

СОДЕРЖАНИЕ

1. Правила по боевым взаимодействиям	стр.2
1.1. Общие положения	стр.2
1.2. Допуски к оружию	стр.2
1.3. Хиты, ранения и поражаемая зона	стр.5
1.4. Доспехи	стр.6
1.5. Микробоевка и макробоевка	стр.7
1.6. Сражения армий	стр.8
1.7. Штурмы	стр.9
2. Правила по экономике	стр.12
2.1 Общие положения	стр.12
2.2. Доходы	стр.12
2.3. Расходы	стр.15
2.4. Торговля	стр.15
2.5. Ресурсы	стр.17
2.6. Торговые караваны	стр.18
2.7. Экономические циклы	стр.19
3. Правила по социальным взаимодействиям	стр.20
3.1. Ненасильственные взаимодействия	стр.20
3.2. Насильственные взаимодействия	стр.22
3.3. Общественные взаимодействия	стр.25
4. Правила по медицине	стр.28
4.1. Классификация	стр.28
4.2. Лечение ранений	стр.28
4.3. Снаряжение врачей-хирургов	стр.29
4.4. Правила по лекарствам	стр.30
4.5. Лечение болезней	стр.32
4.6. Особенности лекарств	стр.34
5. Правила по науке	стр.35
5.1. Уровни профессий	стр.35
5.2. Рабочее место	стр.35
5.3. Рецепты	стр.37
5.4. Изготовление предметов	стр.37
5.5. Обучение	стр.42
6. Правила по религии	стр.43
6.1. Католицизм	стр.43
6.2. Православие	стр.44
6.3. Ислам	стр.46
7. Правила по посмертию	стр.47

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

Общие положения

На игре присутствует 2 типа боевых столкновений

- боевые взаимодействия персонажей (микробоевка)
- боевые взаимодействия армий (макробоевка).

Ранения моделируются похитовой системой.

На все время игры боевое взаимодействие делится на дневное, ночное и небоевое.

Дневное время с 10:00 утра до 21:00 вечера. Во время этого времени действует дневное оружие и возможны боевые столкновения армий.

Ночное время с 21:00 до 01:00 ночи. В это время запрещены боевые столкновения армий и дневное оружие, древковое, использование щитов, стрелкового оружия (в том числе и огнестрельного), разрешены индивидуальные боевые взаимодействия ночным оружием.

Небоевое с 01:00 до 10:00 утра. В это время запрещены любые боевые взаимодействия между персонажами и армиями, в это время невозможно причинить вред персонажу. Также может быть отдельно объявлено мастерами.

Пожизневая (неигровая/жилая) зона, туалеты и здания, имеющие специальный мастерский чип являются небоевыми.

На игре присутствуют возрастные ограничения по допуску к боевым взаимодействиям. Игроки возрастом до 14 лет – не допускаются к боевым взаимодействиям. (кулуарные убийства возможны). Игроки возрастом до 16 лет – не допускаются до макробоевки (битвам армий, штурмам). Лицам до 18 лет необходимо разрешение сопровождающего для участия в макробоевке.

Все оружие имеет 2 чипа - “оружие допущено” и “оружие в игре”. Чип “оружие в игре” - подбираем, без него нельзя использовать оружие. Для повторного (или нового) получения данного чипа нужно обратиться к кузнецу. Создание нового чипа происходит из чипов макроресурсов (древесина и металл) за оговоренную между персонажами плату. Также кузнец из определенного количества чипов “оружие в игре” может создать 1 макроресурс (сами чипы при этом уничтожаются).

Допуски к дневному оружию

Основными допусками оружия на игру будут его безопасность для игроков, эстетичность и соответствие требованиям правил. Гуманность оружия при проверке допуска может быть проверена на владельце. Оружие должно быть сходного моделям XV - начала XVI веков с учетом специфики требований игры и особенностями материалов.

Древки у всего древкового оружия должны быть выполнены из дерева и тщательно ошкуренные и не оставлять при использовании заноз или материала аналогичного по свойству и замаскированного под дерево. Все оружие не должно иметь торчащих, острых и травмоопасных, легко ломающихся элементов. В случае сомнений о возможности допуска конкретно вашего оружия к игре, пожалуйста, обратитесь с вопросом к мастеру.

Допускается отклонение от допущенных массо-габаритных значений в пределах 5%.

Клинковое оружие

Клинковое оружие – холодное оружие, имеющее боевую часть в виде клинка, прочно и неподвижно соединенного с рукоятью.

К клинковому оружию относятся: ножи, кинжалы, стилеты, одноручные мечи, сабли, полуторные мечи, двуручные мечи. Материал клинкового оружия - текстолит, стеклотекстолит (для кинжалов допустимо также дерево, резина, реактопласт). Гарда - простая, для безопасности допускается дополнительная защита в виде колец, чашек (не развитых, без усов), без внешних габаритных украшений, несущих угрозу, без острых краев. Гарда обязательна для любого вида клинкового оружия (за исключением кинжалов/ножей). Самая развитая гарда одноручного - три кольца или дуги.

Длина клинкового оружия

а) ножей/кинжалов общая длина - до 50 см.

а) одноручного клинкового оружия общая длина - до 110 см,

б) полуторного клинкового – до 135см,

в) для двуручного - до 160см.

Толщина клинка не менее 8 мм, ширина клинка у острия не менее 25 мм. Баланс - не далее 2 ладоней от гарды. Все части оружия, имитирующие сталь, должны иметь соответствующий окрас. Скругление кончика клинка – не менее, чем с двухрублевую монету (25мм).

Топоры, молоты, шестоперы и нестандартное оружие

Допускаются одноручные топоры длиной до 110 см. Рабочая часть должна быть выполнена из резины, реактопласта или прочих полимерных и мягких материалов. Рабочая поверхность имеет только рубящее действие и не должны содержать колющих элементов. Площадь/ширина ударной части более 10 мм (для резины). Допуск молотов и шестоперов производится индивидуально. Допуск нестандартного оружия производится заранее до игры по фото и видео. Если вы сомневаетесь в гуманности вашего экземпляра - заранее свяжитесь с мастером. Рабочие (ударные) элементы такого оружия должны легко гнуться, быть мягкими на ощупь, твердые элементы (например - крепления), также должны быть смягчены.

Копья, пики и алебарды

Материал и требования к наконечникам - аналогично топорам + диаметр пунты наконечника копья не менее 3см. Копьями и пиками можно только колоть, совершать рубящие и ударные действия древковой частью запрещено. Алебардами можно колоть и рубить, совершать ударные действия древковой частью запрещено. Копья, пики и алебарды при ударах держаться только двумя руками. Максимальная длина копий и пик не более 3 метров, алебард - 2 метров.

Луки и арбалеты

Стрелковое оружие разделяется на само оружие и на снаряд, предназначенный для его использования.

Натяжение для луков до 12 кг, тетива не металлическая. Не допускается использование никаких атрибутов современных спортивных и охотничьих луков: противовесов, прицелов, блоков и т. д.

Стрелы должны быть аккуратно изготовлены, иметь качественные смягчающие наконечники и оперение. Наконечник должен быть мягким, но при сильном нажатии через него не должно прощупываться древко. Наконечник должен надежно крепиться к древку, не должен пробиваться древком при попадании стрелы в твердую мишень, не должен при ударе смещаться в сторону от оси стрелы. Диаметр наконечника не менее 35мм. Стрельба стрелами со слетевшим, пробитым, некачественным смягчением категорически запрещена.

Строго рекомендуется использование фабричных литых гуманизаторов на стрелы и болты.

Натяжение арбалетов до 18 кг. Требования к арбалетам и болтам аналогичны лукам и стрелам. Исключение – болты могут быть без оперения (если это не влияет на динамику и полет снаряда).

Огнестрельное оружие

К использованию на игре допускаются модели пистолей, пищалей, аркебуз, мушкетеров в диапазоне конца XV - начала XVII веков.

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

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

Форма: шаровидная или цилиндрическая;

Диаметр: не менее 18,5 мм.

Не допускается:

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

Модели длинноствольного огнестрельного оружия могут применяться персонажами только при столкновении армий (макросражения). Модели короткоствольного огнестрельного оружия со старта игры доступны только персонажам знатного происхождения со статусом на феодальной лестницы не менее Герцога (и его аналогов). Каждое короткоствольное огнестрельное оружие также маркируется индивидуальным чипом с именем персонажа, которому оно принадлежит.

У всего стрелкового оружия (в том числе и огнестрельного) на чиповке проверяются на гуманность также снаряды. Все оружие при проверке может быть испытано на его владельце в случае сомнений в гуманности.

Щиты

Щиты не должны иметь острых выступающих элементов, кромки щитов не должны иметь сколов, расщепов и других подобных дефектов. Кромки щитов должна быть закрыта материалом предотвращающим расщепление. Не допускается металлическая окантовка краев щита или металлические выступы по краю щита. Щит не в руке (на спине, груди и т.п.) «не работает» и является элементом костюма. Из моделей щитов допускаются:

- баклеры, должны иметь умбон, диаметр не более 40см. Пробиваются ручным огнестрельным оружием и выстрелом из осадного орудия. То есть попадание в щит считается за попадание в персонажа.
- рондаши, диаметр до 60см. Должны иметь локтевой хват (без умбона) и окрашены в металлический цвет. Не пробиваются ручным короткоствольным огнестрельным оружием. Модели линзовидных выгнутых рондашей не пробиваются также и ручным огнестрельным длинноствольным оружием

Допуски к ночному оружию

К ночной боевке допущено оружие, очипованное как «Ночное», изготовленное по ЛАРП-технологии из мягких, в т.ч. и пенных, материалов с жестким сердечником. При этом сердечник не должен прощупываться пальцами. Оружие визуально должно соответствовать историческим аналогам отыгрываемого времени и региона. Длина оружия не должна превышать 120 см. Древковое оружие к использованию ночью запрещено. Стрелковое оружие к использованию в ночное время запрещено. Кинжалы и ножи (т.е. клинковое оружие до 50 см) могут быть выполнены из твердых пород дерева, текстолита, стеклотекстолита, резины, реактопласта.

Хиты, ранения и поражаемая зона

Каждый игрок имеет два нательных хита. Доспехи могут дать дополнительно до трёх хитов: лёгкий доспех дает один хит, средний - два, тяжёлый - три. При особых условиях может быть получено специальное благословение, добавляющее еще один хит. При боевом взаимодействии сначала снимается хит благословения, затем доспешные хиты, потом - нательные. Хиты не восстанавливаются. Для их восстановления можно получить новое благословение, отремонтировать доспехи у кузнеца, вылечиться по правилам медицины. Потеря хитов считается после окончания боевого взаимодействия.

Поражаемая зона - полная, за исключением кистей, стоп, головы, шеи и паха. Наличие шлемов у персонажей в составе армий - обязательно.

Поражение засчитывает только тот игрок, который его получает.

Все оружие ближнего боя снимает 1 хит. Луки и арбалеты снимают 2 хита. Огнестрельное оружие снимает 3 хита. Ранение осадной техникой убивает персонажа сразу.

Если по какому-то моменту правил у вас возникают сомнения или непонимание - обратитесь к мастерам.

Безопасность

Ударивший противника в голову, шею или в пах автоматически становится тяжелораненым, если только пострадавший не скажет "Продолжаем!".

Разрешены рубящие удары оружием в «Поражаемую зону», толчки плоскостью (не ребром!) щита.

Запрещены колющие удары любым оружием кроме копий, алебард, удары ногой в щит и применение любых приемов рукопашного боя, включая толчки корпусом, подножки, подсечки, захваты. Преднамеренные удары в непоражаемую зону и попытки отразить удар непоражаемой зоной запрещены.

Нельзя перехватывать и отбивать боевую часть клинкового оружия (в том числе лезвие клинка) кистями рук (в том числе в перчатках), и пытаться вырывать клинок из руки противника за гарду, однако возможен перехват древка копий, алебард и топоров (захват за боевую часть топора или копья приводит к потере хита).

При нанесении травмы тот, кто ее нанес, автоматически переходит в состояние смерти и помогает травмированному в кратчайшие сроки получить необходимую медицинскую помощь. В случае возникновения подобной ситуации следует незамедлительно сообщить о ней мастерам. Человек в состоянии алкогольного, токсического и другого наркотического опьянения не может принимать участие в боевке.

Ранения

Лёгкое ранение

При потере одного нательного хита персонаж переходит в состояние лёгкого ранения. Время нахождения в таком состоянии и способы его излечения указаны в правилах по медицине.

Тяжёлое ранение

При потере двух нательных хитов игрок переходит в состояние тяжелого ранения. Тяжелым ранением является потеря всех нательных хитов игроком. Персонаж не может учувствовать в боевых взаимодействиях до полного восстановления всех нательных хитов. Время нахождения в таком состоянии и способы его излечения указаны в правилах по медицине.

Если персонаж не будет вылечен по правилам по медицине, то он умирает.

ДОБИВАНИЙ НА ИГРЕ НЕТ.

Доспехи

Допускаются доспехи, выполненные из кожи, пластика, металла имеющие исторические аналоги в период второй половины 15 - первой половины 16 веков включительно. Они не должны иметь выступающих острых элементов, потенциально опасных для окружающих. Доспех должен быть эстетичным и соответствовать вашему персонажу. Приветствуется, хоть и не дает дополнительных хитов, скрытая защита паха и суставов. Стеганая защита доспехом не является.

Лёгкий доспех +1 хит

Жесткая или пластинчатая защита корпуса + поддоспешник+ защита кистей (в том числе и перчатками)

Средний доспех + 2 хита

Легкий доспех + защита предплечий до локтя включительно, коленных и плечевых суставов.

Тяжёлый доспех + 3 хита

Средний доспех + полная защита предплечий и ног(минимум $\frac{3}{4}$)

Допускается комбинирование между собой различных материалов доспехов.

Микробоевка (боевые взаимодействия персонажей и групп)

В микробоевке участвуют персонажи и полученные ими увечья, ранения сказываются на отыгрыше.

На территории городов всем (кроме городской стражи) запрещено пользоваться древковым оружием, осадной техникой. “Запрещенное” оружие можно перемещать по территории города.

Вне городов ограничений нет.

Городская стража назначается главой конкретной локации или уполномоченным лицом один раз в экономический цикл. Персонажи в составе стражи имеют соответствующие ленты на руке. Количество лент стражи в каждой локации равно количеству проживающих в ней персонажей, отыгрываемых реальными игроками. Сами ленты должны располагаться на отдельном древке со знаменем. Само древко располагается в отдельном здании казармы или в главном административном здании локации. Ленты и само знамя непобираемы. При потере стражником всех хитов, после окончания боевого столкновения, он может подойти к знамени и снять ленту стражи. После этого все снятые хиты восстанавливаются автоматически. Каждый новый экономический цикл в локации добавляется по 5 новых лент. Докупить ленты стражи (по правилам лент армии) нельзя. В случае штурма локации знамя с лентами можно присовокупить к основной армии обороняющихся, в этом случае на них распространяются правила по макробоевке.

Макробоевка (боевые взаимодействия АРМИЙ)

Армия это сформированная в городе на особых условиях боевая единица. Армия может взаимодействовать с другой армией вне города или при штурме города. Армия сражается пока у нее есть ленты армии. Пока у армии есть ленты персонаж не умирает, гибнет условный боец армии. Когда ленты закончились в бой могут вступить персонажи. Армия в любой момент может объявить отступление, признав поражение и сохранив оставшиеся ленты. В случае отступления армия считается распушенной и требует повторного формирования, при этом оставшиеся ленты армии остаются у главы армии. Победившая армия без расформирования может принять участие в сражении с другой армией.

Армия не участвует в боевом взаимодействии с отдельными персонажами, не входящими в состав армии. При атаке армии отдельным персонажем он сразу переходит в состояние тяжелого ранения.

Формирование армии

Для формирования армии необходимо соблюсти несколько условий:

1. Армия формируется в локации.
2. Армию формирует персонаж уровнем не ниже Барона (и его аналогов), он становится полководцем. Должность Полководца переназначаемая.
3. Армия должна включать в себя:
 - 3.1. формируемая Барон, Графом и аналогичными по значимости титулами – может иметь не больше 20 лент и от 5 игроков,
 - 3.2. Герцогами и аналогичными по значимости титулами – от 5 игроков и может иметь не больше 50 лент,

3.3. Королем – от 10 игроков и не более 100 лент.

4. Маркер армии - Знамя.

5. Армия формируется за макроресурсы и деньги. Стоимость одной ленты - 1 золотой и 3 чипа распространенных ресурсов (или 1 редкого ресурса). После роспуска армии затраченные ресурсы не восстанавливаются. Красивые религиозные обряды, благословление Папы, могут дать дополнительные ленты на усмотрение рег.мастера. Каждый участвующий в армии игрок оплачивается наравне с лентами по аналогичному курсу.

6. Армия может перемещаться только со Знаменем. Воины перемещаются в радиусе 20 метров вокруг Знамени.

В Городе-локации при установке знамени на площади радиус действия Знамени увеличивается до границ Города (до стены)

Воин покинувший радиус действия знамени считается покинувшим Армию. Если его выход уменьшил численность Армии ниже минимума - Армия расформируется.

6.1. Во время стоянки в городе полководец может докупить ленты и нанять дополнительных бойцов в армию, также произвести расформировании армии.

При расформировании армии в локации у полководца остается половина приобретенных им лент армии.

7. Армии могут формироваться, взаимодействовать друг с другом только в Дневное время с 10:00 утра до 21:00 вечера.

8. Расформирование армий

8.1. Армия расформируется по желанию полководца.

8.2. Армия расформируется в случае ее отступления в город по результатам боевого взаимодействия.

8.3. Армия расформируется, если в ней нет полководца.

8.4. Армия расформируется, если была полностью уничтожена.

8.5. Армия расформируется, если в ней отсутствует минимальное количество бойцов.

Сражения армий

Армии могут сражаться друг с другом при встрече в поле, за удержание контрольной (ресурсной) точки или при штурме. Сражения между армиями в поле или за контрольные точки происходят по правилам маневров правильной войны. Каждая армия формирует свой строй (дается 10 минут на формирование) на удалении друг от друга. После этого мастера проверяют готовность сражающихся и дают согласие к началу боя. Бой происходит по правилам сходов. Армии сходятся между собой строем и шагом. Забегать во фланги разрешено только после того, как обе армии сошлись и начали боевое столкновение и только шагом (в том числе и быстрым). Каждый игрок, потерявший все хиты, считается условно умершим, садится или ложиться в стороне от основного столкновения или там, где «умер» и не принимает участия в дальнейшем действии схода. Выйти из столкновения можно, также переместившись в небоевую зону к знамени, такой игрок считается

отступившим. Сход оканчивается, когда не остается «живых» игроков одной из сторон или в случае сдачи Полководца одной из сторон

Итог схода объявляется Маршалом

При наличии лент армии на знамени потерявшие хиты игроки снимают необходимое количество и передают их мастеру/маршалу. 1 лента = 1 боец.

Сходы продолжаются до исчерпания лент или сдачи одной из сторон

Радиус в 5 метров вокруг знамени является небоевой зоной, ленты армий крепятся на знамени, а само знамя/знамена - непобитаемы.

Победа и поражение

По окончанию боевых столкновений маршал или мастер объявляют победителя и проигравшего. Из проигравшей армии случайным образом выбирается персонаж, который получает тяжелое ранение. И еще один персонаж (за исключением полководца армии) выбирается победившей стороной и отправляется в плен. В случае поражения Королевской армии случайным образом выбирается по одному из каждых 5 персонажей, участвовавших в сражении армий. В случае, если у армии, потерпевшей поражение, не имеется лент и все игроки имеют 0 хитов, все они переходят в состояние тяжелого ранения, а выбранный/е персонаж/и становятся пленными.

Участие более 2 армий

Армии могут принимать участие в сражении совместно с пришедшими союзническими войсками. Обмен лент между армиями союзников невозможен. Сходы происходят на общих основаниях. Присоединение к сражению возможно только с началом нового схода.

Штурмы

Контрольные (ресурсные) точки

Каждая локация имеет недалеко от себя 3 контрольных точки (Рим - 5). На старте игры каждая контрольная точка принадлежит непосредственно локации. Каждая контрольная точка также является и ресурсной (по правилам по экономике). Для того, чтобы получить возможность штурмовать ту или иную локацию, необходимо захватить все контрольные точки (считаются также принадлежащие союзнику точки) и удерживать их за собой в течение того цикла, в который планируется штурм локации. Для этого армия должна присутствовать на точке в течение 15 минут. Если никто не пришел защищать точку, она считается захваченной. Отбить или захватить по новой такую точку можно только в следующем экономическом цикле. Если на точке есть другая противоборствующая армия, между ними происходит сражение за контроль над точкой. Ресурсы с захваченной контрольной точки добывает контролирующая ее сторона в конкретный цикл.

После того, как все контрольные точки около локации принадлежат одной из сторон в данный экономический цикл, армия может объявить о начале штурма локации. О таком штурме объявляется заранее, и он начинается после подтверждения готовности сторон по знаку мастера. В штурме принимают

участие только бойцы армий, небоевые персонажи должны держаться на безопасном расстоянии. Защищающийся перед штурмом получает к имеющимся лентам дополнительные, по 1 шт. на каждого небоевого игрока в локации (таким образом моделируется городское ополчение).

Крепости, штурм, осада, осадная техника

Крепости

Стена крепости или города моделируется штурмовой стеной с воротами и бойницами.

Минимальная длина штурмового участка — 6 метров, минимальная ширина бойницы — 0.5 метров, минимальная ширина ворот — 2 метра. Минимальная высота нижнего края бойницы от земли — 1 метр. Минимальная высота самой бойницы - 0.5 метра. Стена не должна иметь осадных коридоров и далеко выступающих вперед элементов. Допустимы башни и парапеты над воротами. Все дополнительные фортификационные ухищрения — только по согласованию с ответственными мастерами.

Штурм

Штурм осуществляется через ворота по правилам сходов армий макробоевки. На старте игры ворота имеют 20 хитов. Стены имеют 30 хитов, башни - 40 хитов. В процессе игры количество хитов может быть увеличено игровыми действиями. Чтобы через ворота нельзя было осуществлять штурм, их следует закрыть и запереть. Ворота можно открыть только сняв все хиты с ворот или со стены, осадными машинами или тараном. Если с какой-либо башни или стены сняты все хиты, оттуда снимаются все защитные орудия и защищающиеся игроки, а боевое взаимодействие между армиями через таковой участок не производится. После штурма (окончания всех сходов и боевых действий) ворота и стены могут быть восстановлены за макроресурсы. До восстановления ворота остаются открытыми всегда (в том числе и при новом штурме).

Бойницы и парапеты имитируют второй (и более высокие) ярус. Боевое взаимодействие через бойницы и между людьми на парапете и теми, кто внизу, происходит только с помощью стрелкового оружия. Прыжки и падения с парапетов, взаимодействие между бойцами через бойницы и с парапетов оружием ближнего боя запрещены и приводят к смерти бойца в данном ходе.

Осадные орудия

К осадным орудиям относятся модели баллист, камнеметов и требушетов, тараны, пушки, которые служат для уничтожения ворот или стрельбы по живой силе. В качестве снарядов могут использоваться разрезанные теннисные мячики (для пушек - только мячики) или дротики. Также может быть предложен собственный вид снаряда помимо указанных здесь.

Дротик должен состоять из древка и смягчающей части, весить не более 700г. длиной до 1 метра. Смягчение не менее 10 см в диаметре. Осадное орудие должно либо перевозиться на телеге/колесах, либо переноситься минимум двумя людьми. При попадании в ворота осадное орудие или таран снимает 1 хит. Попадание из пушки снимает 5 хитов.

Осадные орудия непобедимы! Во время боя можно “уничтожить” орудие, попав по нему из другого осадного орудия. Выводится осадное орудие из строя до окончания боя. После окончания боестолкновения орудие можно вновь “собрать” в городе. Каждое осадное орудие должно иметь обслуживающий персонал не менее, чем из двух игроков (для тарана нужно 4 игрока). Перед использованием каждое осадное орудие перед применением должно быть допущено и зачищено. Создание и очиповка каждого нового орудия требует траты макроресурса.

Также в процессе игры могут быть созданы другие модели осадных орудий по правилам по науке.

Таран

Чтобы снять хиты с ворот, тараном нужно стучать в ворота с интервалом не менее 2х секунд между ударами. При этом таран должны удерживать не менее 4х человек одновременно.

Таран — это деревянное бревно диаметром минимум 10 см и длиной минимум 2 метра. Держаться за само бревно при ударах нельзя. Необходимо использовать приспособления для удержания.

Пушка

Пушка отыгрывается качественно выполненной имитацией полевого орудия XV - XVII века, способная выполнить безопасный выстрел - с дистанции 5 метров не оставлять на человеке повреждений более легкого синяка, не обжигать руки стрелку. Длинной ствола не менее 60 см. Для пушек обязателен лафет на колесной основе. Пушки, расположенные на стенах, могут быть собраны на лафете или - же вертлюге (вилке) и без колес, но в этом случае их нельзя будет перемещать. Стрельба разрешена только из прочипованной пушки - без чипа “пушка” просто кусок железа.

Заряд: корсар 4 и его аналоги.

Снаряд: проколотый/прорезанный мяч для большого тенниса

Переносные сооружения

На игре могут моделироваться переносные защитные сооружения (например - мантилеты, ежи и т.п., основанное на ист.реалиях и фантазии игроков). Все модели переносятся на игре не менее, чем двумя персонажами. Типы и модели таких конструкций согласовываются игроками до игры с профильным мастером (в т.ч. по фото и видео). Также могут быть созданы на игре по правилам по науке. Количество хитов каждого сооружения определяется индивидуально, хиты снимаются только осадными орудиями.

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

Общие положения

На игре присутствует денежная система, состоящая из медных, серебряных и золотых монет. Курсы: 1 золотой = 10 серебра или 100 меди, 1 серебра - 10 меди,

Каждому персонажу на старте игры выдается определенное количество денежных средств, в зависимости от занимаемого им положения в феодальной лестнице. У каждого города (локации) будет иметься также своя отдельная казна, находящаяся в ведении городского управления или главы локации.

Для стимуляции торговли на игре, в Венеции (мастерка), будет располагаться игротехническая локация - банк "Сан Марко", которая одновременно является торговой биржей. Она является нейтральной площадкой, для обмена купли и продажи макро-, микроресурсов и других товаров/ингредиентов, также выдачу кредитов, векселей и их погашения.

Доходы

Пассивный доход

На игре действует система феодальной ренты, каждый феодал получает единый пассивный доход в виде ренты со своего личного домена один раз в каждый экономический цикл. Доменом является совокупность всех владений и титулов. Размер такого дохода зависит от занимаемого положения в феодальной лестнице. Расчет производится по наивысшему титулу, остальные не учитываются.

Наименование	Доход за 1 совокупный домен в 1 цикл
Король/Папа Римский	12 золотых
Герцог/Кардинал/Архиепископ	400 меди или 40 серебра или 4 золотых
Граф/Епископ/Маркиз	100 меди или 10 серебра или 1 золотых
Барон/Виконт/Настоятель Собора	50 меди или 5 серебра
Рыцарь/Дворянин/Священник	10 меди или 1 серебра

Каждая локация (город) в цикл также получает пассивный доход, который зависит от количества провинций (контрольные точки) находящихся во владении

главы локации, а также от количества действующих городских зданий. Доходом распоряжается глава той или иной локации или действующее по его доверенности лицо.

Наименование	Доход за 1 цикл
Контрольная точка (провинция)	5 золотых
Городское здание	3 серебра

Улучшение городских зданий

Каждое такое строение по игре можно улучшить, повредить, разрушить. Улучшенное здание дает дополнительный доход, от поврежденного доход снижается, уничтоженное - не приносит дохода вообще. Доход от здания перечисляется в казну конкретной локации.

Улучшить здание можно двумя путями.

Во-первых, физически добавить к строению какие-либо элементы и новые помещения. Для этого должен иметься чертеж от инженера. Чертеж делается по игре и согласовывается с рег.мастером. В зависимости от чертежа и здания рег.мастер устанавливает необходимое количество ресурсов, которое необходимо потратить для проведения данного улучшения. После этого под присмотром инженера наемным работником отыгрывается возведение улучшения. Отыгрыш от 5 до 15 минут на усмотрение игроков, улучшение производится в физическом виде.

Во-вторых, украсить здание произведением искусства (добавить статую, картины, расписать потолок/стены и т.д.). Этапы аналогичны предыдущему пункту, однако процессом улучшения в данном случае руководит творец.

Улучшать конкретное здание можно не более 3 раз за всю игру. На старте все здания имеют первый уровень. Каждый последующий уровень здания увеличивает его доход на 2 серебра в цикл. На первом уровне здание приносит доход в размере 3 серебра за 1 цикл.

Уничтожение/повреждение здания также возможно двумя путями:

Во-первых, по зданию можно нанести урон выстрелом из осадного метательного орудия. Каждые два выстрела (для порохового метательного - каждый выстрел) снимает по одному уровню улучшения. Если уровень меньше единицы, здание считается поврежденным. Если уровень равен нулю - уничтоженным.

Во-вторых, здание можно поджечь или подорвать. Для совершения этого действия необходимо не менее трех персонажей, которые закрепляют на углах конкретного здания киперную ленту, отыгрывая при этом либо разведение огня под разными частями здания либо заложение взрывного заряда (для подрыва

необходимо будет потратить чип ресурса “порох”), заранее сообщив рег.мастеру локации о своих действиях. После этого около здания в случае поджога игрок зажигает дымовую шашку красного цвета, при подрыве - петарду/громкую хлопушку. После отыгрыша поджога здание считается объятым пламенем, о чем громко объявляется рег.мастером. Время такового горения - 5 минут. Если за этот промежуток времени другими персонажами была предпринята попытка отыгрыша тушения здания, то в зависимости от качества отыгрыша и числа задействованных игроков огонь будет считаться погашенным, а здание - поврежденным. Если таковой попытки предпринято не было или отыгрыш/число задействованных персонажей было недостаточным, то здание считается уничтоженным полностью (сгоревшим).

Активный доход

Каждый наемный работник получает от своего нанимателя денежное довольствие за каждый экономический цикл.

Наименование должности	Заработная плата в цикл
Придворный служащий (генерал армии, дипломат, чиновник при королевском дворе, городской чиновник и пр.)	1 золотой
Капитан отряда	5 серебра
Солдат	1 серебра
Наемный работник	По договоренности сторон
Духовное лицо (подаванием)	5 меди за каждое выполненное действие/таинство

Также каждый персонаж может получать иной доход с продажи своих товаров и услуг как другим игрокам, так и через мастерский банк.

Налоги

На игре действует феодальная система налогообложения. Размер взыскания такового налога регулируется письменным договором между сюзереном и его подданными. Они носят экстраординарный характер, то есть, пока сюзерен не обратился к подданным с требованием о взыскании таковых налогов, они не обязаны их уплачивать. При этом размер налога устанавливается на феодальном совете сюзерена и его вассалов и уплачивается единовременно по результатам каждого такого собрания. При этом регулярные налоговые

отчисления с доходов людей недворянского происхождения в пользу сюзерена равны 1/10 части доходов. При отсутствии у простолюдина прямого феодала (патрона), таковым является глава локации. Регулярность и порядок уплаты такового налога являются игровым моментом и остаются на откуп игроков. Мастерские кабаки освобождаются от уплаты игровых налогов.

Также каждое лицо (не относящееся по сословия к духовным лицам) платит 1/10 часть от своих доходов представителю церкви. Оплата производится напрямую святому престолу или его представителю (священнику). Регулярность и порядок уплаты такового налога являются игровым моментом и остаются на откуп игроков.

Расходы

а) Ленты армий:

стоимость 1 ленты = 1 золотой и 3 чипа распространенных ресурсов или 1 золотой и 1 чип редкого ресурса. Также доп.ленты можно докупить за золото в банке “Сан Марко”.

б) Бордели ,кабаки, прочие соц.значимые заведения;

в) Игровой обмен между персонажами товаров, услуг, денежных средств;

г) Уплата налогов, выплата заработной платы, пожертвования;

д) Вложения в экспедиции в мастерском банке “Сан Марко”;

е) Улучшение зданий

Торговля

Микроторговля

Действуют правила свободной торговли как между персонажами, так и между персонажами и банком Сан Марко, находящимся в Венеции (мастерка). К торговле доступны любые изделия, произведенные на игре (в том числе плоды интеллектуального труда - см.правила по науке), но также и привезенные на игру в качестве товара для продажи, а также микроресурсы, такие как ингредиенты, лекарственные средства, чипы “оружие в игре”, произведения искусства и научные знания и пр. Перечень микроресурсов свободный.

Цены свободные, устанавливаются в процессе торга между самими персонажами. К микроторговле также относятся услуги различных заведений и объединений, присутствующих на игре.

Производство микроресурсов осуществляется персонажами в рамках их игровых действий. При этом возможен обмен макроресурсов на микроресурсы и покупка/продажа микроресурсов через банк “Сан Макро”.

Отыгрыш производства микроресурсов остается на откуп игроков.

Макроторговля

Макроторговлей могут заниматься только персонажи, имеющие профессию “торговец”. К макроторговле относится торговля макроресурсами (равно как их обмен, перемещение между локациями), а также операции в банке “Сан Марко”.

Макроресурс - это ресурс, моделирующий большой объем товара (совокупность микроресурсов). Макроресурсы делятся на распространенные и редкие. К распространенным макроресурсам на игре относятся: а) продовольствие; б) металл; в) древесина; г) камень; д) текстиль. Редкие ресурсы на игре: а) драг.металлы, б) специи; в) кофе, чай и табак; г) рабы.

Каждый чип редкого макроресурса дает бонус его владельцу:

Драг.металл - дополнительно 10% к пассивному доходу с домена в каждый экономический цикл, также 1 чип такого ресурса при обмене равен 1 золотому;

Специи - дополнительно 10% к доходу за каждое здание из расчета 1 чип за 1 здание

Кофе, чай и табак - дополнительно 10% лент при формировании армии

Рабы - добывание ресурса на контрольной точке без найма рабочего из расчета 1 чип на одну контрольную точку или же выполнение работ по улучшению зданий без найма рабочего.

Бонусные коэффициенты не суммируются.

Вывоз ресурсов из локации и перемещение в иную локацию возможен только персонажами с профессий торговец.

Любой ресурс может быть продан и куплен за деньги в банке “Сан Марко”. Курс ресурсов будет определяться в зависимости от игровых событий. В случае продажи ресурсов банку “Сан Марко” караваном прибыль от таковой продажи увеличивается на 10%, которые получает каждый торговец, входящий в состав каравана.

Каждая локация (город) может добывать не более 3 распространенных ресурсов.

Наименование локации	Добываемые ресурсы
Рим	Продовольствие, камень, текстиль
Флоренция	Продовольствие, древесина, металл
Милан	Продовольствие, металл, камень
Неаполь	Продовольствие, древесина, текстиль

Обмен распространенными макроресурсами в случае прямого взаимодействия торговцев друг с другом производится по договорному курсу. Обмен ресурсами напрямую между враждующими локациями невозможен. Обмен ресурсами (или их продажа) через банк Сан Марко производится по курсовой договоренности со служащим банка с учетом комиссии банка за проведение операции.

Редкие ресурсы можно получить через банк “Сан Марко” при вложениях в экспедиции в далекие земли либо при обмене обычных ресурсов. В случае обмена распространенных ресурсов на редкие действует коэффициент 1 к 2. В случае вложения в экспедицию, игрок определяет, в какую экспедицию он будет вкладывать денежные средства (выбор происходит случайным образом). После этого определяется, была ли успешной экспедиция и сколько редких ресурсов она принесла. Результат экспедиции определяется броском монеты самим игроком. В случае успешного броска монеты доход от экспедиции составляет $\times 5$ от вложенных денег. В случае неуспешного - вложенные деньги не возвращаются. Доход от экспедиции получается в банке на следующий экономический цикл. Количество пайщиков, вкладывающихся в экспедицию в конкретный момент времени - неограниченно.

Добыча и моделирование макроресурсов

Моделирование макроресурсов

Все ресурсы моделируются игроками из материала на их усмотрение, длиной не менее 15см, толщиной не менее 2см. На каждой модели ресурса может размещаться не более 20 чипов ресурсов одного типа.

Редкие ресурсы моделирует и предоставляет мастерская группа.

Чипирование ресурса производится мастером по экономике или рег.мастером.

Производство макроресурсов

Каждая локация имеет по 3 ресурсных точки за стенами города, но в пределах досягаемости от 2 до 20 метров. Модели ресурсных точек: огороженная (тканым и нетканым материалом, киперной лентой) площадь 2х2 метров и построением строений (на усмотрение игроков) внутри данной площади или без таковых по согласованию и с учетом оценки мастера. Каждая р.т. также маркируется штандартом, вкопанным в землю, высотой на уровне от земли не менее 2 метров с флагом не менее 50х50см (размер и цвет - на усмотрение игроков).

Добыча макроресурсов производится 1 раз в экономический цикл персонажем с профессией наемный рабочий. Отыгрыш моделируется по желанию игрока. Для получения чипа макроресурса необходимо обратиться к рег.мастеру. Количество добытого ресурса определяется броском кубика Д6 на 3 броска. Каждая ресурсная точка производит исключительно 1 тип ресурса.

Ресурсная точка может быть улучшена по правилам улучшения зданий. На старте каждая точка имеет первый уровень. Каждое улучшение добавляет броски кубика д6 на 3 раза. Максимальный уровень ресурсной точки, как и у зданий - третий.

Хранение макроресурсов

Макроресурсы хранятся в специально оформленном помещении которое моделирует склад, имеет вывеску “склад”, и находится внутри локации. Склад невозможно уничтожить. Но можно повредить, согласно правилам по разрушению зданий, в этом случае из склада могут вынесены макроресурсы любым игроком без взлома. Возможно разграбить по итогам штурма локации. В случае личной охраны склада играющим персонажем, взломать или ограбить (даже поврежденный) склад нельзя.

Охраняйте ваш склад.

Торговые караваны

Перемещение макроресурсов между локациями может осуществлять игрок с навыком торговец как в составе торгового каравана так и единолично.

Караван формируется игроком с навыком торговец, стоимость создания каравана 5 серебра которые выплачиваются мастеру региональщику в городе создания каравана. Мастер выдает игроку паспорт каравана и ленты охраны каравана, не более 10 лент. Стоимость 1 ленты каравана - 5 серебра. После возвращения в локацию, в которой был сформирован караван, ленты каравана остаются у главы каравана. Ленты крепятся к транспортному средству, перевозящему ресурсы. В данном случае караван не является армией. Караван имеет право неограниченного количества переноса макроресурсов. Для отыгрыша и удобства перевозки ресурсов обязательно смоделировать средство перемещения (носилки, телега, волокуша), которые держат минимум 2 человека. Ленты крепятся к средству перемещения ресурсов.

В случае перемещения макроресурсов торговцем без каравана он может переносить не более двух единиц (чипов) ресурса.

В случае ограбления каравана отрядом, в котором присутствует персонаж с навыком торговец, макроресурсы каравана - побираемы.

Ленты каравана не могут быть использованы при обороне и штурме локаций. В случае столкновения каравана и армии действуют правила макробоевки (равно как и при столкновении караванов между собой).

Правила по ограблению каравана

Нападение на караван может осуществить любой персонаж или группа персонажей. Перемещение и реализация ресурсов ограбленного каравана может осуществляться только персонажем с профессией торговец (в этом случае ограбивший отряд подчиняется правилам по перемещению караванов). В случае если грабящем отряде нет такого персонажа, макресурсы остаются на месте ограбления и могут быть побираемы и реализованы любым персонажем с навыком торговец.

Экономические циклы

Игра делится на экономические циклы по 4 часа

Игровой экономический день длится с 10.00 до 22.00 и делится на 3 экономических цикла по 4 часа. Первый цикл длится с 10.00 до 14.00, второй экономический цикл длится с 14.00 до 18.00, третий цикл длится с 18.00 до 22.00.

Вне этого времени игроки могут взаимодействовать между собой, без участия мастеров регионалов и игротехнического банка.

Кредиты и векселя

Банк “Сан Марко” предоставляет кредиты и векселя (расписки на крупные суммы) при обращении. Векселя могут заменять крупные суммы вложенных денежных средств и обмениваются по текущему курсу. Кредиты выдаются персонажам не ниже ранга Герцога с обязательным возмещением под процент.

ПРАВИЛА ПО СОЦИАЛЬНЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

I. Правила по ненасильственным взаимодействиям

1. Правила по сексу

Секс отыгрывается по обоюдному согласию двух и более игроков, достигших 18-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 отмоделирован без прикосновений или заменен взаимным чтением стихов.

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 18 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. При этом консумация может быть произведена сторонами в любое оговоренное время, а не обязательно сразу после заключения брака.

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). Поиск таких способов (и информации о них), а равно их применение - игровой момент. 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 врача, 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 д6 на количество детей. Значение 1,2 - будет 1 ребенок, 3,4 - 2 детей, 5,6 - 3 детей. На втором этапе кубик д6 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 врача, то кубик кидает сама роженица. В этом случае ко всем значениям при броске кубика добавляется модификатор -1 к выпавшему числу. Если присутствует врач, то именно он кидает кубик и показывает выпавшее значение роженице, при этом к выпавшему значению добавляется модификатор на +1. Если до или во время родов была исповедь у священника с последующим благословением, то ко всем выпавшим после благословения значениям кубика добавляется модификатор +1 к выпавшему числу.

По завершении родов роженица теряет 1 нателный 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.

Ниже для представлен перечень обращений, на игре Вы можете обращаться друг к другу и по-другому (если сочтете нужным, к тому же перечень неполный, упрощенный).

Вежливые обращения между простолюдинами и к дворянам низкого статуса и рыцарям:

Франция - Месье (мужчина), Мадам (замужняя женщина), Мадемуазель (незамужняя женщина);

Италия - Сеньор (мужчина, Сеньора (женщина), Сеньорита (незамужняя женщина);

Испания - Дон (мужчина), Донна (женщина), Донья (незамужняя женщина).

Обращение к аристократии:

Ваше Величество - Король, Ваше Высочество - Принц, Ваша Светлость - Герцог, Ваше Сиятельство - Маркиз, Граф, Ваша Милость - Барон.

Обращение к духовенству:

Ваше Святейшество - Папа Римский, Ваше Высокопреосвященство - Кардинал, Архиепископ, Ваше Преосвященство - Епископ, Преподобный Отец - священник.

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 нательный хит. Если жертва была в состоянии тяжелого ранения, то в этом случае персонаж погибает после изнасилования.

Групповые изнасилования моделируются только при согласии жертвы, принимать в ней могут участие не более 4 персонажей.

2. Правила по пыткам

Пытать может только персонаж с профессией палач или коновал/врач. 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, пытаемый может не отвечать на вопросы, или отвечать неправду;

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

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

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

Если пытку проводит врач, то для частично успешного проведения пытки необходим результат выпадения кубика на 5, правдивый ответ на 1 из 3 вопросов пытаемого. При выпадении числа 6 - 2 из 3 вопросов.

Независимо от результата пытки пытаемый теряет 1 нателный 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 пытаемого (нос, ухо, нога и т.п.). В этом случае персонаж дополнительно теряет 1 нателный 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. Потерянную часть тела персонажу в дальнейшем не удастся восстановить.

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 (моделируется перемещением игрока под руку). 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 нателный 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. Можно забрать также чип оружие в игре. В этом случае самим оружием уже пользоваться нельзя, а перешедший к другому игроку чип можно будет использовать на ином оружии.

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, если связаны ноги - 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. Также пленника можно выкупить в этом случае он переходит к тому, кто за него заплатил. Или передать другому персонажу.

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 2 часов. По окончании этого времени пленный персонаж должен быть переведен в другое социальное 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 клинковым 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 умирает. Нельзя кулуарно убить персонажа, носящего на себе доспех.

5. Правила по казням

Персонаж игрока может быть подвергнут публичной казни. для этого персонажа вывести к толпе (не менее чем перед 5 другими персонажами) на открытую местность (то есть не в здании), публично объявить обвинения и приговор. После этого отыгрывается один из вариантов казни: отсечение головы, четвертование, сожжение, повешение, убийство оружием, забивание до смерти, посажение на кол. Отыгрыш зависит от конкретной ситуации и остается на откуп игроков. Казнь приводит в исполнение персонаж с навыком палач. 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

1. Правила по профессиям

На игре каждый персонаж имеет не только то или иное сословное происхождение (простолюдин, дворянин, духовенство), но также обладает своей профессией. Ей на игре можно обучиться по правилам по науке. Каждая профессия дает свои возможности дальнейшего взаимодействия. Персонаж может иметь не более 3 профессий одновременно. Часть профессий будет у персонажей со старта игры (например, очевидно, что Папа Римский будет духовным лицом, художник - творцом и т.д.). Список профессий:

Наименование профессии	Чем можно заниматься	Какое сословие может овладеть профессией
Духовное лицо	Исповеди, отпевания, отпущения грехов и пр.	Духовенство
Врач-аптекарь	Изготовление и применение лекарств	Простолюдины, духовенство, дворяне
Алхимик	Создание алхимических и лекарственных веществ	Простолюдины, духовенство, дворяне
Врач-хирург	Лечение ранений, пытки	Простолюдины, духовенство, дворяне
Торговец	Перемещение макроресурсов,	Простолюдины, духовенство

	взаимодействие с мастерским банком	
Творец	Создание произведений искусства	Простолюдины, духовенство, дворяне
Кузнец	Изготовление оружия (чип - оружие в игре) из ресурсов и обратно, ремонт оружия, ремонт доспехов	Простолюдины
Инженер	Научные исследования, разработка и создание новых вещей, конструкций	Простолюдины, духовенство, дворяне
Палач	Пытки, казни	Простолюдины

2. Правила по строениям

Строением (зданием) является любое сооружение, окруженное со всех сторон непрозрачными стенами, имеющее крышу, обозначенный закрывающийся вход и размеры внутренней площади не менее 3х3 метра. Материал для моделирования строений - на усмотрение игроков, допускается в т.ч. неткань, тенты, газебо, и пр.

На игре каждое игровое строение приносит доход согласно правилам по экономике. Каждое такое строение по игре можно улучшить, повредить, разрушить. Улучшенное здание дает дополнительный доход, от поврежденного доход снижается, уничтоженное - не приносит дохода вообще.

Улучшить здание можно двумя путями.

Во-первых, физически добавить к строению какие-либо элементы и новые помещения. Для этого должен иметься чертеж от инженера. Чертеж делается по игре и согласовывается с рег.мастером. В зависимости от чертежа и здания рег.мастер устанавливает необходимое количество ресурсов, которое необходимо потратить для проведения данного улучшения. После этого под присмотром инженера отыгрывается возведение улучшения. Отыгрыш от 5 до 15 минут на усмотрение игроков, улучшение производится в физическом виде.

Во-вторых, украсить здание произведением искусства (добавить статую, картины, расписать потолок/стены и т.д.). Этапы аналогичны предыдущему пункту, однако процессом улучшения в данном случае руководит творец.

Улучшать конкретное здание можно не более 3 раз за всю игру. На старте все здания имеют первый уровень. Каждый последующий уровень здания увеличивает его доход согласно правилам по экономике

Уничтожение/повреждение здания также возможно двумя путями:

Во-первых, по зданию можно нанести урон выстрелом из осадного метательного орудия. Каждые два выстрела (для порохового метательного - каждый выстрел) снимает по одному уровню улучшения. Если уровень меньше единицы, здание считается поврежденным. Дополнительный урон по поврежденному зданию переводит его в статус уничтоженного.

Во-вторых, здание можно поджечь или подорвать. Для совершения этого действия необходимо не менее трех персонажей, которые закрепляют на углах конкретного здания киперную ленту, отыгрывая при этом либо разведение огня под разными частями здания либо заложение взрывного заряда (для подрыва необходимо будет потратить чип ресурса “порох”), заранее сообщив рег.мастеру локации о своих действиях. В случае поджога игроками зажигается дымовая пашка красного цвета, а при подрыве - петарда или громкая хлопушка. После отыгрыша поджога здание считается объатым пламенем, о чем громко объявляется рег.мастером. Время такового горения - 5 минут. Если за этот промежуток времени другими персонажами была предпринята попытка отыгрыша тушения здания, то в зависимости от качества отыгрыша и числа задействованных игроков огонь будет считаться погашенным, а здание - поврежденным. Если таковой попытки предпринято не было или отыгрыш/число задействованных персонажей было недостаточным, то здание считается уничтоженным полностью (сгоревшим).

Если во время нанесения повреждений зданию внутри находились игроки, то их персонажи теряют один нательный хит. Если они находились в здании во время его уничтожения - персонажи таких игроков умирают.

Штурмовые стены и штурмовые ворота уничтожить нельзя, только повредить.

Проникнуть в то или иное строение можно по приглашению персонажей, владеющих им или находящихся внутри. Если внутри здания никого нет и/или на двери висит явный маркер того, что вход закрыт (замок, перевязанная веревка, табличка с надписью “закрыто” и т.п.), то проникнуть внутрь нельзя за исключением моделирования выламывания двери. Для этого необходимо 3 персонажа с оружием, которые в течение 3 минут будут громко (с криком) моделировать таковое выламывание (без физического воздействия на конструкцию) с использованием подручных средств (в т.ч. и оружия). После отыгрыша дверь считается сломанной и здание можно заходить. В дальнейшем данная дверь не может закрыться и для ее починки требуется нанять разнорабочего. Модель взлома не применяется в небоевое время (с 01:00 ночи до 10:00 утра). Данная модель также не работает в случае со штурмовыми воротами.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

1. Классификация

На данной игре существует 3 вида медиков:

- Врач - Хирург;
- Врач - Аптекарь;
- Ученик.

Врач отличаются в рамках модели - соответствующая карточка, обозначающее игровое умение, карточку эту отнять нельзя. Врач предъявляет ее только пациенту или мастеру по требованию.

На игре стать Врачом можно с уровня Ученик. Для этого нужно отучиться 1 цикл игры коновалом и написать диссертацию о проделанной работе.

- **Профессиональный Врач.** Это врач, получивший лицензию после обучения в университетах Европы. Количество профессиональных медиков на игре строго ограничено. Профессиональный Врач получает дополнительные знания об известных ему болезнях и методах их лечения на старте игры.

- **Ученик.** Человек, прошедший определенный курс обучения по своей вводной, либо этот статус будет приобретаться на игре - не менее одного полного дня работы ассистентом у профессионального Врача (у одного Врача может быть больше одного ученика). При успешном прохождении обучения (с подтверждением Врачом) соответствующая карточка выдается игроку региональщиком. Ученик обладает умением перевязки раненых, промывания ран и принимать роды без опасности заражения крови для последних, а так же лечить легкие болезни и легкие ранения.

2. Лечение ранений

2.1. Определение вида ранения

Игровые ранения делятся на два вида: легкие и тяжелые.

2.1.1. Легкое ранение - человек в одном хите находится в состоянии легкого ранения. При легком ранении человек не может пользоваться раненой конечностью (если это была рука – роняет оружие; если нога – не может бегать, должен сильно хромать; если корпус – зажимает рукой рану до оказания помощи). Если персонажа не перевязали в течение 30 минут, он переходит в состояние тяжелого ранения.

2.1.2. Тяжелое ранение - при тяжелом ранении персонаж должен упасть, может только стонать, тихо звать на помощь и медленно ползти. Если его не перевязать в течение 30 минут, персонаж умирает.

2.2. Стабилизация ранений

Если раненый не был перевязан в течении 30 минут, состояние его ухудшается. Как делается перевязка:

2.2.1. Раненый обязательно освобождается от элементов доспеха, не дающих доступа к ране. После чего на место максимально приближенное к месту ранения накладывается повязка (это может быть бинт, отрез ткани, оторванная часть одежды и т.п).

2.2.2. Время действия перевязки 30 минут. Нарушение повязки ведет к продолжению действия ранения.

Излечить легкие и тяжелые ранения могут только Профессиональные Врачи - хирурги и их Ученики. Во время проведения операции больной должен лежать. Лечение может происходить как в частном доме, так и в больнице/монастыре на походной койке/коврике для пациента.

Излечение (читай “проведение операции”) невозможно в чистом поле. Должна быть любая крыша/походный тент над головой.

2.3. Обработка ран

2.3.1. Рана промывается вином или спиртом, а потом оперируется. После чего на место раны приклеивается пластырь телесного цвета и происходит наложение шва на данный пластырь (ниткой и иглой Игрок может за ранее заготовить несколько пластырей изображающих рану и сшитых иглой, что бы избежать возможных травм). Сверху накладывается свежая повязка.

После этого если это было тяжелое ранение пациент остается лежать/сидеть и все еще не может активно двигаться до полного излечения. Может медленно перемещаться внутри дома, а в случае неожиданного сражения в этот период у пациента 1 хит и по окончании боя пациент вновь падает в тяжелом ранении.

Если же лечили легкое ранение, то пациент может перемещаться как угодно, но хиты он восстановит через определенное время, смотри пункт ниже.

2.3.2. Если операцию проводил профессиональный Врач – хирург или его Ученик, то время лечения составит:

- полчаса в случае легкого ранения
- час в случае тяжелого ранения

3. Снаряжение Врачей - хирургов

- суровая толстая нить и игла.
- коврик для пациента.
- хирургические инструменты (для отыгрыша) - разного вида скальпели, пилы, зажимы, пинцеты и прочие.
- бинты или куски ткани.
- запас пластырей телесного цвета.
- сумка/вещмешок для переноса вышеуказанных вещей.

- по желанию (и согласию пациента): что-то изображающее кровь, однако данная жидкость не должна портить одежду пациентов!
- лекарство/микстуру/травяной сбор (игровой предмет, который медики смогут добывать/покупать на игре).
- грим для нанесения пациенту следов болезней и лечения. Для тех медиков, кто будет заниматься болезнями, а не только военно-полевой хирургией.
- блокнот для записей.
- вещи для отыгрыша лечения болезней;
- маску и перчатки;
- мешочек с камнями жребия.

4. Правила по Лекарствам

4.1. Основные понятия

4.1.1. Врач - аптекарь – персонаж, обладающий одноимённым навыком. Врач - аптекарь должен иметь **книгу знаний**. Книга знаний – игровой непобираемый предмет (отобрать нельзя, посмотреть содержимое против желания владельца – можно).

4.1.2. Врач - аптекарь с помощью лекарств и ингредиентов может лечить болезни

4.1.3. **Лекарство** – игровой предмет, представляющий собой небольшую пробирку с заверенным мастерской подписью сертификатом (внутри), воздействующий на состояние персонажей.

4.1.4. **Лаборатория** – антуражное помещение, предназначенное для создания лекарств.

4.1.5. **Сад** – антуражная территория, предназначенная для культивации растительных ингредиентов.

4.1.6. **Ингредиенты** – то, из чего создаются лекарства:

4.1.6.1. Аптекарские травы – ресурс, который выращивается в саду.

4.1.6.2. Ремесленные – производятся ремесленниками.

4.1.6.3. Уникальные – можно купить у торговцев из других стран.

4.2. Рецепты лекарств

4.2.1. Врач -аптекарь может готовить только лекарства, рецепты которых есть в его книге знаний (с подтверждением мастерской подписью).

4.2.2. Персонаж с навыком Врач -аптекарь может 2 раза в цикл создать рецепт лекарства: самостоятельно написать трактат о известном ему рецепте (с названием, описанием и ингредиентами) и заверить печатью у регионального или профильного мастера.

4.2.3. При обучении навыку Врач -аптекарь учитель может (по желанию) поделиться с учеником рецептами. До трёх рецептов лекарств, известных учителю, вписываются в книгу ученика и заверяются мастером.

4. 2.4. Мастер по медицине поощряет фантазии игроков по составлению лекарств. Чем более подробно описано новое лекарство, тем выше шанс, что оно пройдет одобрение мастером.

4.3. Приготовление лекарств

4.3.1. Создание лекарств возможно только в лабораториях. Необходимо присутствие профильного или регионального мастера.

4.3.2. Подготовка включает в себя составление списка изготавливаемых лекарств и списка ингредиентов, необходимых по рецептам. Расходуемые ингредиенты изымаются на этом этапе, независимо от результата, региональным или профильным мастером. Также на этом этапе мастер проверяет наличие у персонажа навыка и рецепта.

4.3.3. Определившись с тем, какие лекарства будут приготовлены и передав мастеру необходимые ингредиенты, игрок отыгрывает приготовление лекарствлюбимым антуражным (и безопасным) образом.

4.3.4. По завершению приготовления мастер выдаёт игроку заполненные сертификаты лекарств, заверенные мастерской подписью. Затем сертификат складывается так, чтобы нельзя было прочесть написанное сквозь пробирку и вкладывается внутрь пробирки.

4.4. Лекарства

4.1. Эффект лекарства одноразовый, оно действует до первого срабатывания эффекта. После срабатывания игрок обязан уничтожить сертификат.

4.2. Одна порция лекарства действует только на одного персонажа.

4.3. Оглушенному или парализованному персонажу можно “вливать” лекарство без его согласия.

4.5. Лаборатория

4.5.1. Лаборатория. Должна быть оборудована с соблюдением правил пожарной безопасности и здравого смысла. Является постоянным зданием или его частью. При наличии и использовании химической или любой быющей посуды и реагентов для проведения реакций, они не являются предметами в игре – не подбираемы и не уничтожаемы, а здание, в котором расположена лаборатория, отмечается как не боевое.

4.5.2. Возможность использования лаборатории подтверждается сертификатом с мастерской подписью, выдаваемым профильным или региональным мастером.

4.5.3. Лаборатория может быть улучшена на игре. Для этого игроки должны сделать описание улучшения и построить это улучшение.

4.6. Сады и огороды

4.6.1. Сад – антуражная территория, которая будет использоваться для культивации растительных ингредиентов.

Сад не является строением, не имеет хитов и не может быть уничтожен. При отыгрыше порчи посевов (пожизнёвая порча и уничтожение антуража не допускается, повреждать живые растения тоже нельзя!), мастером ставится отметка в сертификате сада и размер следующей выдачи урожая значительно снижается.

4.6.2. Сад может располагаться как вне здания, на огороженной территории, так и в здании в отдельном помещении.

4.6.3. Рекомендации к оформлению сада:

- Площадь не менее 2 квадратных метров (определяется мастером на глаз),
- Использование растений (можно искусственные),
- Имитация системы ирригации или полива,
- Наличие садового инвентаря,
- Табличка для стационарного размещения сертификата сада (размер сертификата – лист А4).

4.6.4. Сад чипуется мастером по медицине. Наличие сада на начало игры необходимо заранее согласовать с мастером по медицине. Разбиение нового сада на игре допускается и контролируется региональными мастерами.

4.6.5. При чиповке на сад выдаётся сертификат, содержащий в себе всю информацию о саде (количество и описание трав). Сертификат всегда должен находиться в саду.

4.6.6. Выдача урожая происходит один раз в экономический цикл. Выдача урожая осуществляется согласно информации из сертификата данного сада. При отсутствии хозяев сада, урожай будет оставаться рядом с сертификатом сада и может быть украден.

4.6.7. Каждый сад может получить некоторое число улучшений, аналогично улучшениям лаборатории. Улучшение сада увеличивает размер урожая.

5. Лечение болезней

На старте игры все профессиональные врачи и ученики получают свои изначальные знания, которые они смогли получить исходя из своей практики, в том числе классические рецепты излечения знакомых им болезней.

5.1. Виды болезней

- легкие (мигрень)
- тяжелые (чума)

5.2. Источники болезней

Заразиться болезнью можно где угодно – все-таки времена суровые – но в некоторых местах вероятность особенно высока, болезням также потворствуют большие скопления людей.

5.3. Карточка заболевания

У каждого заболевшего есть карточка с несколькими полями.

- Закрытое. С названием болезни и последствиями, которые наступят, если не излечить болезнь за игровой цикл.

- Открытое. С симптомом болезни. Симптом отыгрывается заболевшим.

Пример:

Сифилис.

1. Сыпь на коже. Чешется и зудит, совершайте периодические почесывания
Повышенная температура тела. (Изображайте тяжелое дыхание, общую Слабость). Боль в суставах и костях (Демонстрируйте болезненность активных движений)

5.4. Диагностика

У каждого Врача на старте есть список известных ему болезней и сопровождающих их симптомов. Что бы определить болезнь, необходимо произвести диагностику.

Диагностика в наш исторический период как правило происходила по состоянию мочи, но оставим излишнюю натуралистичность и уриналии настоящим медикам XVI века.

5.5. Лечение

На большинство известных заболеваний у медицины есть несколько подходящих по её мнению подходов. И известные травмы, которые наносят такие методы лечения (в Англии сифилис лечили прижиганиями негашеной известью, а грыжу принято лечить кастрацией). Список с описанием процедур, необходимых ингредиентов и описанием побочного эффекта есть у каждого врача. На каждое заболевание есть два метода лечения (хирургическое или Лекарством/микстурой/травяным сбором).

При хирургическом пути врач выбирает какое заболевание он будет лечить , отыгрывает нанесение физической раны со снятием хитов и вскрывает наименование заболевания на карточке.

При лечении Лекарством/микстурой/травяным сбором необходимо найти целебный рецепт, добыть ингредиенты, произвести соответствующие манипуляции. Больной получает свои побочные эффекты, а врач вскрывает наименование заболевания на карточке

5.6. Жребий

Форма жребия – произвольная, желательно антуражная. Обязательна тактильная/визуальная идентичность всех элементов (если тянутся камни из мешка – все камни должны быть одинакового размера, формы и текстуры; если выбирается, например, карта – рубашки должны быть одинаковы). В результате подготовки жребия в мешке всегда должен оставаться минимум 1 чёрный и 1 белый камень. За хороший антураж и отыгрыш Мастер по медицине может добавить жребий успешности.

6. Особенности лекарств

6.1. На игре Борджиа Ядов НЕТ. Вообще НЕТ. Но хорошие Врачи – Аптекари знают, «что есть лекарство, то может быть и ядом».

6.2. Список лекарственных трав и их свойств будет выдан Врачам – аптекарям мастером по медицине.

6.3. Врачи – аптекари и алхимики могут создавать новые рецепты лекарств (см. п.4.3).

Удачи Вам, Игроки...

ПРАВИЛА ПО НАУКЕ

На игре представлены несколько видов научных профессий:

-Инженер- занимается изготовлением или улучшением механизмов;

-Кузнец- изготавливает изделия или ингредиенты для них

-Алхимик- занимается изучением как ингредиенты влияют друг на друга

Они должны иметь книгу знаний, в которой они будут записывать/зарисовывать свои рецепты.

Можно совмещать несколько профессий, список всех профессий будет представлен в правилах по социальным взаимодействиям.

Уровни профессии

-ученик

-специалист

-профессор

Ученик- начальная ступень в изучении одного из направлений науки. Не способен самостоятельно изготавливать/улучшать игровые предметы. Для перехода на следующую ступень, необходима сдать экзамен.

Специалист- способен самостоятельно изготавливать/улучшать игровые предметы. Необходимо иметь рабочее место.

Профессор- способен самостоятельно изготавливать/улучшать игровые предметы, может брать учеников.

Для того, чтобы специалист стал профессором ему необходимо иметь собственное помещение (лаборатория/мастерская)

Рабочее место:

Игровое помещение (или часть помещения) в котором есть возможность изготавливать предметы:

Для инженера: стол/верстак.

Для кузнеца: наковальня + молоток.

Для алхимика: стол.

Мастерская

Здание в городе размером не менее 3*3 метра, в котором находятся:

-стол для записей

-стеллаж с книгами (можно имитировать банером)

+ для каждой профессии дополнительно:

Для инженера:

а) верстак с инструментами (не современные):

-лопата,

-топор,

-пила,

(дополнительные инструменты приветствуются);

б) имитация стройматериалов (например: взять полуметровые обрезки досок от строяка и сложить)

Для кузница:

а) горн (имитация) (вид и пример как сделать см. в приммечании)

б) наковальня (металлический брусок, можно использовать головку от кувалды, необходим для отыгрыша)

в) стойка с инструментами:

-МОЛОТ

-ЩИПЦЫ

(дополнительные инструменты приветствуются);

Для алхимика:

а) ёмкости для жидкостей

б) весы

в) источник огня (спиртовка/настольная печка) (с имитацией огня, т.е. БЕЗ ЖИВОГО ПЛАМЕНИ!!!)

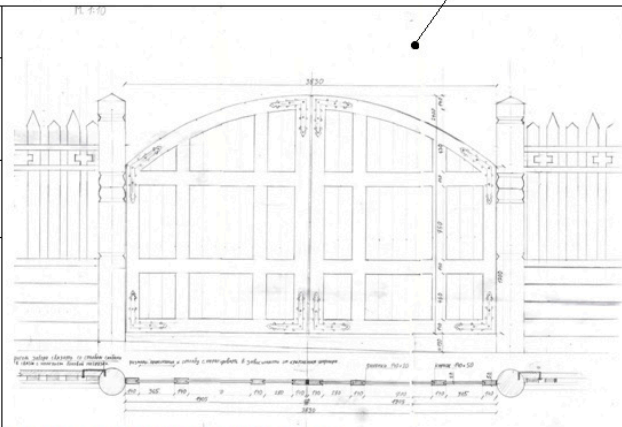
Дополнительные элементы приветствуются

Рецепты.

В каждом рецепте будет условия изготовления/улучшения игрового предмета (ресурсы, оборудование/помещение, количество работников, и др.)

Есть возможность запросить рецепт который вы хотите изготовить у профильного мастера

Пример рецепта:

Улучшение ворот		Название рецепта	Чертёж
Условия	Наличие в книге рецептов		
	Ресурсы: -5 камней -3 железа -3 дерева		
	Наличие в городе инженерной мастерской		
	Время изготовления: 1 экономический цикл (не ночной)		
*Ворота должны быть пожизненно сняты на время улучшения		Особые условия	

Изготовление предметов (отыгрыш)

Необходимые предметы для отыгрыша:

Инженер- бруски 100*100*200мм 4 шт (или обрезки досок), катушка капроновых ниток, бумага для черчения А3/А4, карандаши, линейка, ластик. (+рекомендуется: алюминиевый скотч, рулетка)

Кузнец- молоток, металлический брусок, можно использовать головку от кувалды. Для профессоров: канцелярский нож, шкурка, резиновый клей, акриловая краска серебристого цвета, бечевка/полосы из кожи (необходимо для обучения)

Алхимик- одноразовые перчатки, палочки для размешивания, стаканчики (рекомендуется взять набор из 100шт)

Создание предмета делится на несколько этапов

Инженер

Получения задания, т.е. должна быть какая либо проблема, для решения которых нужно совершить расчет (например - построить мост).

В зависимости от задачи изготавливается модель строения (не для всех рецептов она нужна) и проверяется в присутствие мастера (регионального или профильного)

Если модель строения устраивает мастера, то с этой модели делается чертеж и рассчитываются ресурсы для постройки/улучшения

На некоторые рецепты действуют особые правила, которые нужно выполнить, например- для улучшения ворот города необходимо их снять на время одного цикла (не ночью), т.е. они должны быть физически сняты и в это время у города не будет ворот

Кузнец

Отыгрыш изготовления предмета - расплющивание гвоздя (см. в примерах работ)

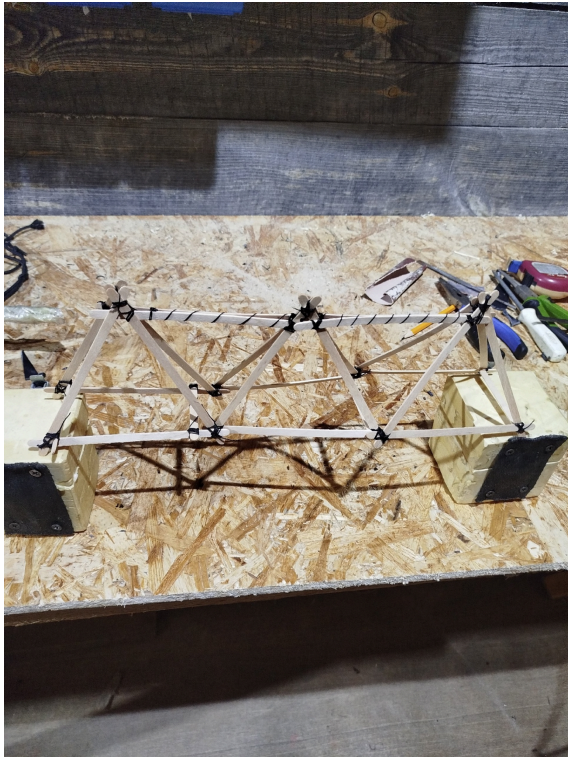
Алхимик

На игре будут представлены несколько ингредиентов, которые будут зашифрованы. Чип ингредиента можно будет обменять на ингредиент у мастера. В рецепте будет написано какие ингредиенты нужно смешать, и какой результат нужно получить, в некоторых рецептах будет отсутствовать часть информации (например ещё один ингредиент). При удачном проведение эксперимента-получился результат, который был указан в рецепте, алхимик может обменять это на чип того предмета который он изготавливал

Примеры работ (часть предметов может не соответствовать игровым вещам)

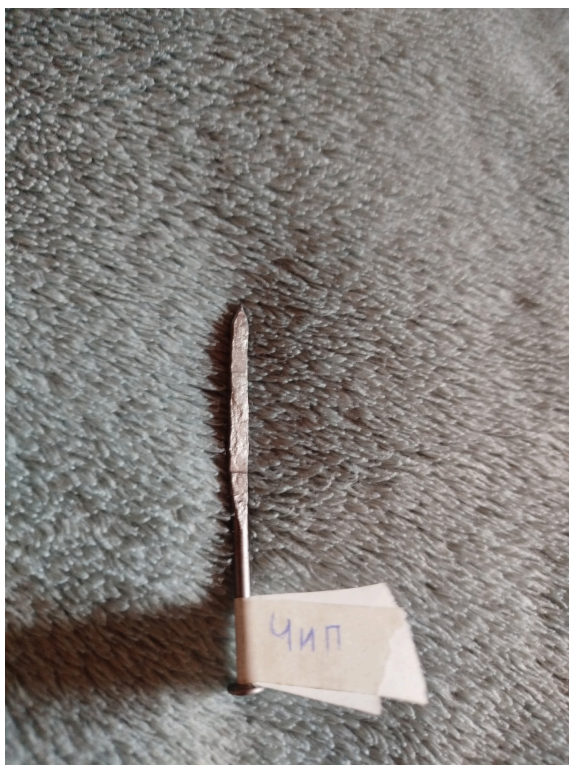
Инженер:

После получения задания (например построить мост) он делает модель моста используя деревянные палочки и нитку, на примере моста- конструкция должна выдерживать 0.5кг (все критерии будут указаны)



Затем считается сколько ресурсов на это нужно, в данном случае было использовано 24 палочки, коэффициент 1 ресурс дерева = 6 палочек + в зависимости от количества потраченной нитки добавляется текстиль

Кузнец: было- стало



Алхимик:



Рецепт: при смешении

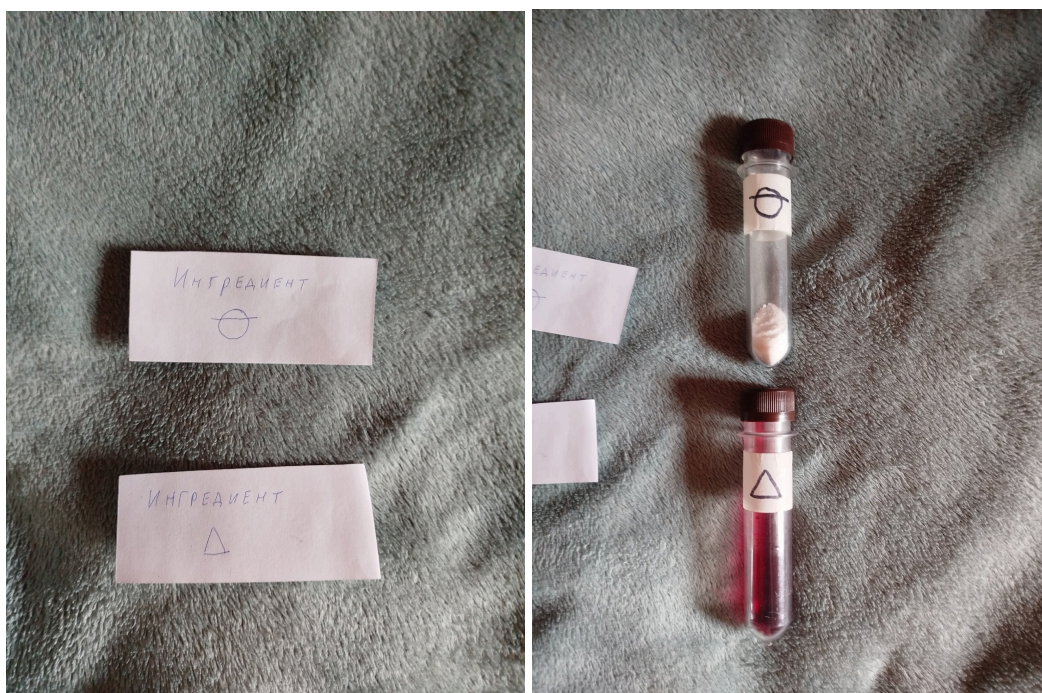
(парашек белого цвета) и



жидкость красного цвета получается

(и будет описан эффект)

Чипы меняются у мастера на ингредиенты:



Затем проверяется алхимиком рецепт на достоверность

Если результат оказался такой же как и в рецепте алхимик получает чип



и сдает емкости в которых были ингредиенты

Обучение

Обучать профессии может только профессор.

В один экономический цикл профессор может взять только одного ученика.

Обучение занимает один экономических цикл за который ученик делает собственную книгу знаний и заносит в неё рецепты, которые получил у профессора (профессор делиться своими рецептами на свое усмотрение).

Инженер:

1 Профессор рассказывает ученику как изготавливаются макеты, составляются чертежи и считаются ресурсы на постройку/улучшения.

2 Ученик выполняет работу (описание в «Изготовление предметов (отыгрыш)») под присмотром мастера. При удачном решении задачи ученик изготавливает собственную книгу знаний и переходит в статус «Специалист».

Кузнец:

1 Изготовить 3 предмета на выбор профессора.

2 Изготовление ножа.

3 После удачного изготовления ножа ученик переходит в статус «Специалист».

Алхимик:

1 Профессор передает свои записи перевода ингредиентов- ученик переписывает их в свою книгу знаний.

2 На выбор профессора ученик проводит два эксперимента, которые ученик записывает в свою книгу знаний.

3 После проверки мастером (результат эксперимента соответствует рецепту) ученик переходит в статус «Специалист»

ПРАВИЛА ПО РЕЛИГИИ

Религия на игре «Борджиа: 5 страстных реликвий»

На игре существует три религии: католицизм, православие и ислам.

КАТОЛИЦИЗМ

1. Видение мира

Католическая вера провозглашает, что существует один вечный Бог в трёх лицах:

Бог Отец, Бог Сын (Иисус Христос) и Бог Святой Дух. Церковь — «... это продолжающееся присутствие Иисуса на земле». Церковь учит, что спасение достоверно существует только в католической церкви, но признаёт, что Святой Дух может использовать и иные христианские общины, чтобы привести людей к спасению.

Молитва позволяет вдохновить воинов на победу, а мирным жителям — найти свой путь спасения в грешном мире.

Таинства — это священнодействия, в которых католики видят признаки присутствия Бога, и пути ниспослания Божьей благодати всем участникам, кто принимает веру. Таинство есть видимый образ невидимой благодати. За исключением крещения, таинства могут совершаться только католическим духовенством. Таинством считается бракосочетание, крещение, исповедь, священство.

2. Иерархия

1. Папа
2. Кардинал
3. Епископ
4. Священник
5. Диакон

3. Ритуалистика и отстранение от службы

Отыгрыши свадьбы, погребение и т.п. обряды осуществляются согласно католической традиции (см. Приложение 1). Отстранить священника и диакона может только епископ своей епархии или Папа. Отстранить Епископа и Кардинала - только Папа (или его законный представитель в области). В случае отсутствия папы (смерти) таким отстранением занимается соответствующий орган (коллегия кардиналов).

У каждого священнослужителя при себе должны быть тексты из приложения.

4. Выбор кандидата в кардиналы для католической церкви

На должность кардинала может претендовать законно рукоположенное лицо Римской Католической Церкви или же мирянин католик крещёный, миропомазанный имеющий от роду 33 года и состоящий в законном церковном браке, все кандидаты должны иметь безупречную репутацию и не иметь канонических препятствий для вступления в должность. Кандидат должен быть испытан на знание Святой Католической веры, литургический и норм канонического права. Таковое испытание проводит собрание кардиналов или Папа Римский, согласно нормам Канонического права.

Собрание назначает Папа или его законный представитель, списки кандидатов также утверждаются подобным образом. Собрание Кардиналов проходит в закрытом

формате. После собрания список вновь возведенных кардиналов заверяется за подписью собрания и Папы.

5. Выбор Папы на игре

На конклав призываются все дееспособные (не находящиеся в состоянии болезни на момент вызова в конклав) кардиналы-выборщики (т.е. не достигшие возраста 60 лет). Кардинал, получивший извещение, должен явиться на конклав не позднее срока, который указан в извещении.

После объявления начала конклава ни один человек на конклав не допускается (исключением является архиепископ оберцеремониарий в тех случаях, которые предусматривают каноническое право).

Кардиналы неявившиеся на конклав не могут быть выдвинуты на кандидатуру Верховного Понтифика.

Папа избирается путём голосования кардиналов. Ни один кардинал не имеет права выходить из помещения, пока Папа не избран.

При продолжительном времени выборов на стол кардиналов можно подавать только постную пищу.

Процесс избрания Папы на конклаве происходит согласно нормам канонического права (с учетом условных допущений из-за особенностей и формата игрового времени и пространства).

Возможности Папы на игре:

- утверждение епископов, архиепископов и кардиналов после их выборов;
- помазание на трон кандидата, легитимизировав его власть;
- оказание помощи тем, кто способствовал кандидату в занятии святого престола, как деньгами, так и войсками, советом, осуждением, буллой;
- отлучение от церкви любого (отлученный теряет все права и обязанности, как по отношению к вассалам и сюзеренам, так и на земли и иные вещи, а также дворянское достоинство);
- Прочие права, указанные в кодексе канонического права и прочих булах.

ПРАВОСЛАВИЕ

1. Видение мира

В православии единым главой церкви является только Иисус Христос. Православное вероучение исключает мысль о земном заместительстве Христа, о непогрешимости римского папы.

Православная церковь исповедует Никео-Цареградский Символ веры без филиокве (об исхождении Святого Духа не только от Бога-отца, но «от Отца и Сына»), признаёт догматические определения и постановления семи Вселенских соборов, рассматривает себя как единственную. Кафолическую церковь, основатель и глава которой — Иисус Христос.

Учение Православной церкви содержится в Священном предании, которое включает в себя кроме Священного Писания, определения Вселенских и некоторых поместных соборов, принятые всей церковью, каноны (своды правил апостолов, Вселенских и некоторых поместных соборов), утверждённые церковью литургические тексты, творения Отцов Церкви, жития святых, а также обычаи церкви. При этом Предание, в понимании святоотеческой литературы, «есть жизнь

Святого Духа в Церкви». Священное Писание для православных христиан является наиважнейшей формой Священного Предания.

Вероучение базируется на Священном Писании (т. е. Библии) и Священном Предании, которое включает, в частности, постановления Вселенских Соборов. Основным используемым в богослужебном обиходе, догматический документ — Никео-Цареградский Символ (без филиокве), утверждающий:

- Спасение через исповедание веры «во единого Бога» (1-й член Символа).
- Равенство Лиц Святой Троицы: Бога Отца, Бога Сына, Духа Святого и одинаковое поклонение Им и прославление Их (2, 8-й члены Символа), единосущие Бога-Отца и Бога-Сына.
- Исповедание Иисуса — Христом, Господом и Сыном Божиим, рождённого от Бога Отца прежде начала времени (2-й член Символа).
- Боговоплощение (3-й член Символа).
- Веру в распятие за людей, телесное воскресение, вознесение и предстоящее второе пришествие Иисуса Христа, всеобщее воскресение и «жизнь будущего века» (5, 6, 7, 11, 12-й члены Символа).
- Исповедание Святого Духа Господом, дающим жизнь и исходящим от Бога Отца (8-й член Символа).
- Веру в единство, святость и кафоличность Церкви (9-й член Символа). Глава Церкви — Иисус Христос.
- Необходимость единокротного крещения для оставления грехов (10-й член Символа).
-

2. Иерархия

1. Епископ (архиерей)
2. Пресвитер
3. Диакон

Для получения более высокой степени священства необходимо пройти через более низкую. Священником может стать только тот человек, который ранее был рукоположен в сан диакона, а епископом — прошедший через диаконское и священническое служения.

Кандидат в священника и диакона должен соответствовать следующим требованиям: быть членом русской православной церкви, быть совершеннолетним, иметь необходимые нравственные качества, иметь богословскую подготовку, не иметь канонических препятствий к рукоположению, не иметь судимости. Кандидаты в пресвитера и в диакона не могут быть недавно крещеными или недавно воцерковными.

3. Ритуалистика

Отыгрыши свадьбы, погребение и т.п. обряды осуществляются согласно православной традиции (см. Приложение 2).

У каждого священнослужителя при себе должны быть тексты из приложения.

ИСЛАМ

1. Видение мира

В основе мусульманского культа лежат пять главных культовых обязанностей (аркан ад-дин), сформулированных ещё при жизни пророка Мухаммеда: исповедание веры (шахада), молитва (араб. саят, перс. намаз), пост в месяц рамадан (араб. саум, перс. ураза), милостыня (закят — в размере 2,5 % от дохода) и паломничество в Мекку (хадж).

Некоторые богословы к пяти «столпам ислама» добавляют ещё одну обязанность — джихад (араб. «усилие», «борьба за веру»), выражающуюся в рвении, усердной деятельности по распространению ислама. В IX веке в исламской догматике утвердилось понимание пяти форм джихада: духовный джихад (внутреннее самосовершенствование на пути к Богу), джихад меча (вооружённая борьба с неверующими), джихад сердца (борьба со своими страстями), джихад языка (повеление одобряемого и запрещение порицаемого), джихад руки (дисциплинарные меры в отношении преступников).

Исповедание веры (шахада) — это признание единства Бога и пророческой миссии Мухаммеда. Произнесение сакральной формулы шахады должно сопровождаться пониманием её смысла и искренней убеждёностью в её истинности. Чтобы стать мусульманином, достаточно с верой в сердце вслух произнести 3 раза формулу шахады в присутствии 3 правоверных или одного имама (муллы). Шахаду следует произносить при рождении ребёнка и перед кончиной, во время обязательной ежедневной молитвы и вне её.

В исламе отсутствует такой институт, как церковь, и догматика, подобная той, что есть в христианстве. Основные положения вероучения ислама изложены в Коране и сунне пророка Мухаммеда. С точки зрения мусульман, они представляют собой разные виды Откровения — исходящее от Бога («богоизречённое») и принадлежащее самому Пророку («боговдохновенное»). В суннизме сложилось своего рода каноническое вероучение, которое состоит из следующих принципов: вера в единого Бога, ангелов, Писания, пророков, Судный день и предопределение.

Кораническая картина мира теоцентрична и, в определённом смысле, антропоцентрична. Исламская антропология, в отличие от христианской, не придаёт особого значения «первородному греху», утверждая, что Бог простил Адаму и Еве их грех, что снимает необходимость в искупительном самопожертвовании Иисуса Христа.

2. Иерархия

1. Шейх
2. Муфтий
3. Ахунд
4. Молла (мулла)
5. Имам
6. Алим (улем)

3. Ритуалистика

Отыгрыши свадьбы, погребение и т.п. обряды осуществляются согласно исламской традиции (см. Приложение 3).

У каждого священнослужителя при себе должны быть тексты из приложения.

ПРАВИЛА ПО ПОСМЕРТИЮ

Мертвятник — это место пребывания персонажей, которые были убиты или каким-то образом закончили свою жизнь на игре (то есть оказались мертвы).

Любой игрок, чей персонаж погиб, обязан надеть/завязать на видном месте (лучше на голове) белую повязку и проследовать в мертвятник. По дороге от места смерти до мертвятника игроку запрещается взаимодействовать и говорить с другими игроками/персонажами.

По прибытию в мертвятник игрок обязан зарегистрироваться и сдать свою игровую документацию и игровые ценные вещи мастеру мертвятника или его помощнику.

В мертвятнике любые боевые взаимодействия строжайше запрещены!

Пребывание в мертвятнике.

Продолжительность мертвяка — 3 часа для ВСЕХ игроков без исключения. Отсчет времени пребывания в мертвятнике начнется только тогда, когда вы зарегистрировались в мертвятнике у мастера по мертвятнику или у его помощника.

В первый игровой день в первой половине (с 10 до 12) продолжительность нахождения в мертвятнике будет 2 часа. (7-го числа в первый игровой вечер после открытия мертвятник закрыт, 8-го числа будет первый игровой день).

Как можно уменьшить время пребывания:

Если Ваш персонаж вел праведную жизнь, регулярно посещал церковные службы и исповедовался. Посещение священнослужителя (в католичестве, православии, исламе) для проведения любого ритуала отмечает (крещение для католиков и православных, разные исповеди и молебны и т.д.) сам священнослужитель в паспорте игрока (паспорт игрок получает на регистрации перед игрой). Любой ритуал любой религии сокращает время на 10 минут.

Возвращение в игру.

По истечении времени пребывания в мертвятнике игрок обязан подойти к мастеру мертвятника, где для него будет создан новый персонаж, и после получения новых игровых бумаг игрок будет выпущен на волю с новой прекрасной жизнью.

Мертвятник работает с 10 утра до 01 ночи. Если ваш персонаж умер после 01 ночи, то игрок надевает белую повязку и отправляется в свою палатку отдыхать. В 10 утра игрок обязан подойти к мастеру мертвятника.