

ПРАВИЛА ПО СОЦИАЛЬНЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

I. Правила по ненасильственным взаимодействиям

1. Правила по сексу

Секс отыгрывается по обоюдному согласию двух и более игроков, достигших 16-летнего возраста. Отыгрывается массажем, длительностью не менее 5 минут. Поглаживания, в том числе и какой-либо конечности (рука, ладонь, стопа и т.д.) также могут являться частью массажа по договоренности между игроками. Для нетактильных людей по согласованию массаж может быть заменен взаимным чтением стихов, песен.

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

2. Правила по бракосочетанию

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

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

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

3. Правила по беременности и родам

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

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

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

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

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

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

4. Правила по межличностным взаимоотношениям

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

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

(список обращений - в разработке)

II. Правила по насильственным взаимодействиям

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

1. Правила по изнасилованию

Изнасилование можно заявить в отношении персонажа, находящегося в беспомощном состоянии перед насильником: если он оглушен, связан, находится в плену или в состоянии тяжелого ранения. Если изнасилование заявляется в отношении персонажа, не находящегося в беспомощном состоянии, то по окончании изнасилования оба персонажа переходят в состояние тяжелого ранения, так как считается, что жертва активно сопротивлялась а насильник наносил вред здоровью жертвы для уничтожения данного сопротивления. Изнасилование отыгрывается приседаниями/отжиманиями насильника и жертвы в количестве 10 штук. Если по состоянию здоровья игрок не может выполнить данные действия, он заявляет об этом и действия считаются выполненными. После изнасилования жертва теряет 1 натальный хит. Если жертва была в состоянии тяжелого ранения, то в этом случае персонаж погибает после изнасилования.

Групповые изнасилования не моделируются, только 1 на 1 (насильник и насилуемый).

2. Правила по пыткам

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

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

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

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

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

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

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

3. Правила по оглушению, обыску, добиванию, плену

а) Оглушение:

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

б) Обыск:

Может проводиться только в отношении персонажа, который находится в плену, оглушен или в состоянии тяжелого ранения. Обыск - игровой, по жизни обыскивать нельзя. Для осуществления обыска обыскивающий заявляет конкретную часть тела или элемент одежды (правая нога, левая поясная сумка и т.п.). Обыскиваемый честно достает игровые предметы или говорит, что там ничего нет. Заявлять обыск можно не более 3 раз. Побираемыми при обыске являются игровые деньги, игровые ценности и бумаги, предметы, находящиеся в игре. Игровое оружие, одежда, предметы антуража, личные вещи игроков - непобираемы.

в) Добивание:

Добиваний на игре нет.

г) Плен:

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

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

Плен не может продолжаться более 3 часов. По окончании этого времени пленный персонаж должен быть переведен в другое состояние. В противном случае он считается сбежавшим. Для этого игрок должен подойти к регу, заявить о побеге в связи с окончанием времени и покинуть локацию. За пределами локации персонаж уже возвращается в игру. Также игрок может заявить побег в случае, если во время плена с его персонажем отсутствовало игровое взаимодействие более 30 минут.

4. Правила по кулуарным убийствам

Для того, чтобы кулуарно убить персонажа, надо незаметно подобраться к нему так, чтобы он не видел убийцу. После этого кинжалом

или другим короткоклиновым оружием провести от плеча до плеча жертвы сзади, сказав слово “убиваю”. В этот момент убийцу и его действия не должны видеть и другие персонажи. После этого персонаж, на которого смоделировали кулуарное убийство, отправляется в состояние тяжелого ранения на 5 минут. При этом он не запоминает своего убийцу. Если по истечении этого времени персонаж не будет вылечен, он умирает.

5. Правила по казням

Персонаж игрока может быть подвергнут публичной казни. для этого персонажа вывести к толпе (не менее чем перед 5 другими персонажами), публично объявить обвинения и приговор. После этого отыгрывается один из вариантов казни: отсечение головы, четвертование, сожжение, повешение, убийство оружием, забивание до смерти, посадение на кол. Отыгрыш зависит от конкретной ситуации и остается на откуп игроков. Внимание: по жизни наносить увечья, физические воздействия и тем более сжигать - запрещается. Можно наметить удар, обозначить, поставить рядом с виселицей, привязать к столбу рядом с костром (на безопасном расстоянии) и так далее. Казнь не должна длиться дольше 1 минуты. Сожжение и забивание до смерти может длиться до 5 минут по усмотрению игроков. После окончания казни казненный персонаж умирает.

III. Правила по общественным взаимодействиям (В разработке)

1. Правила по поджогам и уничтожению зданий
2. Правила по проникновению в здания
- 3.
- 4.