бой ведется до **двух результативных попаданий** в поражаемую зону. Могут быть особые способности, которые позволяют не считать удар результативным.

Поражаемая зона – **полная**, за исключением ног ниже колен, рук ниже локтя, паха, шеи и головы.

Во время боя нельзя закрываться руками или хвататься за оружие противника, но можно всячески уклоняться и парировать удары оружием. Колющие удары запрещены.

При попадании в вашу поражаемую зону – дайте знать об этом противнику: громко **вскрикните**, покажите, что вам больно – даже если это была сковорода, то болит честь. После результативного попадания стороны должны **разойтись** на несколько шагов. Удары, прошедшие друг за другом, до того, как противники разошлись, засчитываются как один.

Во время расхода есть возможность объявить о сработавших особенностях. Прежде всего тех, которые позволят считать полученный только что удар не результативным. Закончив объявлять способности (или при отсутствии таковых), пораженная сторона должна ясно **словами** дать понять, что готова продолжить бой:

Например, герой может игнорировать одно попадание. После попадания и расхода он говорит своему противнику: “Твой удар не причинил мне вреда. Посмотрим, сможешь ли ты нанести еще один. Приступим!”. Бой продолжается.

Если оба персонажа одновременно получили попадание – необходимо **разойтись**, эти удары не результативны. Нужно продолжить бой до следующего попадания, и так далее, пока не будет определен победитель. В конфликте не может быть ничьей.

Проигравший (или проигравшие) бой отступает от своей цели и не может напрямую препятствовать победителю, а также получает **рану**.

Хитрость

Конфликт разрешается **хитростью** через игру в метаморфозы Талиесина.

Противник, которому предложили или навязали конфликт **хитрости** (то есть в общем случае тот, кто бросил вызов), называет **тему**, на которой будет проходить конфликт. Мы не ограничиваем список тем, но старайтесь выбирать достаточно широкие темы, связанные с окружающим миром – тем самым вы сделаете сражение красивей и покажете свое уважение к противнику.

Примеры тем: Растения, космические тела, звери.

Участники конфликта по очереди будут озвучивать по **две стихотворных строки** (без рифмы, но стараясь попасть в указанный в примере размер), обязательно включая в текст хотя бы одну **какую-то сущность на озвученную тему**.

Сражение происходит по очереди и начинается с того, кто НЕ выбирал тему, всегда с одной и той же строки: **“Множество форм сменил я, пока не обрел свободу”**, вторую строку с превращением в **тематический объект** придумывают любую. Противник должен ответить своими двумя строками – давайте друг другу достаточно времени обдумать свои строки, примерно до **30 секунд**.

Образом, идущим в зачет будет только то, с чем вы прямо себя ассоциировали для оппонента:

***Был я кораблём, на бурных волнах под крики чаек рыбу ловившим,
Шторм избегавшим, прилив ожидающим славным***

В данном примере участник конфликта превратился только в **корабль**. Все остальные образы лишь добавляют красоты, и другой игрок может спокойно использовать их.

***Был кораблём на волнах я, и так же я был волною,
Штормом хлестал о борта я, в бездну маня несчастных***

А в данном примере участник превратился сразу три образа (**корабль, волна, шторм**), тем самым запретив превращаться в них сопернику.

Как одно и то же засчитываются разные виды одного и того же образа: льняная и шелковая простыня, амурский и бенгальский тигр и т.п.

Проигрывает тот, кто либо не может назвать свои две строки (думает дольше 30 секунд), либо повторяет уже названный **тематический объект**. Участники конфликта сами отслеживают условия проигрыша. Допустимо и рекомендуется по возможности привлекать независимого судью (если поединок принципиален - можно позвать игротехника, но не нужно этим злоупотреблять).

Проигравший (или проигравшие) состязание в хитрости отступает от своей цели и не может напрямую препятствовать победителю, а также становится **опечален**.

Если в конфликте участвуют более двух сторон, то он продолжается, пока не останется только одна. В этом случае ход передается по кругу между всеми участниками, по часовой стрелке. Сбившийся участник выходит из круга (и становится опечален). Так происходит, пока не останутся участники только одной стороны.

Пример состязания в хитрости (планируем также записать видео с полным примером):

Сренг: Пришла твоя смерть, Брес, если ты не покинешь земли Ирландии. (брошен вызов и обозначена желаемая цель)

Брес: Значит, будем биться! Верный меч покажет тебе мою удасть! (выбрана удасть)

Сренг: Есть у меня оберег со слезой твоей матери, Брес, поэтому меня ты можешь только обхитрить. (применено свойство навязывания поединка в хитрости)

*Брес: Так тому и быть! Значит, будем превращаться в **растения**. (выбрана тема)*

*Сренг: **Множество форм сменил я, пока не обрел свободу.**
Был я стрелой из **тиса**, смертью с небес проливаясь.*

*Брес: **Плющом ядовитым** взбирался по древним забытым руинам,
Плащом из **полыни** скрывал я могилы могучих героев.*

*Сренг: Я колосился **пшеницей**, золотом солнца питаюсь,
Серпу жнеца поклонялся, ложился под цеп хлебороба.*

*Брес: Острой **осокой болотной** я резал белую кожу,
Кровью поил я землю, воистину это было.*

*Сренг: Любимых уста запечатал сладостным вкусом **малины**,
Терпкой **полынью** наполнил я долгое время разлуки.*

*Брес: Ага! Я уже превращался в **полынь**! Вот и день твоего поражения. Не уйдет мой народ с этих земель!*

*Сренг снова обратился к **полыни** и проиграл Бресу. Брес остается в Ирландии, а Сренг отступает и опечален.*

Оружие

В качестве оружия на игре используется только ЛАРП-оружие ближнего боя; в пространстве игры отсутствуют луки, пистолеты и прочие вариации дальнобойного оружия, также как нет доспехов и щитов.

Среди **людей** Инишмора распространены **ножи** (длиной до 40 см.). Нож может быть у любого жителя острова. Также в качестве оружия могут быть использованы ЛАРП-модели небольшой бытовой утвари, например, сковородок или утюгов. Естественно, они должны быть совершенно безопасны и заранее согласованы с мастерской группой.

Также, констебль Морис Галахер носит с собой дубинку (длина которой может превышать 40 см), в качестве символа своей констебльской власти.

На начало игры у некоторых **людей** может оказаться раритетное оружие – например, мечи или сабли: такое оружие выглядит и воспринимается как сувенир, настенное украшение или музейный экспонат. Такое оружие будет помечено **красной лентой** и выдано мастерами. Подобное оружие не будет распространено и не будет свободном доступе, так как большинство жителей острова о мечах только слыхали.

Феи могут взять с собой любые подходящие им по антуражу **кинжалы** и **мечи** – все свои сомнения можно сперва обсудить с мастерской группой. Любые нестандартные модели (копья, булавы и т.п.) возможны, но согласовываются с мастерами в индивидуальном порядке.

Мастерские персонажи могут использовать в качестве оружия клыки, когти или что-то нестандартное.

Все оружие является неотчуждаемым, кроме оружия с красными лентами. Оружие с красными лентами можно спокойно изъять, выменять, украсть, подарить и получить в дар.

Прочие взаимодействия

На игре нет кулуарных убийств, связываний, оглушений от навыков персонажа или с помощью оружия и бытовых предметов!

Мордобой

Простая кабацкая или бытовая драка. Не используется для разрешения конфликта – у драки нет последствий, с помощью драки нельзя заставить кого-то что-то сделать.

Драка возможна только по **взаимному согласию** и только **вне** игровых помещений. Перед дракой обязательно выяснение отношений с хватанием за грудки и произнесением фразы “Пойдем выйдем!”. Если противник отказывается, то можно разве что начать серьезный конфликт по правилам конфликта.

Основная модель – игроки хлопают друг друга открытой ладонью по плечам. Пропустивший три хлопка – проиграл и выбыл из драки. Участвовать в драке может любое количество персонажей.

По взаимной договоренности всех участников драки можно моделировать её любым другим не травматичным способом.

Констебль Морис Галахер и **отец Эйдан О'Нил** могут остановить драку в любой момент. Если вы слышите фразы “**Именем закона!**” (от констебля) и “**Побойтесь Бога!**” (от священника) или их вариации, вы должны тут же прекратить потасовку.

Удержание

Два (без **ран** и не **опечаленных**) персонажа могут удерживать третьего, взяв того с двух сторон обеими руками. Пока персонажи удерживают кого-то, они не могут ничего больше делать руками. Удерживаемый персонаж не может вырываться и сопротивляться, если его куда-то ведут. Удерживаемый персонаж не может участвовать в конфликтах (бросать вызов, принимать, помогать), не может использовать **обереги**, но может использовать **особые дары и чары**.

Удержание заканчивается, если кто-то из удерживающих отпускает хотя бы одну руку.

На игре могут быть персонажи, на которых удержание не работает. Такой персонаж открыто объявит об этом.

Например: “Никакие путы и ничьи руки не могут сдержать меня”

Обыск

Производится, только если персонаж не может сопротивляться – удержан, мертв, под воздействием чар или с согласия самого персонажа. Обыск отыгрывается игрой в вопросы, без придинок к формулировкам (другой персонаж не обязан знать о всех ваших карманах в сумке, чтобы обыскивать): “Что в сапогах? Что в сумке? Что на шее?”. Если в указанном месте есть игровые предметы – обыскиваемый обязан их предъявить.

Будьте разумны в выборе места, куда вы будете прятать предметы – не прячьте ничего, например, в нижнее белье.

Смерть

На игре нет добиваний или смерти от ранений, но есть способы убить. О таких способах будут знать некоторые персонажи из своих вводных, их также можно узнать на самой игре. Феи будут знать отдельно свои правила по смерти.

В любой момент, игрок может решить, что для его персонажа пришло время умереть – от старости или каких-то иных причин. Отыграйте это, попрощайтесь с родными и священником, произнесите речь. Организуйте ирландские поминки, в конце концов (может, где-то на них передумаете помирать). После – приходите к мастерской группе, обсудим вместе, что делать дальше.

Правила - вирд, гейсы, клятвы

Для людей Ирландии, а особенно жителей острова Инишмор, очень важно понятие судьбы. Для человека ее определяют данные им **клятвы** и наложенные на него **гейсы**. **Вирд** – особая мистическая сила, умение управлять своей судьбой и судьбой мира вокруг. Количество этой силы у человека напрямую зависит от **клятв** и **гейсов**. Далее эти понятия описаны подробно.

Клятвы

Клятвы - это важная основа жизни людей. На **клятвах** строится человеческое общество, они – залог того, что оно не развалится в одночасье. Нарушение **клятв** – вещь порицаемая.

Клятвы всегда даются кому-то и всегда публично – при свидетелях. После того, как вы дали **клятву**, вы должны записать ее на специальной карточке, которые можно будет отыскать в церкви или пабе. Вы можете самостоятельно вписать в карточку свое имя и формулировку **клятвы**, после того, как она была принесена. Карточка остается у вас.

Формулировки **клятв** максимально просты – чем проще, тем лучше.

Какие бывают клятвы?

Одновременно человек может дать только **три клятвы**, и не может дать две клятвы одного вида. Количество **клятв** на начало игры будет зависеть от личной истории персонажа.

На игре существует **пять видов клятв**:

1. **Клятва, даваемая при рождении**: такую клятву дают родители или близкие ребенку.

Примеры: Отдам тебя в школу, чтобы хоть ты получил бы образование; будешь суженым Бриде, женишься на ней, когда станет тебе шестнадцать; никогда не будешь знать голода в моем доме;

2. **Клятва, даваемая при конфирмации**: такую клятву дает ребенок обществу.

Примеры: Стану шахтером, как отец; никогда не покину дом матери и буду ухаживать за ним; Никогда не возьму в руки инструмент, и вообще работать не буду;

3. **Брачная клятва**: такую клятву дает супруг супругу.

Примеры: Быть верным и никогда не покидать; слушаться тебя во всем, чего бы ты не попросила; не оставлять твою сторону, как бы ты ни был не прав;

4. **Клятва о передаче имущества**: такую клятву дают наследнику или новому хозяину имущества.

Примеры: отдам тебе свою кузню, как скуешь три подковы; станешь хозяином дома моего, когда исполнится тебе восемнадцать; не позже заката пригоню тебе свое стадо коз – оно твоё;

5. **Похоронная клятва**: такую клятву дают на похоронах мертвецу.

Примеры: Теперь буду жить только плотницким ремеслом, как ты; Погубило тебя пьянство, так я теперь никогда и капли в рот не возьму; Не найди мне покоя, пока не отомщу твоим убийцам.

Что может произойти с клятвой?

Клятва может быть исполнена – если ее условия очевидны (например: оплата обучения ребенка в школе, передача имущества, смерть одного из супругов) и не требуют оценки от другой стороны. В таком случае просто сбросьте вашу карточку с клятвой в специальную коробку в церкви или тронном зале фей.

Клятву может отозвать та сторона, которой она была принесена. Сделать это можно в присутствии того, кто давал клятву, и священника. Сбросьте карточку в коробку в церкви или тронном зале фей.

Клятву можно **нарушить** – в таком случае она спадает, а вы должны **порвать** карточку нарушенной клятвы и сбросить в коробку в церкви или тронном зале фей.

Если по какой-то причине **клятва** становится невыполнимой – например, пожар разрушил обещанный дом, волк задрал обещанное стадо, обидчик скончался по глупости, от старости или от случайного ножа в кабацкой драке – такая **клятва** считается **нарушенной**.ⁱ

Гейсы

Гейсы – мистический запрет, плата за что-то хорошее, полученное от судьбы. **Гейсы** не приносят, их **налагают** в качестве противовеса за **дары**, чтобы не гневить судьбу. Люди налагать гейсы не могут.

Гейсы будут представлены карточками (отличными от карточек клятв), на которых будут указаны **дары** и **ограничения**, наложенные на персонажа.

У человека может быть одновременно максимум **три личных гейса**.

Отказаться или убежать от **гейса** нельзя – судьба так или иначе вас настигнет. Некоторые мастерские персонажи могут снять с вас **гейс** или заменить уже существующий на другой.

Нарушив гейс – **порвите карточку** и бросьте её в специальную коробку в церкви или тронном зале фей.

Вирд

Вирд – особая мистическая сила, умение управлять своей судьбой и судьбой мира вокруг. Говорят, что сыновья Милиа были властны над своей судьбой и все герои владели **вирдом**. Сейчас же что-то подобное можно найти лишь под холмами, в стране фей.

В любой момент времени **вирда** у человека не может быть больше, чем общее количество ненарушенных **гейсов** и **клятв** (то есть карточек; **максимально 6** - до 3 клятв и до 3 гейсов).

Вирд моделируется крупной цветной бусиной на булавке, которую необходимо прикрепить на костюм в удобное для вас место. Булавки с бусинами и карточки выдадут мастера – нет необходимости везти свои. **Вирд** и карточки являются нематериальными предметами – вы не можете видеть манипуляции с ними.

Просто передать **вирд** другому персонажу нельзя.

Как тратить вирд?

Иногда вам придется потратить **вирд** – на что-то героическое и невероятное, или наоборот, коварное и ужасное. Тратя **вирд** – снимите булавку с бусиной, а затем сбросьте ее в специальную коробку в церкви или тронном зале фей. Снимать **вирд** во время активной сцены не обязательно – просто запомните, что вы его потратили, и снимите, когда вся активность закончится.

При трате **вирда** ваш персонаж чувствует тревогу, тоску, или же наоборот - мрачную решимость перед лицом рока – выбор эмоции остается на ваше усмотрение. Помните, меняя свою или чужую судьбу, вы незримо двигаетесь и к собственной гибели. Когда вирд равен 0 – мир выглядит скучным и рутинным.

Как пополнить запас вирда?

В мире игры можно встретить **волшебные плоды** – они будут выглядеть как **вирд (булавка с бусинкой)** с приколотым древесным **листом**.

В любой момент **вирд** из плода можно поглотить и пополнить свой запас (не превышая возможный максимум) - приколите к себе булавку с вирдом, а листок, на котором он висел - бросьте в специальную коробку в церкви или в тронном зале фей.

Любой персонаж может носить с собой только один **плод**. Его можно свободно передавать другим игрокам, но как только вы приколите **вирд** себе – передать его уже не получится.

Если по какой-то причине у вас оказалось больше **вирда**, чем карточек **клятв** и **гейсов** – сбросьте лишний в коробку в церкви или тронном зале фей.

Магия людей

Чары

В мире существует множество таинственных явлений, и иногда вы можете столкнуться с проявлениями мистики. Обычно такие действия сопровождаются маркером **"Чары"**, за которыми следует краткое описание эффекта от чародея. Верьте им и следуйте указаниям. Факт применения **чар** для вас не очевиден – вы не можете понять, кто использовал **чары** и что именно сделал.

Чары обычно продолжают действовать до конца текущей сцены, если чародей явно не указывает обратного, или если это целебные чары.

Если **чары** выводят вас из сцены, и не указано определенное время их действия, вы не можете вернуться в сцену в течение некоторого времени. Пожалуйста, не ведите себя неуважительно и не возвращайтесь, как только отойдете на пару шагов.

Чары, воздействующие на эмоции, будут восприняты вами как внезапные порывы души – внезапное чувство тревоги или радости. Если что-то воздействовало на вашу память, то все несостыковки вы для себя оправдываете. Условия возвращения воспоминаний вам озвучат при наложении чар.

Обереги

Помимо мистических явлений существуют и древние знания, передающиеся людьми из поколения в поколение – тайны создания волшебных **оберегов**.

Каждый **оберег** создается по определенному **рецепту**, который является уникальным физическим предметом и не может быть скопирован. Любой человек может создать оберег, если есть рецепт, знаний о ингредиентах недостаточно.

Основой оберега является квадратная деталь, затканная определенными цветами (см. правила по ткачеству), но могут потребоваться и другие материалы. В каждый оберег нужно вложить, то есть прикрепить, **1** бусину **вирда**.

Все обереги являются одноразовыми и не могут быть "перезаряжены" - при использовании оберега тратится вложенный в него вирд. Использованный оберег и вирд с него следует сбросить в специальную коробку в церкви. Для использования оберега достаточно его коснуться и произнести маркер **"Оберег"** и кратко описать эффект. Если оберег был спрятан, его необходимо достать и коснуться. Если вы не знаете эффект оберега - вы не можете его применить.

Обереги действуют только на того, кто им владеет. Нельзя одновременно владеть двумя одинаковыми оберегами. Оберег нельзя просто подарить или отдать – его обязательно нужно выменять на что-то, иначе он теряет свою силу и считается использованным. Отобранные силой или украденные обереги работают, но для их применения необходимо знать, какой эффект они дают.

Применение оберега является метаигровым событием, ни один из человек не понимает, что сработала магия.

О выборах мэра и о земле

Выборы мэра

Полгода назад мэр Аллен Даффи пропал без вести. Его долго искали констебль Морис Галлахер и помощница констебля Эбха О'Коннел, но так и не нашли никаких следов. По закону его пора признать погибшим - и выбрать нового мэра. Констебль Галлахер должен объявить это в ближайшее время.

Мэром Инишмора может быть тот, кто выполняет следующие условия:

1. Прошел **конфирмацию на Инишморе** (т.е. его клятва при свидетелях записана священником в книгу, в подростковом или взрослом возрасте значения не имеет);
2. Мэр должен **владеть землей** на Инишморе (*минимальный надел для этого равен 1/3 землевладения, см. ниже*) или **быть выдвинутым владельцем земли**;
3. Мэр после избрания должен остаться **жить на острове**.

Выборы пройдут в **16.00 субботы** на площади. На них должны прийти все жители Инишмора.

Кандидатов заранее никто не записывает (а вот соответствие условиям проверят). Они приходят в назначенное время и озвучивают кратко собравшимся инишморцам свое желание стать мэром и позицию по насущным вопросам (не более 3 минут!). Жители могут задать каждому вопросы (на это выделяется еще 3 минуты).

Затем следует непосредственно голосование. Претенденты на должность мэра расходятся в разные концы площади. Инишморцы же голосуют "ногами" - то есть подходят к тому кандидату, которого поддерживают. Тот, под чью руку пришло большинство - становится новым мэром.

Отец Эйдан вручит новому мэру регалии, и все смогу выпить в пабе за его или ее здоровье!

О землевладении

Как и древняя Ирландия, наш маленький остров разделен традиционно на пять землевладений, каждый из которых находится в собственности одной из семей Инишмора. Никаким законом это не закреплено, но заведено именно так.

Земля семьи О'Коннелов раньше была цветущими пастбищами, а сейчас на ней находится ткацкая фабрика. Текущим владельцем является Эния О'Коннел.

На земле Бреннанов находится действующая серебряная шахта. Текущий владелец - Иган Бреннан.

Вторая (ныне заброшенная) шахта находилась на земле, традиционно принадлежавшей семье Даффи. Однако прошлый владелец, Аллен Даффи, не передал землевладение своим сыновьям, а разделил участок и продал его. Большая часть была присоединена к землям Бреннанов, а меньшая досталась семье Флинн. Ее текущий владелец - Рори Флинн.

На землях семьи О'Доннелл примыкают к руинам старого монастыря Киллени, где ныне располагается церковь Святого Энда (а также мэрия, кабинет врача и полицейский участок). Наследовал это богатство кто-то из детей О'Доннеллов - Морна или Дугал, а может быть даже и Мид. Впрочем, последнее маловероятно.

Все еще не оглашено завещание старого Дермота О'Нила, так что владельца у земли семейства О'Нилов пока нет. Видимо, ненадолго, - именно за этим приехал аж из Америки Патрик О'Нил.

Как передать или получить землю?

Землю (весь участок или оговоренную часть) можно добровольно передать другому человеку, отнять или захватить нельзя. Экономика у нас весьма условна, а деньги не моделируются. Расчеты ими мы оставляем за рамками игры. В обмен на землю можно просить какие-то предметы или обещания услуг, или просто ее подарить.

Чтобы передать владение землей - нужно публично дать клятву о передаче имущества. Традиционно свидетелем подобных сделок зовут священника (или мэра, когда он избран). Условия клятвы записываются на специальной карточке согласно правилам - карточка остается у того, кто отдал землю. В клятве может быть оговорено условие, тогда только после его выполнения земля сменит владельца. Помните, пожалуйста, формулировки клятв максимально просты.

Примеры: станешь хозяином земли моей, когда исполнится тебе восемнадцать; отдам тебе землю мою, когда женишься на моей дочери.

Если условия клятвы выполнены (возможно, сразу же), новый владелец получает права на землю. Оформлять это бюрократически бумагами не нужно (если только сами захотите), достаточно скинуть карточку с исполненной клятвой (т.е. не разорванную) в специальную коробку в церкви.

Экономика, которой нет

Мастерская группа благодарит за подход МГ ПНН “Ярмарка Тщеславия” и РИ “Греция”.

Экономика на нашей игре весьма условна, а деньги не моделируются. Расчеты ими мы оставляем за рамками игры. То есть у всех жителей Инишмора есть работа, считаем, что на зарплату от нее каждый может обеспечить себя едой и пивом в пабе.

На Инишморе, как и везде, есть семьи побогаче и семьи попроще. Побогаче - это О'Коннеллы, Бреннан, О'Нилы, О'Доннеллы, с недавних пор - Флинн, а раньше ещё семья Даффи богатой была. Это сюжетные различия, непосредственно на игру на уровне микроэкономики они влиять не будут. Нарративно - могут согласно вводным. Не у всех есть земля для того, чтобы баллотироваться в мэры, или не каждый может позволить себе уехать учиться в Дублин, и т.п. При этом никаких сумм, которые надо набрать, чтобы реализовать что-то из этих мечтаний, нет.

Нам важны взаимоотношения между персонажами, а также отражение быта и атмосферы жизни ирландцев. У каждого инишморца есть какое-то занятие, работа, определяющая его для других людей - даже у приезжих и, не поверите, у добрых соседей! Впрочем, здесь речь все же не о них. Так вот, два раза в день у людей будет **“час ремесла”**:

- дневная смена с **12.00 до 13.00**;
- вечерняя с **18.00 до 19.00**.

У деятелей культуры и науки, а также администрации нет жестко регламентированного времени работы, однако именно в это время можно будет наиболее продуктивно проводить исследования развалин и прочих живописных мест острова.

Работа - это не только необходимость поиграть в ту или иную модель, но и возможность поболтать за делом с коллегами, обсудить что-то о насущных делах. Если без причины пропускать рабочую смену, то вы потеряете не только уважение людей, но и вам перестанут наливать в пабе.

Помимо исследований, мы моделируем 3 вида занятий - добыча серебра в шахте, ловля рыбы в море и ткачество на фабрике. Нет никакого модельного ограничения на то, кто и чем может заниматься, только социальные. То есть приезжий исследователь может, например, напроситься и залезть в шахту, и даже добыть что-то, или выйти в море порыбачить.

На этих ремеслах каждую смену есть некоторый план - необходимый минимум ресурса, который нужно добыть или произвести. Если план выполнен - все довольны и жизнь идет успешно. Если нет - жизнь становится беднее.

(надеюсь, мы не дойдет до того, что в пабе останется только вода!). Оставшиеся сверх плана ресурсы могут быть использованы в игре, если это имеет смысл.

На шахте добывают серебро (моделируется металлическими шайбами). Большинству жителей Инишмора оно не нужно. Его можно использовать для изготовления некоторых игровых вещей. Призываем вас не превращать серебро в аналог денег и не придавать ему слишком большой ценности.

Рыбаки добывают рыбу, которая идет на еду, а также ракушки, которые используются в качестве красителей для нитей на ткацкой фабрике (влияет на получаемые ткачихами на следующий час ремесла материалы). Рыбу напрямую использовать дальше в игре нельзя (разве что констеблю подбросить), однако из моря, бывает, и другие интересные вещи достают.

На ткацкой фабрике используют основу и нитки для изготовления ткани и изделий из нее. Цвета нитей, которые есть в запасе, зависят от тех красителей, которые добыли рыбаки. Тканые элементы являются основой для изготовления оберегов (см. правила по магии, которые будут вывешены в ближайшее время). Но это крайне редко используется в наш просвещенный конец 19 века.

Подростки, не прошедшие конфирмацию, ищут себе подходящее занятие. Они могут попробовать любые профессии - это относится как к фабрике, шахте и рыбной ловле, так, например, и к медицине и охране закона и порядка, а может даже изучению истории или журналистике. Мы рекомендуем попробовать разное. В случае фабрики, шахты и рыбной ловли достаточно в час ремесла вписаться дополнительным человеком в смену к взрослым. Принимать ли на работу на постоянной основе решают соответственно хозяин шахты Иган Бреннан или хозяйка фабрики Эния О'Конелл, а вот запретить быть рыбаком, если лодка есть у семьи, никак не получится. Остальные занятия - на отыгрыш и социальное взаимодействие.

Добыча серебра в шахте

На Инишморе в шахте Бреннанов добывают серебро. Заброшенной и обвалившейся шахты Даффи на игре не будет.

Шахтеры работают, как и другие жители Инишмора, по расписанию 2 раза в день по 1 часу - дневная смена с **12.00 до 13.00** и вечерняя с **18.00 до 19.00**. В каждую смену работают обе бригады.

БЕЗ ИГРОТЕХНИКОВ В ШАХТУ НЕЛЬЗЯ!

Если вы хотите получить доступ в шахту вне рабочего времени, зайдите на мастерку. При наличии свободных игротехников это будет возможно. Однако полноценная добыча возможно только в официальные часы работы. С 1.00 ночи до 9.00 утра шахта недоступна.

Помимо опытных шахтеров на смену могут прийти подростки, чтобы попробовать и научиться ремеслу. Принимать ли их на постоянную работу после прохождения конфирмации, решает хозяин шахты **Иган Бреннан**.

Получение серебра происходит в 2 этапа:

1. в шахте добывают куски породы;
2. вне шахты породу обрабатывают, очищая серебро.

Распределением обязанностей между шахтерами занимаются владелец шахты **Иган Бреннан** и бригадиры **Килан О'Брайан** и **Ангус Доэрти**.

Инструменты для работы в шахте:

- каски;
- перчатки;
- веревки на пояс с карабинами (по две);
- повязки на глаза (выдаст игротехник на входе в данж);

- молотки для обработки породы.

Это не личное снаряжение, все хранится рядом с шахтой (все выдадут мастера, но можно привезти что-то из этого себе - тогда будет личный комплект).

Добыча породы

Добыча в шахте моделируется данжем типа ксинго-бездна с депривацией зрения. Точное место будет показано на полигоне и ограничено по периметру нетканкой. Внутри шахтёров обязательно будут сопровождать игротехники, чтобы избежать неприятных происшествий и травм. Всегда следуйте их указаниям. В любой момент, находясь в шахте, вы можете остановиться и поднять руки вверх, чтобы привлечь внимание игротехника. К вам сразу же подойдут, помогут и выведут наружу при необходимости. Пожалуйста, ни при каких обстоятельствах не снимайте маску внутри данжа.

Одновременно в шахту может войти не больше 4 человек (эта цифра может измениться, верьте игротехникам). Вход осуществляется только в специально промаркированном месте.

В шахте есть несколько штолен, которые моделируются веревочным лабиринтом. Каждый шахтер при входе обязательно надевает каску, перчатки и повязку на глаза (выдаст игротех), а также пристегивается к веревке одним из карабинов. Каску и повязку на глаза снимать внутри шахты запрещено. Перчатки используются для вашего удобства, их можно снять.

Шахтеры вслепую перемещаются по штольням, скользя карабином по веревкам. В любой момент времени внутри шахты вы должны быть пристегнуты к веревке, держаться руками не нужно. При необходимости перейти на другую веревку или пройти узел используйте второй карабин, сначала прикрепив его и только потом отстегнув первый.

В шахте можно найти куски породы - это серебро в виде металлических шайб, залитых гипсом. **За один заход шахтер может вынести только 1 кусок породы.** Крайне редко, но возможно, вы обнаружите и другие находки, их можно забрать с собой, если игротехник не скажет обратного. Ограничений по количеству на них нет.

Обработка породы и получение серебра

Всю добытую породу нужно обработать. Вне шахты в специально оборудованном месте (чтобы гипсовая крошка не разлеталась) можно разбить породу с помощью молотков и извлечь серебро (металлические шайбы). В разных кусках породы его может быть разное количество - как очень много, так и совсем ничего. Это зависит от места добычи и шахтерской удачи.

За смену необходимо добыть и сдать определенное плановое количество серебра (будет сообщено хозяину шахты в начале смены). Это количество идет на обеспечение обязательств по контрактам и поддержание прибыльной работы шахты. Если план не будет выполнен, особенно несколько смен подряд, то у шахты будут проблемы (а шахтерам могут перестать наливать в пабе!).

Когда план выполнен, хозяин шахты может оставить себе до половины серебра, добытого сверх него, а остальное вместе с бригадами распределить между шахтерами.

Большинству жителей Инишмора серебро не нужно. Его можно использовать для изготовления некоторых игровых вещей или для обмена. Однако призываем вас не превращать его в аналог денег и не придавать ему слишком большой ценности.

Рыбная ловля

Мастерская группа благодарит за эти правила МГ ПНН "Ярмарка Тщеславия" и РИ "Греция".

На Инишморе рыбная ловля возможна в специальном месте и только в определенные благоприятные для этого моменты времени, что связано с приливами, отливами, а также приходом косяков рыб к берегу острова. Удачное

время для работы рыбаков, как и других жителей Инишмора, по расписанию 2 раза в день по 1 часу - дневная смена **с 12.00 до 13.00** и вечерняя **с 18.00 до 19.00**. В начале часа ремесла поднимается ветер, он не будет ждать рыбаков. Конец рыбной ловли ознаменует штиль, все лодки что остались в море больше не могут привезти улов. Все игроки, оставшиеся в море, возвращаются на берег, они «опечалены».

Без игротехников рыбная ловля невозможна. Вне часа ремесла поймать рыбу невозможно. Если вы хотите выйти в море вне рабочего времени, зайдите на мастерку. При наличии свободных игротехников это будет возможно. С 1.00 ночи до 9.00 утра море недоступно.

Рори Флинн, как старший, организует рыбную ловлю и координирует, кто куда пойдет на лодке. Помимо опытных рыбаков могут также прийти подростки, чтобы попробовать и научиться ремеслу.

Рыбацкая лодка

Команда рыбацкой лодки состоит из минимум двух человек («кормчий» и «парус»), на борт также можно взять одного пассажира. Менять роли в команде лодки после выхода в море нельзя, только на суше.

Модель лодки состоит из реи (длинной палки), полотна паруса и веревок такелажа, а также якоря в виде мешочка с грузом на веревке. Все это будет предоставлено мастерами. Человек, изображающий парус, кладет на плечи палку как коромысло и одевает полотно ткани по типу пончо. К краям палки привязаны веревки, которые держит кормчий. При помощи этих веревок кормчий разворачивает «парус» и определяет курс лодки. Якорь может быть привязан за пояс либо к кормчему.

Хождение по морю

Море - это специальная площадка, где отмечены рыбные места, отмели и рифы. Когда лодка выходит в море, она стартует с линии берега.

С началом удачного времени для рыбной ловли начинает дуть **ветер**. Его направление показывает флажками в руках специальный игротехник.

Перемещение лодки осуществляется шагами только **вперед**, куда смотрит парус. Движение происходит **шагами**, команды **"ШАГ"** подаёт игротехник. Далее каждое такое действие будем называть «такт».

Когда обычная погода и море спокойно, то ветер меняется раз в цикл на 45° в случайном направлении. Длина цикла составляет **10 тактов**. Между циклами есть несколько секунд паузы на смену ветра, когда нужно остановиться, осмотреться и принять решение, куда идти дальше.

- Если ветер дует строго в спину или в спину немного сбоку (до 10-15°), вы должны сделать **длинный шаг**.
- Если ветер дует под углом в лицо или под углом в спину, вы должны сделать **обычный шаг**.
- Если ветер дует сбоку (90° от направления движения), вы должны сделать **короткий шаг** на стопу (пятка к носку).
- Если ветер дует в лицо или в лицо немного сбоку (до 10-15°) - вы не можете двигаться.

Реальные парусные суда перемещаются галсами по другим законам. Для данной модели это игровая условность.

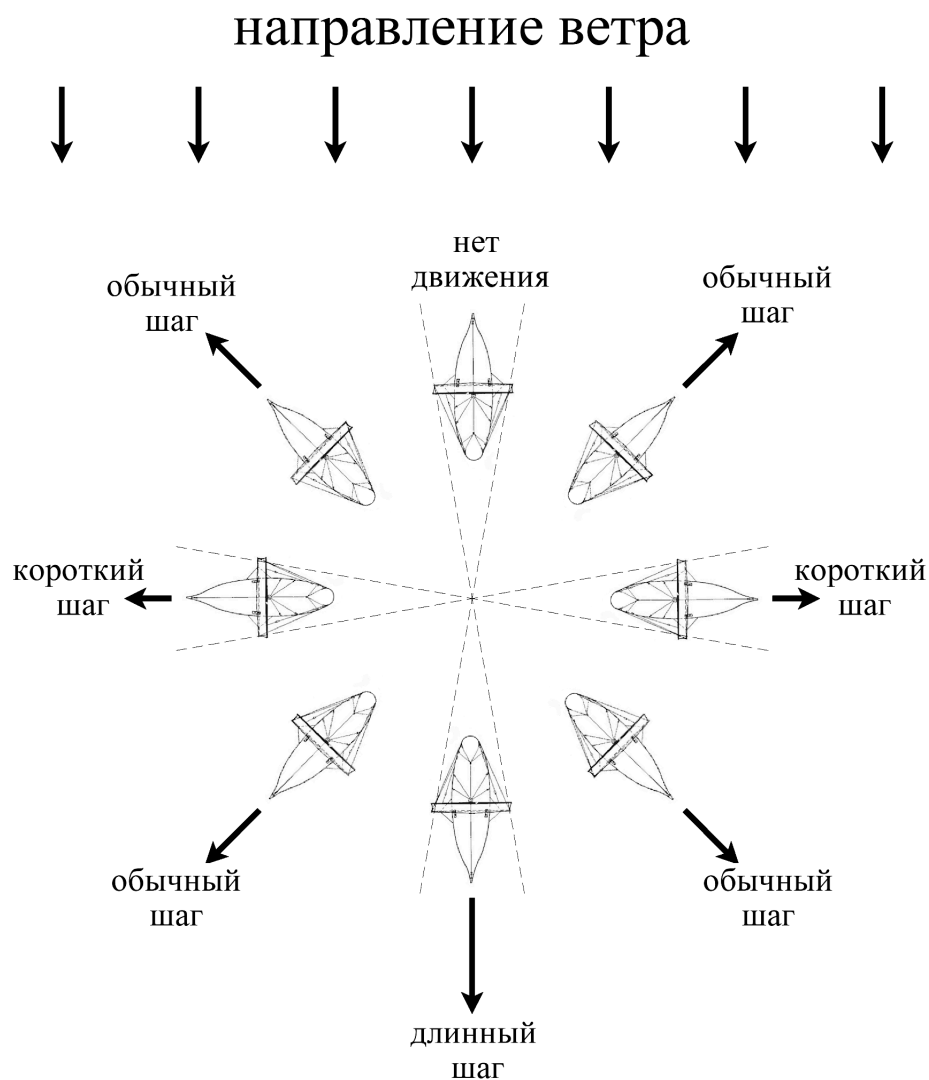


Схема движения лодки в зависимости от ветра

Очень просим делать шаги вышеуказанного размера, нарушения точно приведут к кораблекрушению!

Поворот относительно ветра делается всей командой вокруг своей оси так, чтобы человек, изображающий парус, оставался на месте. Изменение направления происходит **по 45° за один такт**, т.е. изменение в 90° - два такта.

Чтобы лодка остановилась, нужно бросить якорь. Для этого моделирующий его мешочек нужно бросить на землю. Это делается за один такт. Подъем якоря также занимает один такт. Первый шаг после остановки всегда короткий.

Кораблекрушения

На море бывают **риффы** и **отмели**. Если лодка приблизилась к **риффу** на полметра или коснулась оснасткой - произошло кораблекрушение. **Отмели** не вызывают кораблекрушение, но не позволяют через них пройти лодкам. На них можно высадиться.

Если лодки оказались ближе чем полметра друг с другом, произошло столкновение - а значит **кораблекрушение**. В случае кораблекрушения лодки повреждены, кормчие бросают такелаж и падают в воду. Залезть обратно в лодку нельзя, можно только добраться до берега или отмели.

- Кормчие получают **рану** (если с ними в воде ничего другого не происходит, о чем сообщит игротехник; если рана уже есть, то **печаль**) и быстро, не мешая другим лодкам, переходят к линии берега.
- Поврежденные лодки, то есть люди, изображающие парус и оставшиеся без кормчих, кратчайшим путем и **обычными** шагами дрейфуют до линии берега (последствий нет, если игротехник не сообщит иного). Ветер в данном случае не важен, но рифы и отмели все еще нужно обходить. Столкновение с такой лодкой также приведет к кораблекрушению.

На берегу лодку можно починить - то есть снова собрать пару кормчий-парус (по возможности поменяв роли).

Напоминаем, что отдельно рана и печаль не мешают продолжать работу. Но если персонаж и ранен, и опечален одновременно, он не может быть кормчим, но может быть парусом или пассажиром.

- Если на лодке во время кораблекрушения был пассажир, то он падает за борт. Залезть обратно в лодку нельзя, можно только добраться до отмели. Пассажир получает **рану** (если с ним в воде ничего другого не происходит, о чем сообщит игротехник; если рана уже есть, то **печаль**) и быстро переходит к **ближайшей** отмели. Оттуда кричит, просит забрать. Если до конца часа ремесла такого человека не заберут и не отвезут на берег, он будет **опечален**, что его бросили, и сам вернется на сушу.

Ловля рыбы

На море отмечены рыбные места. Они представляют собой непрозрачный мешок, из которого выходят веревки. Часть из них будут пустыми, часть - с рыбой или другой добычей. Задача лодок дойти по морю до рыбного места, избегая столкновений с другими лодками и огибая рифы и отмели.

Когда лодка доплывает до места, где можно ловить рыбу, ей нужно выбросить якорь. Кормчий могут вытянуть одну веревку из рыбного места. Тянуть можно только по одной! Улов можно выбросить в море, вернуть назад в рыбное место нельзя. **За один выход в море команда кормчий-парус одной лодки может привезти на сушу только один улов.**

Если на лодке был пассажир, он может вытащить и увезти еще один улов. При этом веревки тянуть нужно в любом случае по одной, по очереди! То есть **команда кормчий-парус и пассажир может выловить и привезти на сушу два улова.**

После завершения ловли, лодка поднимает якорь и по стандартным правилам перемещения возвращается на берег. За один час ремесла может быть сделано сколько угодно выходов в море. Улов нужно оставлять на берегу. Везти его с собой можно - но тогда не получится выловить новый, место в лодке занято.

Улов

Каждый час ремесла рыбакам вместе нужно выловить определенное плановое количество рыбы (будет сообщено в начале смены). Это количество идет на еду и обеспечение сытой жизни рыбаков. Если план не будет выполнен, особенно несколько смен подряд, то у рыбаков будут проблемы (и даже могут перестать наливать в пабе!).

Рыбу, даже если осталась сверх плана, напрямую использовать дальше в игре нельзя (разве что констеблю подбросить). Часть рыбы можно даже забрать (сколько укажет игротехник). Однако из моря, бывает, и другие интересные вещи достают. Добытые ракушки используются в качестве красителей для нитей на ткацкой фабрике (влияют на получаемые ткачихами на следующий час ремесла материалы). С другой добычей рыбаки поступают по собственной совести и разумению.

Работа на ткацкой фабрике

На ткацкой фабрике Энии О'Коннелл производят ткань и изделия из нее. Фабрика находится в гостиной дома О'Коннеллов. Ткачихи работают, как и другие жители Инишмора, по расписанию 2 раза в день по 1 часу - дневная смена с **12.00 до 13.00** и вечерняя с **18.00 до 19.00**. В остальное время можно использовать материалы для личных нужд, делать заготовки.

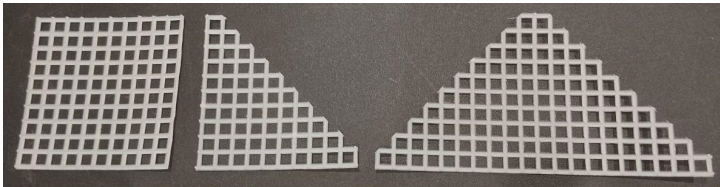
Ткачество

Ткачество моделируется вышиванием по пластиковой канве (сетка). Все инструменты и материалы предоставят мастера, они хранятся на фабрике:

- детали основы из пластиковой канвы;
- пряжа;
- пластиковые иглы для вышивания;
- ножницы.

Детали основы есть в неограниченном количестве, они бывают трех типовых размеров:

- **квадрат** - 10 на 10 клеток;
- **малый треугольник** - прямоугольный равнобедренный треугольник с катетом 10 клеток;
- **большой треугольник** - прямоугольный равнобедренный треугольник с гипотенузой 20 клеток.



Нитки зеленого цвета есть на фабрике всегда. Другие цвета зависят от тех красителей, которые добыли рыбаки (обычно дефицита нет).

Ткачихи заполняют детали основы нитками нужных цветов. Стиль вышивки может быть любым - от простого полукреста до какого-то узора при желании. По краю детали тоже обшиваются. Не обязательно заполнять всю деталь одним цветом, можно использовать разные - какие именно нужны, говорит инженер. Готовые детали сшиваются между собой для получения заказанного изделия.

Принцип работы смены

За смену необходимо изготовить одно или несколько заказанных изделий, состоящих из некоторого количества соединенных деталей. Изображение требуемых изделий получает хозяйка фабрики Эния О'Коннелл, а инженер Ронан Даффи разрабатывает схему их выполнения. Он передает список необходимых деталей с указанием нужных цветов ткачихам на изготовление. Обычно инженер в текущую смену разрабатывает схему изделий на следующую, чтобы его работа шла параллельно с ткачихами.

Изготовление заказанных изделий означает успешное выполнение обязательств по контрактам и поддержание прибыльной работы фабрики. Если план не будет выполнен, особенно несколько смен подряд, то у фабрики будут проблемы (а ткачихам могут перестать наливать в пабе!).

Если план выполнен до окончания смены, ткачихи могут изготовить детали в запас или сделать что-то для себя. Тканые детали являются основой для изготовления оберегов тем, кому известны рецепты (см. правила по магии, которые будут вывешены в ближайшее время). Но это все же крайне редко используется в наш просвещенный конец 19 века.

Работа инженера

Этот раздел обязательно прочитать только Ронану Даффи, остальным не обязательно.

За основу модели взят принцип головоломок полимино или танграм. Инженер получает изображение заказанного изделия - фигуры, которую нужно изготовить в следующий цикл. В это время на фабрике ткут по заданию предыдущего цикла.

Задачей инженера является придумать, как из трех типовых деталей основы (квадрата и двух видов треугольников) собрать необходимую фигуру. И как их нужно раскрасить. Границы цветов не обязательно проходят по границам деталей, хоть это и упрощает работу ткачих. Равно как и уменьшение количества деталей.

Швеи ткут детали по списку нужным цветом, после чего происходит сборка.

Правила по исследованиям

Эти правила сделаны для наших историков, фольклористов, полицейских, священника, медика и журналиста:))) Мы предполагаем, что вы выполнили некие предварительные изыскания и наметили для себя план работ, которому и собираетесь следовать. Этот план вы получите на старте в конверте.

В самом верху плана будет написано название исследовательской работы и дано ее краткое описание. Например, у приезжего историка может быть такая тема:

“Исследование о влиянии сваренного святым Патриком пива на таинственный неурожай на Инишморе в начале 5го века.”

Далее следует план работ в виде отдельных пунктов, заниматься которыми можно в любом порядке. В каждом пункте имеется краткая подсказка, куда вы собирались пойти, чтобы получить необходимые вам сведения.

Источников есть несколько, это: **Древние находки, Рассказы жителей, Пиктограммы, Рукописи/документы.**

1. **Древние находки** - это предметы в игре, помеченные специальным чипом. Они могут быть обнаружены в коллекции местного обитателя древностей, где-то на чердаке местных жителей, найдены в данже. Когда-то их выкопали, нашли, выловили на Инишморе и теперь бережно (или нет) хранят.
2. **Рассказы жителей** - каждый на острове знает какую-то старую историю, легенду, байку или сплетню. Расспрашивайте местных обитателей!
3. **Пиктограммы** - на древних постройках и скалах Инишмора можно встретить примитивные рисунки и странные письма. Вероятно их можно расшифровать, но для этого вам скорее всего понадобится найти подсказку.
4. **Рукописи/документы** - древние манускрипты, написанные еще во времена Святого Патрика можно встретить как в руинах монастыря, так и в коллекции местных любителей древности, также документы хранятся в мэрии и в церкви.

План вашего исследования будет выглядеть примерно так:

1. **Древние находки.** В коллекции любезного Амброуза по рассказам очевидцев есть древняя пивная кружка с надписями на латыни.
2. **Рассказы жителей** - говорят, что все алкаши Инишмора знают секретный рецепт пива, произведенного Святым Патриком
3. **Рукописи** - в библиотеке монастыря в некоторых рукописях были отрывки текстов о сельском хозяйстве Инишмора в 5 веке.
4. **Пиктограммы** - на скале рядом с пирсом есть изображение пивной кружки и странные знаки под ней.

Изучать эти свидетельства можно в любом порядке, а кое-какие подсказки можно и не найти. Как бы то ни было, в какой-то момент, узнав все, что вам необходимо, и сделав выводы, вы оформляете их в научную работу и можете: послать ее в научный журнал Дублинского археологического общества, сделать новой главой Путеводителя по Инишмору, написать поэму, прославляющую нашу славную Ирландию, найти разгадку преступления, повесить как новость в пабе или воспользоваться знанием в собственных интересах.