

Правила

Полевой Ролевой Игры

«Зов Вальхаллы. Корона Хедебю»

Оглавление:

• Организация доигрового и игрового процесса.....	2
<i>Раздел I (организация и подготовка к игре).....</i>	<i>2</i>
<i>Раздел II (экология и безопасность).....</i>	<i>8</i>
• Ролевая система.....	10
• Стратегия.....	13
• Боевые взаимодействия.....	15
• Экономика.....	22
• Медицина.....	25
• Кораблестроение и навигация.....	27
• Поэзия Скальдов.....	31
• Закон.....	33
• Религия.....	35
• Наследие (16+).....	37
• Мир мёртвых.....	38

Общее число страниц: 40

Организация доигрового и игрового процесса

Раздел I

1. Общая организация.

Данные правила обязательны для прочтения и исполнения всеми участниками серии полевых ролевых игр «Зов Вальхаллы».

- Нарушение данных правил участником или гостем игры влечет за собой последствия от игрового штрафа к персонажу игрока до удаления нарушителя из игры (временно) или с полигона (безвозвратно) без возможности оспорить решение мастерской группы (далее МГ).

2. Время игровой активности не прерывается в течение всего периода игры и разделено на две фазы, регламентирующие тип боевых взаимодействий:

2.1. С 9:00 до 19:00 дневная фаза игры.

- Разрешены любые ролевые взаимодействия, морские и полевые сражения, набег и штурмы.

2.2. С 19:00 до 9:00 ночная фаза игры.

- Разрешены любые ролевые взаимодействия;
- Боевые взаимодействия ограничены запретом на морские сражения, штурмы, применение щитов, длинномерного и стрелкового оружия.

3. Участие в игре.

Для участия в каждой из игр серии «Зов Вальхаллы» строго необходимо:

- Подать личную заявку;
- Оплатить игровой и экологический взнос;
- Пройти фотодопуск (на регистрации допуск костюма не гарантирован);
- Приехать на игру;
- Зарегистрироваться: пройти экзамен на знание правил, подтвердить подписью знание правил и обязательство их соблюдать, получить игровой паспорт, пройти проверку ролевого оружия (если есть).
- Игрок должен иметь при себе следующие документы (не требуется предъявлять на регистрации без просьбы мастеров):
 - Паспорт (или свидетельство о рождении для детей до 14 лет).
 - Страховой полис ОМС (строго обязательно для несовершеннолетних).
 - Для несовершеннолетних - сопроводительное письмо от родителей и справки, соответствующие законодательству РФ.
 - Ветеринарный паспорт для привезённых животных.

3.1. Заявка на игру.

Заявка на участие является обязательной для всех игроков и должна быть подана не позднее чем за 7 дней до начала игры.

- Участник, не успевший подать заявку в срок, может подать её на игре, заполнив форму на регистрации.
- Командная заявка подается отдельно и включает в себя личные заявки всех участников команды.
- МГ имеет право отклонить любую заявку без объяснения причин.

3.2. Игровой взнос.

Взнос является добровольным вложением в проведение игрового проекта «Зов Вальхаллы». Сумма взноса определяется МГ исходя из общих затрат на реализацию каждого проекта отдельно. Взнос подаётся участниками игры в установленные МГ сроки и будет использован для обеспечения: питания, воды, логистики, санитарии, для реализации игровых предметов и ценностей.

- Во взнос НЕ входят:
 - Оплата пути для участников игры до полигона и обратно.
 - Материалы для строительства игровых зданий и защитных сооружений в игровых поселениях.
- Гости игры и несовершеннолетние до 14 лет оплачивают фиксированный пониженный «гостевой» взнос.
- Игровые техники и аккредитованные МГ журналисты от взноса освобождены.

3.2.1. Экологическая страховка (Эко-взнос).

Обязательный отдельный страховой взнос, оплачивается заранее или на регистрации.

- Может быть возвращен в полном объеме, если:
 - Локация и жилой лагерь игроков были полностью убраны от мусора.
 - Соблюдалась пожарная и санитарная безопасность.
- В случае нарушения вышеописанных требований сумма эко-взноса со всех игроков локации будет удержана в счёт организации уборки территории и вывоза мусора.

3.2.2 Передача и возврат взносов.

В случае невозможности принять участие в игре, поданный игроком взнос может быть передан другому участнику проекта, не подавшему взнос.

- Игровой взнос может быть возвращён игроку только в случае отмены проекта.
- Поданный заранее эко-взнос будет возвращен без дополнительных условий.

3.3. Регистрация.

Все прибывшие на полигон участники, соответствующие п. 3, обязаны пройти регистрацию у регионального мастера своей локации до начала игры либо незамедлительно по прибытию.

- Для допуска к регистрации игрок обязан ответить на 3 случайных вопроса о правилах игры. При неудовлетворительном ответе игрок будет отправлен читать правила. При отказе отвечать или читать правила игроку будет отказано в участии в игре.
- При регистрации каждый игрок получает игровой паспорт и игровые ценности (деньги и ресурсы) соответственно заявленной роли.
- Без регистрации игрокам запрещено принимать участие в игровом процессе.

3.4. Игровой паспорт

Игровой паспорт является свидетельством регистрации игрока и источником полной достоверной игротехнической информации о его персонаже.

- Игровой паспорт представляет собой браслет с ID номером игрока, снабженный специальными метками, показывающими статус и умения персонажа.
- Игровой паспорт необходимо носить во время игры постоянно и показывать его мастеру по первому требованию.
- Паспорт может быть скрыт элементом одежды, и его предъявление другим игрокам не обязательно. Паспорт может быть продемонстрирован в случае возникновения спорных моментов.
- В случае потери паспорта его замена возможна у мастера региона, к которому приписан игрок, и у главного мастера проекта после сверки с базой данных.
- Игрок без паспорта выводится из игры до подтверждения его регистрации.
- Обнаруженный утерянным паспорт немедленно должен быть передан ближайшему мастеру и не может быть использован никаким иным образом.

3.5. «Чиповка»

Игрок должен зарегистрировать (прочиповать) всё своё игровое оружие и щиты у мастера по боевым взаимодействиям своего региона.

- Чип «оружие в игре» в обязательном порядке должен присутствовать на любом

допущенном оружии или щите вплоть до окончания игры.

- Любые боевые взаимодействия оружием, не имеющим чипов, не имеют игротехнической силы и запрещены.

4. Участники мероприятия

- Для всех участников мероприятия вход в личные игровые здания возможен только с разрешения игроков-владельцев.
- Все участники мероприятия могут посещать таверну (см.п.13)

4.1. Мастерская группа – организаторы мероприятия со всей полнотой полномочий. Сокращенно МГ.

- Решения мастеров не обсуждаются.
- Сказанное мастерами в игровом процессе должно восприниматься игроками как игровая реальность.
- Мастера отмечены специальной символикой МГ и носят паспорта мастеров (ID 0-xx).
- Мастера могут выполнять роль «бессмертных NPC» (неигровых персонажей) в процессе игры и вести ролевое взаимодействие для сохранения атмосферы и контроля механик.

4.2. Игровые техники (игротехи) – действующая строго в рамках игровых правил оперативная часть мастерской группы, выполняющая в ходе игры различные задачи в качестве условных NPC.

- Не имеют личных игровых целей, кроме создания атмосферы игры и обеспечения работы игровых моделей.
- Не обладают мастерскими полномочиями.
- Отмечены паспортом игротеха (ID 1-xx) подтверждающего их игротехнические возможности.

4.3. Игроки – полноценные участники игрового процесса, подавшие заявку, оплатившие взнос и прошедшие регистрацию.

- Являются свободными персонажами с личными целями и задачами в игре.
- Отмечены игровым паспортом (ID – 2-xxx)

4.4. Гости игры – не принимающие участие в игровом процессе наблюдатели, оплатившие гостевой взнос.

- Отмечены яркой повязкой и паспортом гостя (ID 3-xx)
- Имеют хотя бы минимально соответствующий требованиям игровой костюм.
- Являются «неприкасаемыми» NPC, не препятствуют игровому процессу и любым боевым взаимодействиям.
- Не ограничены в перемещении по «сухопутным» маршрутам полигона и в посещении открытых игровых локаций.
- Могут вести фото- и видеосъемку, не мешая игровому процессу.
- Любой гость может принять полноценное участие в игре, доплатив полный игровой взнос и получив игровой паспорт.

4.5. Несовершеннолетние

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

- Родителям и доверенным лицам запрещено оставлять детей без присмотра.
- С 22:00 до 8:00 все несовершеннолетние должны находиться в неигровом лагере или под присмотром доверенных лиц.
- Все несовершеннолетние, независимо от возраста, находящиеся на игровой территории, должны быть одеты в игровой костюм.

4.5.1. Несовершеннолетние до 14 лет проходят отдельную регистрацию.

- Допускаются на игровую территорию только в присутствии родителей и под их полным контролем.
- Отмечены паспортом «ребенка» (ID – 4-хх), для быстрого поиска родителей.
- Несовершеннолетние, обнаруженные без присмотра в других локациях, будут переданы их родителям, а локация, к которой родители приписаны, получит игровой штраф (оплата выкупа).
- МГ вправе запретить заезд или участие в игре несовершеннолетнего в силу слишком малого возраста или иных обстоятельств.

4.5.2. Несовершеннолетние от 14 до 18 лет – проходят общую регистрацию, и получают стандартный паспорт игрока (ID – 2-ххх).

- К игре допускаются только в сопровождении родителей или доверенных лиц.
- Доверенному лицу необходимо предоставить документ (доверенность) от родителей по следующей форме:
«Я, (Ф. И. О., паспортные данные), не возражаю против участия моего сына/дочери, (Ф.И.О., паспортные данные или свидетельства о рождении), в фестивале/ролевой игре (название ролевой игры) с – по (даты), доверенным лицом назначаю (Ф.И.О. доверенного лица и его паспортные данные). Телефон для связи, подпись».
- К доверенности прилагаются копии первой страницы паспорта, страницы с фактической пропиской.
- Допускаются к боевым взаимодействиям только в присутствии родителей и с их осведомленного согласия.

4.6. Корреспонденты (фотографы и операторы), аккредитованные МГ, не принимают участия в игровом процессе. Ведут фото- и видеосъемку игроков и игровых событий.

- Отмечены яркой повязкой и паспортом журналиста (ID 5-х).
- Должны иметь хотя бы минимально соответствующий требованиям игровой костюм.
- Являются «несуществующими» и «неприкасаемыми» для действительных участников игры и не вступают в любые игровые взаимодействия с игроками и игротехами, кроме случаев профессиональной необходимости.
- Не ограничены в перемещении по полигону (суша/море) и игровым локациям.
- Все аккредитованные корреспонденты обязаны предоставить отснятый фото- и видеоматериал в течение двух недель после окончания игры.

5. Соблюдение правопорядка и норм поведения.

- Игроки обязуются соблюдать данные правила и законодательство РФ, корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой.
- МГ не несёт ответственности за действия игроков, входящих в противоречие с законодательством РФ, повлёкшие ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству РФ, передаются в руки сотрудников полиции вместе со всеми имеющимися у МГ доказательствами их вины.

5.1. Запрещено и приведёт к удалению участника игры с полигона:

- Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики.
- Проведение политической, религиозной или идеологической агитации в тех случаях, когда она не является частью отыгрыша.
- Пропаганда сексуальных девиаций, пропаганда всех видов нетерпимости.
- Присутствие на полигоне вне палатки в состоянии алкогольного или иного опьянения.
- Провоз на полигон и употребление наркотических и психотропных веществ.
- Провоз на полигон огнестрельного и холодного оружия.
- Торговля за реальные деньги, кроме санкционированной торговли в рамках игровой ярмарки.

- Участие в игровом процессе без регистрации (см. п. 3.3. данного раздела)
- Участие в игровом процессе без игрового костюма.

6. Автотранспорт.

Нахождение припаркованных машин на игровой территории полигона запрещено. Для размещения автомобилей мастерской группой будет организована специальная стоянка.

- Въезжающий на машине на территорию полигона участник обязуется после выгрузки вещей в локации поставить свой автомобиль на стоянку.
- При заезде на стоянку автомобиль регистрируется, его владелец сообщает номер телефона, по которому с ним можно связаться.
- В случае, если автомобиль не поставлен на стоянку, владелец машины и локация к которой он приписан не допускается к игре вплоть до момента исправления ситуации.
- МГ не несёт ответственности за целостность автотранспорта и содержащегося в нем имущества.

7. Защита здоровья игроков.

Полигонная команда включает в свой состав квалифицированного медика со стандартным набором необходимых медицинских средств и препаратов, который будет оказывать помощь в специально подготовленном для этого пункте, за исключением критических случаев (необходимость оказать помощь на месте).

- При получении травмы или обострении хронического заболевания следует немедленно обратиться к полигонному медику.
- При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья окончательное и неоспоримое решение остаётся за полигонным медиком.
- Если команда игроков имеет в своём составе собственного квалифицированного медика, об этом рекомендуется сообщить мастерской группе заранее для лучшей координации.

7.1. Игрокам настоятельно рекомендуется:

- Указать имеющиеся хронические заболевания, аллергии на лекарства и пищевые продукты или иные медицинские противопоказания при подаче заявки на игру.
- Иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

7.2. Предупреждение

- МГ не рекомендует лицам, страдающим тяжёлыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию у мастерского медика, а паспорт игрока получает специальную отметку (красное кольцо).
- МГ настоятельно не рекомендует приезжать на игру беременным женщинам. В противном случае МГ не несёт ответственности за здоровье беременной женщины и ребёнка. При малейшей угрозе здоровью, МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.
- Настоятельно не рекомендуется употреблять в пищу растения, животных и грибы, найденные на полигоне, а также воду из не одобренных МГ источников.

8. Домашние животные на полигоне.

Присутствие домашних животных на полигоне не рекомендуется.

- Для привоза домашнего животного на полигон необходимо согласовать это действие с главным мастером проекта заранее не позднее 7 дней до игры.
- Вся ответственность за здоровье домашнего животного и его поведение на полигоне, лежит на владельце животного. Если животное мешает игровому процессу, мастерская группа вправе потребовать удалить его с полигона, при

необходимости – вместе с владельцем.

- МГ вправе отказать в завозе животного на полигоне без объяснения причин.

9. Жилой лагерь.

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

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

10. Игровое и неигровое имущество.

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

- Предметы, не отмеченные чипом «предмет в игре», можно использовать только их владельцу и/или с его согласия.
- Оружие, доспехи, костюмы, аксессуары игроков являются неотчуждаемой частной собственностью.
- Товары на прилавках торговцев не отмеченные чипом «предмет в игре» являются частной собственностью владельца лавки и не могут быть взяты или украдены.
- При обнаружении на полигоне забытых или потерянных немаркированных вещей их следует передать ближайшему представителю МГ. Присвоение чужой собственности противоречит данным правилам и УК РФ.

11. Игровые и неигровые действия.

Все действия игроков во время игры, начиная с момента их возвращения в локации после парада-открытия и до момента их выхода из локаций на парад-закрытие, являются игровыми, включая походы за водой, купание, походы к мастерам по терпящим отлагательства вопросам, походы к своей машине на стоянке и т. д.

- Использовать «белую повязку мёртвого» не по назначению запрещено, нарушивший это требование игрок будет направлен в мир мёртвых (мертвятник) с потерей персонажа.
- «Вне игры» игрок находится в случаях обращения к мастерам по экстренным вопросам: прибытие на полигон и отъезд с него, серьёзное ухудшение самочувствия, травма, возгорание, неигровой конфликт.
- Лидеры команд отвечают за все игровые и неигровые действия членов своих команд перед МГ.

11.1. Любой вопрос, включая спорные ситуации, может быть решён «мастерским произволом». Решение мастера является окончательным и неоспоримым. Как правило, такое решение аргументируется, но в отдельных случаях может быть озвучено без объяснения причин.

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

12. Игровыми постройками являются: личные жилища персонажей, общественные здания, заброшенные постройки, подземелья и т. д.

- По согласованию с МГ в игровой постройке может быть отмечено «мастерским сертификатом» место для хранения личных неигровых вещей, которое является неприкасаемым по игре. Помещать в такое место игровые ценности запрещено.

13. Игровая таверна

- Таверны должны быть оформлены в соответствии с общей эстетикой локации.
- В каждой игровой локации может быть только одна таверна.
- В таверне, как и в других игровых зонах, может звучать музыка подходящая эстетике эпохи раннего Средневековья.
- Лимит сотрудников таверны: 4 для городской локации и 2 для внегородских локаций.
- Все заранее заявленные работники таверн имеют игровое имя и роль, соответствующую своим занятиям, но приравниваются к игровым техникам и освобождены от уплаты взноса в обмен на выполнение своих обязанностей.
- Сотрудники таверны, принятые сверх лимита, должны быть заранее заявлены и оплачивают взнос.
- Территория таверны является «небоевой зоной», где можно использовать только игровые яды.
- Кухня таверны является полностью небоевой зоной с ограниченным доступом для игроков, где всю полноту власти имеют хозяева таверны.
- За любые повреждения, нанесённые имуществу таверны, несёт ответственность игрок, совершивший эти действия.

13.1. Питание игроков в таверне осуществляется за игровую валюту по заранее подготовленному меню.

- Питание категорий участников не оплачивающих игровой взнос осуществляется по абонементу или за реальные деньги, обменные по условному курсу к игровой валюте.
- Команда таверны может отдельно договориться с игроками об опциях питания за дополнительную реальную плату, осуществляемую до или во время игры. (МГ не имеет отношения к таким договоренностям и не отвечает за их соблюдение.)
- Организация условий поставок для таверны должна быть заранее оговорена с МГ и сопряжена с игровым моментом:
 - Хозяин таверны обменивает заработанное за день серебро на новые поставки продуктов для таверны.

14. В игровых зонах недопустимо:

- Использование мобильных телефонов и других современных средств связи и гаджетов, кроме экстренных неигровых случаев.
- Использование любого электрического света от светодиодов, лампочек, электрических фонарей, кроме экстренных неигровых случаев.
 - Допустимы качественно оформленные в стиле эпохи электрические фонари с имитацией света свечи (слабый, рассеянный, «трепещущий», ненаправленный свет).
- Проигрывание современной, не подходящей эпохе, не согласованной с мастером по поэзии и искусству музыки.
 - Нарушение этого пункта приведет к игротехническим штрафам (болезнь, безумие, гибель), а в случае рецидива или отказа выполнить требование МГ к выдворению из игровой зоны вплоть до удаления с полигона.

Раздел II

1. Экологическая безопасность

1.1. Пожарная безопасность

- Несанкционированное МГ разведение костров на территории полигона запрещено.
- Место разведения костра должно располагаться не менее чем в 3 метрах от ближайших деревьев, крупных кустарников, игровых построек или палаток жилого

лагеря. Оно должно быть расчищено от веток и сухих листьев, рядом не должно находиться легковоспламеняющихся предметов. Если над огнём предполагается тент, то он должен быть натянут на высоте не менее 3 метров.

- За горящим или тлеющим огнём должен наблюдать как минимум один член команды, в чьём жилом или игровом лагере он разведён. Оставить место костра без присмотра можно только после полного прекращения его горения (для надёжности рекомендуется залить его водой).
- Запрещено бросать в лесу не затушенные спички, окурки, вытряхивать горящую золу из курительных трубок и оставлять непогасшие угли от кальяна.
- Запрещено оставлять без присмотра промасленные или пропитанные бензином, керосином или иными горючими веществами материалы, такие как бумагу, ткань, паклю, вату и т. д.
- Рядом с любыми источниками открытого огня, включая жаровни и мангалы, должно находиться не менее 10 литров воды и ёмкость с песком для экстренного тушения.
- Дрова, используемые для костров и мангалов, могут быть заготовлены только из валежника или закуплены заранее.
- Запрещается сжигать в огне пластик и иные непищевые отходы.

1.2. Предотвращение загрязнения окружающей среды.

Мусор любого происхождения игрокам необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у регионального мастера. Мусорный мешок может быть расположен только в специально отмеченных для каждой локации МГ местах, откуда он будет вывозиться силами МГ. Игроки отвечают за уборку мусора на территории всей своей локации, за дороги, примыкающие к локации, и жилой лагерь.

- Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест запрещено.
- При бое предметов из стекла требуется сразу же убрать осколки.
- Строго обязательно газовые баллоны и любые иные баллоны под давлением складывать в отдельный контейнер (мешок) и сдавать их лично мастеру по АХЧ.
- По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:
 - Закопать ямы, в т. ч. и от вытащенных столбов.
 - Весь оставшийся мусор собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора, к которому относятся все пищевые отходы, отходы жизнедеятельности и предметы неприродного происхождения (стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т.д.)
- Все оставляемые на полигоне постройки необходимо разобрать, стройматериалы утилизировать или сложить в указанном мастерами месте.
- Каждая локация будет проходить обязательную послеигровую проверку от МГ на предмет чистоты. При оценке учитывается чистота во всей локации, а не только на месте проживания конкретного игрока.

1.3. Туалеты

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

1.4. Окружающая среда

- Запрещены любые действия, способные нанести вред флоре и фауне леса: уничтожение (разорение) муравейников, гнёзд, нор и т. д. Настоятельно не рекомендует трогать диких животных и препятствовать их перемещению.

- Запрещается рубить деревья, в том числе и сухостой: допустимо использовать только поваленные деревья (валежник). За нарушение данного правила с нарушителей будет взиматься соответствующий штраф дежурными сотрудниками лесного хозяйства.
- Строго запрещается сбор или уничтожение краснокнижных растений и грибов.
- При сооружении игровых построек и организации жилых лагерей запрещается вбивать гвозди и вкручивать шурупы (саморезы) в живые деревья. Для крепежа к стволам деревьев допустимо использовать верёвки, а также строительный степлер с последующим тщательным удалением скоб.

2. Личная безопасность

- Рекомендуются тщательное кипячение воды из природных источников в течение как минимум пяти минут после начала пристенного кипения.
- Запрещается умывание, купание и мытьё посуды в естественных водоёмах с использованием моющих средств, а также слив использованной воды в естественные водоёмы. После мытья посуды с моющим средством рекомендуется ополаскивать её питьевой водой.
- Для предотвращения проникновения змей, животных и насекомых в палатки необходимо всегда держать их закрытыми, а также осмотрительно выбирать место для установки.
- Если вас укусило или травмировало животное, необходимо без промедления обратиться к ближайшему мастеру и/или полигонному медику.
- Мастерская группа рекомендует заранее позаботиться о защите от клещей и комаров, приобретая соответствующие качественные репелленты.
- Наша игра проходит в прохладный сезон, и для сохранения здоровья рекомендуем озаботиться теплыми вещами и термобельем.
- МГ планирует завоз питьевой воды на полигон, но участникам игры рекомендуется иметь в жилом лагере собственный запас питьевой воды на непредвиденный случай.

Ролевая система

1. Выбор пути: воины и мирные люди.

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

1.1. Воин – дружинник ярла или наёмник, участник военных походов.

- Обязан иметь набор доспехов согласно правилам по боевому взаимодействию.
- Оружие воина должно соответствовать социальному статусу персонажа: нож (обязательно), топор, копье, щит – для всех; меч доступен для знатных и богатых людей, ярлов.
- Воин имеет 2 нательных хита.

1.2. Мирный человек – занимается хозяйством и не вовлечён в битвы напрямую, не обязан иметь доспехи или оружие, кроме ножа (как символ свободного человека).

- Мирные люди имеют 1 нательный хит.

2. Выбор социального класса.

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

2.1. Свободные люди (вожди).

Ярлы – достойные и уважаемые люди, наделённые властью и послушные лишь воле конунга Хедебю.

- Каждый ярл должен иметь дружину, не менее чем из 5 воинов.
- Каждый ярл на старте игры получает одну дополнительную руну жизни.

2.2. Свободные люди (простые).

Семьи ярлов, землевладельцы, крестьяне, нищие и отпущенники – лично свободные граждане, имеющие право на собственность.

- Могут быть дружинниками ярлов, или заниматься любым достойным трудом.
- Свободные люди не должны заниматься тяжёлым ручным трудом (например, стрижка овец)
- Все свободные люди носят нож и витой браслет на правой руке.

2.3. Рабы и рабыни (треллы и тиры).

Люди, которые рождены рабами, были захвачены в походах или стали рабами добровольно. Считаются собственностью своего хозяина и находятся в его полной власти.

- Рабы исполняют «любую» порученную им работу, но игрок вправе отказаться выполнять опасные для здоровья или морально неприемлемые поручения.
- Основная работа треллов помимо выполнения распоряжений хозяина - стрижка овец (добыча ресурса) для фракции.
- Рабы не имеют права носить оружие и участвовать в военных походах.
- Все рабы обязательно носят специальный ошейник.
- Рабы и рабыни могут заплатить за себя выкуп (6 марок серебра), чтобы стать отпущенниками. Также свобода может быть дарована за защиту имущества хозяина или его жизни.

2.4. Изгнанники – покинувшие селение из-за совершённых преступлений или слишком буйного нрава и дикого образа жизни.

- Преступники – изгнанные за нарушившие закона.
- Берсеркеры (ограниченное число, 12 мест) – посвятившие себя битвам и служению Одину, агрессивны и опасны для всех. Живут исключительно на Медвежьем острове, могут быть наняты ограниченным числом (до 3) основными фракциями, как наёмные воины или убийцы.

3. Профессии наделят игрока особым навыком, обеспечивающим игровые механики, но число игроков, имеющих доступ к профессии строго ограничено.

3.1. В каждом квартале (включая дружину ярла) и на Медвежьем острове может быть по два игрока, владеющих одной из перечисленных профессий, мастер и его ученик:

- Корабел (кораблестроение): ремонт и улучшение драккаров.
- Целитель (медицина): лечение болезней, отравлений и ран после битв.
- Скальд (искусство): влияние на мораль войск (руны битвы и щиты драккаров), воспевание и порицание (славу и посмертие), составление саги.
- Охотник (экономика/питание в таверне): добыча еды (благополучие, предотвращение голода).

3.2. Владеть нижеперечисленными профессиями могут только нейтральные игроки:

- Прорицательница/Вельва (религия, только женщины): мистическое гадание на рунах и костях (определяет случайные события в селении и во время походов, такие события всегда сбываются).
- Торговец (экономика): торговля игровыми ценностями внутри селения и за его пределами за игровые деньги (серебро) или бартер. Пополнение казны конунга. Может иметь свою лавку внутри селения. (Торговец, его ученик в Хедебю и два странствующих торговца)

3.3. Обучение профессиям.

В случае гибели персонажа, обладавшего профессией, невозможно выбрать ту же или какую либо иную профессию при создании нового персонажа (для всех кроме

странствующих торговцев), но возможно обучится профессии по игре.

- Если погибает мастер, его место занимает ученик, если погибнет ученик, то мастер ищет «нового» кандидата. Если погибнут оба, то обучится профессии возможно у других персонажей ею владеющих из любой фракции или у НПС (МГ) представителей свиты конунга Хедебю.
- Обучение занимает не менее одного часа и включает в себя задания и экзамен.

4. Система колец - паспорт игрока.

4.1. Выбор жизненного пути.

- Воин - бронзовое кольцо-метка.
- Мирный - не отмечается кольцом.

4.2. Социальная иерархия.

- Золотое кольцо-метка – знак правителя.
- Серебряное кольцо-метка – знак простого свободного человека.
- Медное кольцо-метка – знак раба.
- Железное кольцо-метка – знак изгнанника.

4.3. Особая категория колец:

- Красное кольцо - носитель имеет реальные проблемы со здоровьем и состоит на учете у полигонного медика.

5. Система колец. Репутация персонажа:

Кольца носятся всегда открыто, на шейной гривне или кожаном шнуре, разделены на две стороны подвеской – молот Тора или лунница (для женщин).

- Расположение колец. Справа - золото, серебро; Слева - медь и железо; С любой стороны: гранат (красные).
- Набор колец — это оценка характера и отношения к собеседнику, требующая отыгрыша от окружающих.
- После смерти персонажа определяет его путь в Вальхаллу или в Хельхейм. Влияет на время пребывания в загробном мире. (см. правила по посмертию).
- Персонаж выполняющий задание «мира мертвых» в роли условного НПС носит на шейной гривне или шнуре - только одно белое кольцо. Такой персонаж является незнакомцем для окружающих и не имеет репутации.

5.1 «Золотое кольцо Героя».

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

- Победа в бою и остался цел: +3 кольца;
- Победа в бою и тяжелое ранение: +2 кольца;
- Поражение в бою, но остался цел: +2 кольца;
- Поражение в бою и тяжелое ранение: +1 кольцо;
- Погиб в бою с оружием в руках: +6 колец (посмертно);
- Погиб в бою без оружием в руках: лишается всех золотых колец;
- Победа на Хольмганге: +1 кольцо;
- Гибель на Хольмганге: +3 кольца (посмертно);
- Поражение на Хольмганге, выжил: без золотых колец;
- Персонаж ярл или герой воспет хвалебной драпой, за боевой подвиг (одна драпа за один подвиг): +1 кольцо.

5.1.1. От числа золотых колец зависит звание в дружине ярла на которое претендует воин, ярл должен заявить о вручении звания (МГ):

- 3 золотых кольца - опытный воин (фелаг), приносит +1 руну битвы;
- 6 золотых кольца - ветеран (хольд), приносит +2 руны битвы;

- 12 золотых колец - герой, получает +1 белую руну «жизни» и приносит +4 руны битвы.

5.2. «Серебряное кольцо Достойного».

Вручается любым из мастеров за благие деяния для благополучия селения:

- Выполнено 1 из 9 ежедневных социальных заданий: +1 кольцо;
- Вступление в брак: +2 кольца мужу и жене;
- Успешное рождение ребёнка в браке: +2 кольца матери, отцу и целителю; вне брака +1 кольцо матери и отцу и 2 целителю;
- Участие в состязаниях без победы: + 1 кольцо;
- Победа в состязаниях: + 3 кольца;
- Персонаж стал героем хвалебной драпы или флокка: +2 кольца;
- Каждое произведение скальда, отмеченное мастером по поэзии, и продекламированное: +1 кольцо. За чтение драп, флокков и нид с выражением и наизусть скальд может получить бонусное серебряное кольцо.
- Исцеление тяжелых ран или тяжелых болезней: +3 кольца целителю;
- Ремонт драккара корабелем: +1 кольцо;
- Успешная охота охотника (7+ единиц еды): +1 кольцо;
- Дар казне конунга 10 единиц любого ресурса или 10 марок серебра: +4 кольца.

5.3. «Медное кольцо Недостойного».

Вручается любым мастером за недостойное поведение:

- Безделье, трусость, богохульство: +1 кольцо;
- Выполнение недостойного труда: +2 кольца;
- Персонаж стал героем хулительного нида: +1 кольцо;
- Скальд прочел ложную хвалу или хулу персонажу: +6 колец скальду, у оболганного персонажа медное кольцо изымается;
- Игротехнический штраф за нарушение игровых правил от 1 до 12 колец.

5.4. «Железное кольцо Злодея».

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

- Кража, агрессивное поведение на людях, разбой: +1 кольцо;
- Убийство: +2 кольца;
- Примкнуть к банде берсеркеров: +4 кольца, берсеркеры уже состоящие в банде в начале игры имеют 6 колец.

5.4.1. Персонаж собравший 12 железных колец будет объявлен «злодеем» и «преступником», но получит: + 1 белую руну жизни.

- Злодей не сможет получить еще 1 белую руну за статус героя и наоборот.

5.5. «Гранатовое кольцо шрамов» (красное).

Вручается целителем, игроку пережившему тяжелое ранение. Помещается на гривну справа или слева по желанию игрока. Такое кольцо в социальном общении демонстрирует наличие у собеседника глубоких шрамов.

Стратегия

1. Основные положения.

1.1. Цель игры для каждой из основных фракций - это получение стратегического преимущества, выраженного в уровне «славы» фракции и ее лидера - ярла.

- Непосредственное участие в стратегическом взаимодействии с правом получения «славы» принимают четыре фракции Хедебю, занимающие четыре из пяти кварталов города: северный, восточный, южный и западный. Пятый квартал – это центр города, нейтральная зона.

- Членами фракции считаются: Ярл, его дружина (до 7 человек) и мирные жители его квартала (до 7 человек)
- На начало игры каждая из основных фракций имеет: свой квартал города, собственный стол в таверне, драккар (с разной степенью готовности к морским походам), ресурсы, богатства и серебро (в небольшом количестве и разном соотношении). Слава всех фракций в начале игры равно нулю.
- Ярл, чья фракция наберёт наибольшую «славу» к концу игры, может получить от конунга право на корону Хедебю.

1.2. Нейтральные фракции не получают «славу», но могут повлиять на стратегическое преимущество основных фракций. К нейтралам относятся: вёльвы (3 роли), торговцы (4 роли), путешественники (6 ролей), наёмники (до 4 человек), берсеркеры (до 6 человек, но могут расширить фракцию до 12 человек, по игре).

1.3. Союзы и найм: Союзы между основными фракциями не предусмотрены. Наёмники могут свободно наниматься в любую фракцию. Берсеркеры могут наняться числом не более чем 3 человека для каждой из фракций. Вёльвы, торговцы и путешественники всегда остаются нейтральными.

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

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

2.1. «Славу» можно получить за участие в битвах, разграбление ресурсов, обретение богатств и социальные свершения.

2.1.1. Участие в битвах:

- Хольмганг – 1 балл славы за участие и 2 за победу.
- Полевая битва - 4 баллов славы за участие и 8 за победу;
- Морские битвы - 8 баллов славы за участие и 16 за победу;
- Приобретение членом фракции статуса Героя (12 золотых колец) – 4 балла славы.

2.1.2. Разграбление и добыча ресурсов, приобретение богатств:

- Для разграбления предоставлены 3 острова. На каждом из островов установлен сундук, из которого можно взять столько ресурсов, сколько способен вместить драккар. Каждая единица разграбленных ресурсов (дерево, железо, шерсть) - 0,5 балла славы.
- Шерсть можно добыть на пастбищах конунга, прислав туда своих треллов.
- Богатства можно купить за серебро или выменять на ресурсы у торговцев, украсть или найти во время приключений. Каждая единица обретённых богатств (пушнина, ткани, самоцветы) - 1 балл славы;
- Трата уже полученных и учтенных ресурсов и богатств не влияет на баллы славы;

2.1.3. Социальные свершения (серебряные кольца):

- Каждое серебряное кольцо: +1 балл славы;
- Каждое проведение мастер-класса ремесленником, принадлежащим к одной из фракций: +2 балла славы.
- Каждое вложение ярлом в экономику города: +1 славы за каждую марку.
- Участие ярла в обрядах в священной роще: +2 славы за участие, +4 славы за возглавление обряда.
- Каждая хвалебная драпа Скальда за реальное деяние удваивает баллы за это деяние.

- 2.2. Потеря славы возможна при совершении преступлений и проявлении трусости.
- Отказ от хольмганга: минус 4 балла славы;
 - «Трусливое» отступление из битвы или бегство от врага до битвы: минус 6 баллов славы;
 - Каждое медное кольцо: минус 2 балла славы;
 - Каждое доказанное преступление члена фракции: минус 2 балла славы;
 - Обнаруженная попытка скрыть преступление или укрыть преступника: минус 6 баллов славы.
 - Каждый хулительный нид скальда за реальный позорный поступок или злодеяние удваивает штраф за таковые деяния;
 - Приобретение членом фракции статуса злодея (9 железных колец) – минус 4 балла славы.

3. Удержание славы

Каждые 2 часа в дневной период с 9 до 13 и с 15 до 19 часов, каждая фракция обязана набирать не менее 18 баллов славы, любым приносящим ее способом.

3.1. Если фракция не получит 18 баллов славы по истечении периода в 2 часа, то на следующие два часа фракция получит штраф:

- Торговцы повысят цены на 50% для фракции и могут отказать в приобретении отдельных товаров.
- Ремонт драккаров будет замедлен в 2 раза.
- Конунг может потребовать возмещения в ресурсах и богатствах.

3.2. Фракция, набравшая наибольшее число баллов за 2 часа, получит в награду от конунга 10 марок серебра.

3.3. В ночной период с 19.00 до 01.00 фракции могут получить дополнительную славу: вызовы на хольмганг или участие в вечерних состязаниях.

Боевые взаимодействия

1. Игровое время не прерывается, разделено на дневную и ночную активные боевые фазы. Периоды мира – не предусмотрены.

1.1. с 9:00 до 19:00 - «Дневная» фаза.

Доступны все обычные боевые взаимодействия отрядов и одиночек, включая поединки, «полевые» и «морские» битвы.

- Можно использовать любое допущенное оружие и щиты.

1.2. с 19:00 до 9:00. - «Ночная» фаза.

Запрещены все обычные боевые взаимодействия, кроме: вызова на поединок по правилам Хольмганга на хорошо освещённой площадке, вылазок разведчиков, убийц и воров, одиночных нападений и покушений.

- Вне Хольмганга разрешено использовать только обычные и длинные ножи (скрамасаксы).

2. Игровое оружие и щиты.

Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только игровое оружие и щиты, промаркированные чипом "оружие в игре".

2.1. Требования к допуску оружия:

К применению допускается исключительно эстетичное и безопасное оружие, внешне соответствующее эпохе венделя и викингов (VI-XI века): одноручные мечи-

каролинги, одноручные боевые топоры, короткие ножи и длинные ножи скрамасаксы, длинные топоры (данэкс и бродэкс), копья и луки.

2.1.1. Допустимые материалы:

- Для боевой части мечей – текстолит и дюраль. Кромка лезвия мечей должна быть без сколов и заусенец.
- Для боевой части ножей, топоров и копий – резина или реактопласт.
- Для рукояти (древки топоров и копий) – дерево.
- Для луков и стрел – дерево, для луков по согласованию с МГ допускается эстетично оформленный под дерево пластик.

2.1.2. Длина и вес оружия ближнего боя:

- Ножи (саксы и скрамасаксы):
 - Общая длина от 20 до 60 см;
 - Максимальный вес до 300 гр.
- Мечи (каролинги, длинные саксы):
 - Общая длина 80-100 см;
 - Толщина кромки лезвия от 5 до 10 мм,
 - Максимальный вес 1200 гр.
- Топоры (топорики, франциски):
 - Общая длина до 80 — 100 см;
 - Максимальный вес 800 гр.
- Длинные топоры (бродексы, датские топоры):
 - Общая длина от 120 до 150 см;
 - Максимальный вес 1200 гр.
- Копья:
 - Общая длина от 150 до 220 см;
 - Максимальный вес 1600 гр.

2.1.3. Характеристики луков и стрел:

- Луки: длинные прямые или изогнутые луки, общей длиной плеч от 1 до 2 метров.
 - Натяжение не должно превышать 14 килограммов.
- Стрелы (должны пройти отдельный контроль):
 - Толщина древка: не менее 8 мм.
 - Максимальный вес: 70 грамм.
 - Протектированный наконечник стрелы: изготовлен из мягких, эластичных материалов; имеет круглую форму ударной части, диаметром не менее 40 мм и твёрдую закладку между мягкой частью и древком стрелы; надёжно зафиксирован на древке.
 - Оперение стрел: только натуральное перо.
 - Маркировка: каждая стрела должна обязательно иметь знак или подпись владельца.
 - Использование чужих стрел возможно только для немедленного использования во время схватки, уносить их более чем на десять шагов от места подбора - запрещено.

2.2. Требования к допуску щитов.

Допускаются эстетично изготовленные, круглые щиты под кулачный хват, внешне соответствующие эпохе венделя и викингов (VI-XI века). Детали крепежа по поверхности, на умбоне или по кромке щита не должны иметь опасных, острых выступов, поверхность щита должна быть оклеена тканью и может быть окрашена.

- Материал изготовления поля щита: дерево (доски или фанера).
- Материал умбона: сталь.
- Материал рукояти: дерево, металл.
- Рекомендуемая толщина основы щита (без учёта оклеивания): 6+ мм.

- Кромка щита -кожа, плотная ткань.
- Диаметр щита: от 75 до 100 см.

2.3. Допустимое сочетание оружия.

- Любое оружие ближнего боя, включая длинные топоры и копья, можно использовать со щитом.
- Любое одноручное оружие (до 100см) можно использовать в паре с другим одноручным оружием (до 100см) .

3. Требования к допуску доспехов:

К игре допускаются исключительно эстетичные образцы доспехов, внешне соответствующее эпохе венделя и викингов (VI-XI века):

- Материалы доспехов: ткань, кожа, сталь. Для шлемов и отдельных элементов защиты по согласованию с МГ допустим качественный ударопрочный пластик под металл.
- Обязательные элементы защиты: шлем, защита корпуса (на выбор или вместе: стеганка, кольчуга, ламеллярный доспех), защита голени и защита предплечья (кожаные, дощатые или скрытые), защита кисти (кольчужная или кожаная рукавица со скрытой защитой).
- Полная скрытая защита включая защиту рук (черепаха) допускается только под куртку из Хедебю. Скрытая защита не может демонстрироваться или носиться в открыто на всей игровой территории.
- Частичная скрытая защита суставов (локоть, колено) – настоятельно рекомендуется.
- Вступать в любые боевые взаимодействия без шлема запрещено.

4. Очки здоровья - «хиты», определяют число попаданий оружием, которые способен пережить персонаж.

- Максимально доступное количество хитов равно 6 для обычных персонажей и 8 для берсеркеров.

4.1. Личные (телесные) хиты:

- Мирные персонажи: 1 нательный хит.
- Воины: 2 нательных хита.
- Воины-берсеркеры: 4 нательных хита.

4.2. Доспешные хиты игрок получает за счёт использования полного комплекта брони (один из нижеперечисленных вариантов корпусной защиты + шлем, защита предплечья, голени и кистей):

- Тканевая защита (стеганка): 1 хит;
- Тканевая защита + кольчуга или ламеллярный нагрудник: 2 хита;
- Курка из Хедебю + скрытая защита (черепаха): 2 хита;
- Тканевая защита + кольчуга + ламеллярный нагрудник: 4 хита.

5. Урон от оружия:

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

6. Боевые взаимодействия и снятие хитов.

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

- Боевые взаимодействия проходят по хитовой системе.
- Но участники при условии необходимого уровня защиты могут договориться о бое по-бугурту с поражаемой головой «сражаясь пока стоят на двух ногах» со следующими условиями:

- Исключается пластиковая защита головы;
- Стрельба из лука в бугуртом бою не наносят урон.
- Мастер в праве запретить сражение по-бугурту для одного, нескольких или всех участников ввиду недостаточного снаряжения или по иной причине.

6.1. Снятие хитов происходит вследствие результативного амплитудного удара, с замахом не менее 90° оружием ближнего боя или попадания стрелы в поражаемую зону.

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

6.2. Зоны поражения:

Для всего оружия запрещены умышленные удары в непоражаемую зону: кисти, стопы, голову, шею и пах. Всё остальное тело считается поражаемой зоной.

6.3. Запрещено:

- Наносить уколы любым оружием, кроме допущенных копий. Копьями можно наносить уколы не выше ключицы.
- Запрещены удары кромкой щита.
- Запрещено захватывать боевую часть оружия.
- Применение элементов рукопашного боя (борьба, заломы, удары руками и ногами), кроме захвата вооружённой руки (этот захват разрешён).

6.4. Снятие хитов с незащищённого игрока (мирные и бездоспешные).

По незащищённому бронёй игроку удар должен только обозначаться без соприкосновения или производиться лёгким касанием плоскости во избежание нанесения травм.

- Любые полноценные удары и уколы по неодоеспешным игрокам – строго запрещены.

7. Ранения и смерть.

Игрок, потерявший нательные хиты вследствие любого боестолкновения, считается раненым.

- Ранения могут быть оценены как лёгкие или тяжёлые.
- Смерть персонажа наступает в случае неудачного жребия после тяжёлого ранения или мгновенно, минуя жребий, в случае «кулуарного убийства» (см. п. 7.3.3.) или «утопления» (см. кораблестроение п. 5.1.3.).
- Доспешные хиты предназначены для уменьшения шанса игрока получить ранение.

7.1. Лёгкое ранение: у игрока остается 1 хит (у берсеркеров от 1 до 3).

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

7.2. Тяжёлое ранение: игрок, потерявший все хиты (до 0) переходит в состояние тяжёлого ранения и должен сразу опуститься на землю и лежать неподвижно.

- В состоянии тяжёлого ранения нельзя: вступать в бой, пытаться защищаться, вставать и передвигаться (до конца битвы), громко разговаривать.
- Тяжелораненый игрок не может быть добит.

7.3. Смерть персонажа - жребий рун «жизнь и смерть» (см. медицина п. 2.).

- Если персонаж получил тяжёлое ранение, игрок обязан вслепую тянуть из отдельного мешочка одну случайную руну: белая руна – персонаж остался жив, чёрная руна – персонаж мёртв.

- Тянуть руну нужно при свидетелях: валькирия на поле боя, мастер региона в селении, целитель после оказания помощи, противник нанеший ранение.

7.3.1. Если персонаж мёртв: игрок надевает белую повязку на голову и покидает поле боя в сопровождении валькирии или самостоятельно, отправляясь в Вальхаллу (см. мир мёртвых п. 1.2.).

- Мёртвому запрещено с кем-либо разговаривать или сворачивать с пути без серьёзных пожизнёвых причин.

7.3.2. Если персонаж остался жив, игрок надевает красную повязку на голову, после чего может идти только очень медленным шагом (возможно опираясь на оружие или чужое плечо).

- В этом состоянии игрок имеет 0 хитов, не может вступать в поединки или пытаться защитить себя, до тех пор пока ему не будет оказана помощь целителя (см. медицина п.4.1.).

- Тяжелораненый персонаж может быть пленен (см.п.9.2.) без оглушения, но понадобится 2 воина, чтобы сопровождать его.

- Тяжелораненый не может управлять драккаром и плавать.

7.3.3. Мгновенная смерть (кулуарное убийство).

Кулуарное убийство может быть применено только со спины ВНЕ боевой ситуации, снимает все хиты игрока вне зависимости от их количества и приводит к мгновенной смерти персонажа, минуя состояние тяжёлого ранения.

- Отыгрывается проведением клинка ножа по горлу жертвы "от уха до уха".

- Этот способ убийства считается подлым преступлением. Персонаж убитый кулуарно остается на месте 5 минут, если за это время «тело» было обнаружено, игрок может жестом указать на способ убийства его персонажа.

8. Отряд (хирд).

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

- Перед любым сражением скальды, находящиеся в отряде, могут заявить "перебранку" (см. поэзия скальдов п.2.3.4.), что бы усилить своё войско и/или ослабить противника за чёт рун битвы (см. п.8.4). - Валькирии объявляют паузу перед битвой, во время которой скальдам дается возможность обменяться 2 висами с каждой стороны, после чего валькирии разрешат продолжить сражение.

8.1. Формирование отряда.

- Отряд формируется только в поселении, ярлом или его форингом.

- Для формирования отряда требуется штандарт, представляющий собой боевое знамя разносторонней треугольной формы, с закруглённым внешним краем.

- Цвет поля знамени и изображённая гербовая фигура должны соответствовать цветам и символам фракции.

- В отряд могут вступить только воины, получившие «руну битвы» (см. п. 8.4.).

- Минимальная численность отряда 5 воинов, включая командира.

- Отряд автоматически расформируется (знамя опускается) сразу по возвращении в селение или в случае полного поражения на поле боя (все воины пали).

8.2. Отряд на суше.

- Боестолкновение отрядов ограничено полем боя радиусом 20 метров.

- Поле боя можно покинуть в любой момент.

- Отряд может нападать на одиночек и преследовать их, а одиночки могут напасть на отряд без штрафов, при этом отряд сохраняет преимущество рун битвы (см. п. 8.4.).

- Отряд состоящий только из берсеркеров может переходить на континент и обратно на медвежий остров без драккара по тайному броду.

8.3. Отряд на драккаре.

- На острова отряд может отправиться только на драккаре.
- Вместимость драккара: от 4 до 12 мест.
- Чтобы драккар смог выйти в море и для управления им, требуется минимум 4 человека.
- Скорость передвижения драккара ограничена (моделируется допустимой скоростью шага, может увеличиваться с улучшением драккара).
- Скорость загрузки и выгрузки отряда на и с драккара базово равна 3 минутам (может сократиться с улучшением драккара до 1 минуты).

8.3.1 Сражение на драккарах.

Драккары должны сойтись на дистанцию 6 метров «борт к борту», отряды обоих драккаров, кроме лучников, должны покинуть их и занять половину площадки ограниченной шириной в 6 метров и длиной равной длине драккара (4 метра)

- Выход за поле боя считается падением в воду, после чего боец выбывает из сражения до конца битвы. Намеренное выталкивание за борт считается бесчестным (недостойно героя).
- Если битва проиграна и/или драккар затонул, оставшиеся за бортом должны добираться до берега «в плавь» (см. кораблестроение п.5.1.3.), но могут утонуть.

8.3.2. Если в бой вступает более одного драккара.

- Один драккар может быть «зажат» с двух сторон, оба атакующих его драккара должны находиться на дистанции 6 метров от борта каждый со своей стороны, а команда «окружённого» драккара должна разделиться.
- При численном преимуществе драккары могут вступать в битву по очереди.

8.3.3. Повреждение или потопление драккара.

- На бортах драккара расположены щиты от 4 до 12, каждый щит символизирует хит корабля. Если сбить или снять все щиты драккар считается затонувшим, если сбита часть щитов драккар считается повреждённым и теряет скорость передвижения.
- Сбить щиты можно попытаться любым оружием или снять руками.

8.4. Руны битвы отряда:

- «Руна битвы» строго необходима для формирования отряда (не расходуется), и каждый воин в отряде должен иметь хотя бы одну руну.
- «Руна битвы» действует только на воина отряда под штандартом и определяет сколько раз он может вернуться в битву, прежде чем падёт окончательно.
- Незрасходованные «руны битвы» в конце дня (обязательно) отдаются в жертву Одину.

8.4.1 Приобретение руны битвы:

- В начале каждого игрового дня ярл получает 8 «рун битвы» без условий.
- За каждого опытного воина (Фелаг): +1 к «рунам битвы».
- За каждого воина-ветерана (Хольд): +2 к «рунам битвы».
- За каждого воина-героя: +4 к «рунам битвы».
- Ярл получает +1 «руну битвы» за каждые 10 баллов славы.
- Каждый воин в селении может получить дополнительную «руну битвы», выполняя ежедневные задания для воинов.
- Счастлирое предзнаменование (см. религию), может дать на 2 часа +1 руну битвы каждому воину в отряде ярла. Дурное предзнаменование забирает 1 руну у каждого воина в отряде на 2 часа.

- При прочтении скальдом «щитовой висы», валькирия вернет первых 4 павших воинов в сражение без затраты рун битвы (см. искусство скальдов).

8.4.2. Использование рун:

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

9. Небоевые агрессивные действия

9.1 Оглушение.

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

- Оглушить игрока в шлеме нельзя.
- При оглушении игрок обязан без криков и разговоров опуститься на землю, выпустить оружие и находиться в «бессознательном» состоянии 5 минут.
- Оглушённого можно ограбить, взять в плен, перенести на руках, таскать за конечности (без помощи со стороны оглушённого).
- Оглушённого можно привести в чувство, если «растормошить» его аккуратно потрясая за плечи. В этом случае оглушённый может как прийти в чувства, так и не пожелать делать этого и продолжать имитировать бессознательное состояние до истечения 5 минут оглушения.

9.2. Плен.

В плен попадают сдавшиеся или пленённые после оглушения игроки.

- Любой пленённый должен быть связан - если это не произошло, игрок имеет право попробовать убежать или напасть.
- Связывание отыгрывается веревкой не туго затянутой на запястьях - таким образом, чтобы в случае экстренной неигровой необходимости игрок мог быстро самостоятельно освободиться.
- Пленённый не имеет права самостоятельно развязать себя без наличия любого оружия, находящегося либо у пленённого, либо свободно лежащего поблизости в радиусе полуметра игрового оружия, с помощью которого можно «разрезать» верёвку. Отыгрыш перерезания верёвки о лезвие оружия со связанными руками не менее 1 минуты обязателен. С несвязанными руками «перерезать» верёвки другого игрока можно мгновенно.
- При необходимости использования кляпа он моделируется чистой лентой, которой не туго, с сохранением реальной возможности говорить, завязывается рот. В игровой ситуации игрок с кляпом не может говорить и кричать.

9.3. Обыск

- Разрешается обыскивать мёртвого, оглушённого или пленного игрока. Во время обыска у игрока можно забрать игровые деньги, товары и ресурсы, а также иные игровые, отмеченные чипом, предметы.
- Запрещено забирать игровой паспорт, элементы антуража, броню и оружие, а также личные предметы.
- Перед обыском игроку необходимо задать вопрос, обыскивают ли его или он сам

отдаёт свои ценности. Если игрок по какой-либо причине не желает, чтобы его обыскивали по реалу, он обязан честно отдать все игровые ценности.

Экономика

1. Общие положения

Моделирование товарно-денежных отношений (включая обмен игровых предметов и услуг, а также питание в тавернах) возможно только за игровые деньги или бартер на иные игровые предметы.

1.1. Торговля игровыми ценностями за реальные денежные средства в ходе игры между игроками запрещена.

1.2. Торговля предметами, не имеющими игровой ценности, за реальные деньги возможна только в рамках «игровой ярмарки», участие в которой требует подачи отдельной заявки мастерам игры до 28 сентября 2024.

2. Используемые в игре денежные единицы, серебряные: марка, эйрир и эрторг.

2.1. 1 марка = 8 эйриров = 32 эрторга. (1 эйрир = 4 эрторга).

2.2. Бартер: ресурсы и прочие игровые предметы могут быть использованы для обмена как эквивалент денежных средств по общему согласию сторон.

3. Стартовый капитал.

При регистрации каждый персонаж получает небольшую сумму личных игровых денежных средств в серебре.

3.1. Положенная игроку сумма получается им в мастерском желтом кошельке и определяется социальным положением персонажа.

3.2. Казна ярла – это дополнительная сумма серебра, выданная лично ярлу, которая может быть потрачена на повышение благополучия его войска и мирных людей или на личные нужды.

- Каждый из ярлов может инвестировать деньги в городскую казну на развитие города, получив славу.

4. Пополнение капитала: добыча, награда.

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

- Конунг может наградить наиболее отличившихся воинов из своей доли.

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

- Невыплата награды за завершённую работу считается преступлением (воровством).

5. Ремесло и ремесленники.

Занятие ремеслами является достойным трудом, приносящим доход.

- Игрок может обучиться любому ремеслу у «ремесленника» и использовать полученный навык и изделия для пользы себя самого, своей фракции и всей локации.

- «Ремесленники» - игроки или игротехи, готовые проводить каждый день мастер-

классы по реальным ремёслам: кузнечное дело, вязание, плетение, резьба и т. д.

- Изделия изготовленные игроками во время мастер-класса являются полноценными игровыми товарами.

6. Торговля и товары.

Торговля и обмен товарами между игроками осуществляются в любое время.

6.1. Торговать можно следующими товарами:

- Ресурсами (дерево, железо, шерсть);
- Ремесленными изделиями;
- Детальями кораблей;
- Ценными предметами в игре - «богатствами»(меха, ткани, самоцветы и заморские товары), повышающими славу ярла
- Рабами.

6.2. Все товары (кроме рабов) имеют чип - «предмет в игре» на поверхности и отчуждаемы по игре (могут быть похищены).

6.3. Продажа и обмен товаров (предметов в игре) простыми жителями осуществляется друг другу по договорной цене или торговцам по фиксированной цене (торг возможен). Торговец вправе отказаться от покупки того или иного товара.

6.4. Продажа ремесленных изделий.

Любой житель города, обучаясь у ремесленников, может (в процессе посещения мастер-класса) изготовить предмет, который затем возможно продать за серебро или обменять на другие товары.

6.5. Торговля и закон.

- Торговец, уличенный в скупке или продаже краденого, может быть привлечен к ответственности (так же как и вор)
- Отказ платить часть дохода конунгу лишит торговца права торговли.

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

- Ученика может иметь только городской торговец, бродячие торговцы - одиночки, однако в случае гибели они имеют возможность получить профессию торговца при создании нового персонажа.
- Городской торговец может иметь собственную лавку в городе.
- Торговец имеет право торговать с любыми игроками внутри города и за его пределами, включая Медвежий остров.
- Только у торговца есть доступ к полному ассортименту перечисленных в пункте 6.1. товаров, которые он приобретает по низкой цене для последующей реализации. У странствующих торговцев есть доступ к дополнительному списку экзотических и редких товаров.
- 50% прибыли любой торговец должен отдавать в казну конунга, дважды в день, в 10 и 18 часов (при отсутствии прибыли долг не начисляется).

8. Ресурсы и острова, их приобретение и использование.

8.1. Виды ресурсов: дерево, железо, шерсть.

8.2. Игровые ресурсы моделируются схожими с оригиналом предметами, отмечены чипом «предмет в игре» и могут быть приобретены следующими способами: куплены, найдены, добыты (шерсть), украдены или получены в качестве добычи

при нападении на «острова».

- Ресурс «шерсть», добывается треллами и тирами на пастбище близ Хедебю.

8.3. В «море» расположено четыре острова: Медвежий, Скалистый, Зеленый и Летний.

- Медвежий остров лишен основных ресурсов, доступна охота (см.п.9);
- на Скалистом и Летнем островах доступны дерево и железо;
- на Зеленом острове доступны, дерево, железо, шерсть, охота.

8.3.1. Награбить ресурсы можно в количестве равном вместимости драккара.

- Во время разграбления ресурсов на островах ярл может вытянуть жребий (белая руна - да, черная руна - нет), при удаче получив серебро или богатства.

8.4. Для хранения ресурсов и иных ценностей должен быть организован склад – отдельное охраняемое здание с подготовленными внутри местами для хранения.

- Ресурсы после их добычи могут храниться только на складе ярла, быть проданы торговцам, потрачены на ремонт или улучшения драккара или подарены конунгу Хедебю.

- Склад ярла может быть ограблен ворами.

8.5. Ресурс имеет условные размеры и вес каждой единицы и транспортируется строго определенным образом: одна единица ресурса одним человеком в двух руках. При перевозке на драккарах учитывается вместимость грузовых контейнеров, ограниченных возможностью перевозить от 4 до 16 единиц ресурса в зависимости от улучшений.

8.6. Ресурсы и иные предметы на островах обновляются каждое утро до начала дневного периода (~7:00).

9. Питание (реальная еда).

9.1. Приобретение реальной еды для питания в таверне происходит за игровые деньги (или эквивалентный абонемент).

- Игроки в праве договорится с таверной о дополнительном питании, вопрос оплаты обсуждается между таверной и игроком без посредничества МГ.

9.2. Снабжение таверны:

Продукты в таверну приобретаются её хозяином или его помощниками у конунга Хедебю на заработанные таверной игровые деньги и\или обменивая продукты на охотничью добычу предоставляемую основными фракциями.

- Дважды в день: с 9 до 13 и с 15 до 19, охотники ярлов каждой фракции, должны приносить охотничью добычу в количестве 1 единица добычи на 1 члена фракции, для предотвращения голода и эпидемий в городе.
- Если фракция намерена заявить пир или праздник, то охотники должны дополнительно принести не менее 8 единиц добычи в таверну.
- Помимо нужд города, охотник может использовать охотничью добычу как товар и продать избыток торговцу.
- Если фракция изготовит в процессе игры сеть (в рамках мастер класса) и расположит ее в своем квартале, это принесет по 4 единицы добычи дважды в день, может быть использовано для снабжения таверны или продажи торговцам.

10. Рабы.

Игроки, выбравшие роль раба при подаче заявки или в игровом процессе, а также персонажи игроков, обращенных в рабство за долги, считаются собственностью своего хозяина, находятся в его полной власти и могут быть проданы.

- Только рабы, без ущерба для репутации, могут выполнять «грязную» работу: стричь овец (добыча ресурса шерсть) на пастбищах Хедебю.

10.1. Рабы могут получать награду за свой труд от хозяина, и с его разрешения наниматься на честную работу к другим жителям города.

- Рабы могут заплатить за себя выкуп в 6 марок серебра, чтобы стать свободными людьми - отпущенниками.

Медицина

1. Общие положения:

- В ходе своих приключений персонаж может получить раны, заболеть или быть отравленным.
- Раны, болезни и яды не убивают персонажа, но значительно ослабляют его и увеличивают риск гибели.
- Исцелять раны, болезни и отравления способны только целители.
- Каждая фракция может иметь двух целителей – мастера и ученика.
- Целебные отвары, настои и противоядия, действуют только в руках целителя и не могут быть употреблены игроком, не имеющим соответствующий навык самостоятельно.

2. Руны «Жизнь и Смерть»

- Руны «жизни и смерти» игрок должен носить с собой постоянно в отдельном кошельке.
- Игрок может получить дополнительно постоянные руны «жизни» или «смерти» в зависимости от своего социального положения (ярл), славы (герой или злодей) и состояния здоровья (болезнь или отравление).
- Игрок может получить временную руну жизни от целителя (см. п.7)

2.1. Применение рун «Жизни и смерти»:

- Персонаж оказался в состоянии тяжёлого ранения (0 хитов);
 - Персонаж-женщина в состоянии родов;
 - Целитель определяет удачность лечения при тяжелых ранениях, любых болезнях и отравлениях, а также при «рождении ребенка».
- Целитель тянет одну из своих рун: белая удача, черная провал.

3. Целители и то, что им необходимо:

Целитель может выбрать путь воина или мирного человека и сопровождать отряд в походах;

3.1. Каждый целитель обязан иметь:

- Набор бинтов из чистого белого полотна шириной от 5 до 7см и длиной не менее 2 метров;
- Антуражный металлический котелок, или керамический сосуд для приготовления отваров, настоев и противоядий. Для некоторых лекарств потребуется, разогрев на огне или заливание компонентов отвара кипятком;
- Керамические или деревянные чаши для того, чтобы поить лекарством больных и раненых (рекомендуется до 3).
- Опционально - фляги из кожи или керамики для хранения уже готовых лекарств.

3.2. Рецепты и компоненты для отваров, настоев и противоядий вводится в игру только МГ.

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

4. Ранения и их лечение.

- Ранением считается только потеря нательных хитов.

- Доспешные хиты восстанавливаются сразу по завершению боя.
- Нательные хиты игрока, не восстанавливаются до момента исцеления.
- Если у игрока-воина остается 1 хит (у берсеркеров от 1 до 3), он считается легко раненым, но может продолжать полноценную игру, но со штрафом к общему количеству хитов.
- Если игрок потерял все хиты до 0, он считается тяжело раненым, и не может продолжать полноценную игру, не может плыть, должен передвигаться медленным шагом, не может сражаться или защищать себя.

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

- Целитель может оказать помощь только персонажу, чей жребий определен удачно.

Тянуть руны нужно при свидетелях: валькирия на поле боя, мастер региона в селении, целитель после оказания помощи, противник нанеший ранение.

4.2. Восстановление хитов.

Для восстановления хитов целитель использует отвары.

- 1 глоток целебного отвара восстанавливает 1 хит.
- Берсеркеры могут получить отвар, восстанавливающий 2 хита сразу, но его употребление не берсеркером хиты не восстановит и возымеет эффект яда.

4.2.1 Для восстановления хитов при лёгких ранениях, целитель должен напоить раненого целебным отваром, до восстановления всех нательных хитов.

- Не требует от целителя тянуть жребий удачи.

4.2.2. Для вывода из состояния тяжелого ранения:

- Раненый персонаж должен быть без доспехов и лежать неподвижно.
- Целитель должен наложить на тело раненого повязку.
- Целитель тянет жребий на удачность своих действий:
 - Успех: целитель напоит раненого целебным отваром: 1 глоток раз в 5 минут, до полного восстановления всех нательных хитов.
 - Провал: раненый тянет жребий «жизни и смерти», при удаче – целитель напоит раненого целебным отваром: 1 глоток раз в 10 минут. При провале спасти раненого не удастся.

4.3. «Шрамы»

Выжившему после тяжёлого ранения целитель отдаёт 1 красное кольцо, помещаемое на гривну справа или слева по желанию игрока.

- Такое кольцо в социальном общении демонстрирует наличие у собеседника глубоких шрамов.

5. Болезни и их лечение

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

- Для лечения болезней используются настои.
- Легкая болезнь: даёт +1 черную руны «смерти».
- Тяжелая болезнь отнимает все нательные хиты. Больной не может сражаться, самостоятельно передвигаться и громко говорить.
- При исцелении выздоровевший передает черную руны (болезни) целителю, а тот возвращает её МГ.

5.1. Лечение лёгких болезней.

- Чтобы излечить лёгкую болезнь, целитель должен напоить больного целебным настоем 3 раза, по 1 глотку раз в 10 минут.
- После третьего приема настоя целитель тянет жребий удачи:

- Успех: больной немедленно выздоравливает.
- Провал: Болезнь оказывается тяжелой.

5.2. Лечение тяжелых болезней.

- Чтобы излечить тяжелую болезнь, целитель должен напоить больного целебным настоем 4 раза, по 1 глотку раз в 5 минут.
- После четвертого приема настоя, больной тянет руну «жизни и смерти», в случае удачи выздоравливает от болезни, но ему потребуется восстановить утерянные хиты с помощью целебного отвара; В случае провала спасти его не получится.

6. Яды и их лечение

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

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

- Успех: отравленный немедленно исцеляется от яда и отдает чёрные руны целителю.
- Провал: отравленный исцеляется от яда, но теряет 1 хит. Если отравленный - мирный персонаж, он впадает в состояние тяжелого ранения, он тянет руну «жизни и смерти», в случае удачи целитель должен отпить его целебным отваром, 1 глоток восстанавливает 1 хит; В случае провала спасти его не получится.

7. Рождение детей (правила наследия)

Если, согласно правилам наследия, женщина забеременела, то по прошествии 2 часов она может заявить рождение ребенка.

- Для обеспечения больших шансов на выживание матери и ребенка каждый целитель, участвующий в процессе, может временно передать свою белую руну в пользу матери (для последующего жребия).
- Отыгрыш схваток и процесса рождения не является обязательным.

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

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

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

Кораблестроение и навигация

1. Общие положения

Игровое моделирование происходит путем перемещения игроков при помощи макетов кораблей в пределах пространства, обозначенного как море.

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

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

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

- 1.3. Только отряды (хирды) основных фракций могут управлять драккарами.
- У каждой из четырех основных фракций может быть только 1 драккар.

2. Корабли (Драккары)

Корабль представляет из себя условную модель драккара (без борта), удобную для переноса и устойчивую при постановке на землю (без экипажа).

- Корабли переносятся экипажем-«гребцами» за поперечные рукояти, моделирующие вёсла.
- Корабли могут быть улучшены для повышения прочности (хиты), грузоподъемности, скорости движения и высадки экипажа.

2.1. Характеристики кораблей

2.1.1. Улучшаемые характеристики

- Прочность, измеряемая в щитах, определяет устойчивость судна к повреждениям во время морских сражений и случайных событий (буря, мель, скалы).
 - Потеря половины прочности приводит к затоплению судна.
 - Начальная прочность судов - 4 щита, улучшение корабелов + 6 щитов, дополнительная прочность за счет умений скальдов +2 щита.
- Грузоподъемность определяет, сколько единиц ресурса может перевезти драккар. На каждом драккаре предусмотрен подвесной контейнер для складирования ресурса.
 - Начальная вместимость контейнеров - 4 ед., улучшение корабелов +12 ед. вместимости.
- Скорость высадки (на сушу) - это время, через которое команда может покинуть зону высадки.
 - Начальная скорость высадки - 3 минуты, улучшение корабелов сокращают время высадки до 1 минуты.
- Скорость судна ограничена скоростью шага экипажа.
 - Начальная скорость драккара – медленный шаг, улучшения повышают скорость судна до обычного и быстрого шага. Ритм шага контролирует Валькирия, сопровождающая отряд.

2.1.2. Неизменные характеристики:

- Полная вместимость драккара составляет 12 мест для перевозки воинов и\или пассажиров:
 - Минимальный экипаж - это 4 гребца, необходимые для управления судном. При недостаточном экипаже судно не сможет отчалить и двигаться.
 - Максимальный экипаж - это 8 гребцов, способных занять места «на вёслах» судна.

3. Кораблестроение.

3.2. Комплект деталей корабля:

- Главная деталь корабля это основание с отверстиями под рукоятки-весла, за которые гребцы будут переносить судно.
- Рукояти, имеют разную длину, создавая в верхней проекции контур очертания судна.
- Деревянные носовые и кормовые фигуры «головы и хвоста дракона».
- Деталь для крепления мачты и сама мачта с реем и спущенным парусом.
- Корабельные «сундуки» для перевозки грузов.
- Опорные детали (ножки, на которые ставится судно на стоянке)
- Щиты (показатель очков прочности корабля), помещаемые на рукояти.
- Крепеж.

3.2.1. Приобретение деталей корабля.

Собранные базовые модели кораблей выдаются четырем основным фракциям в начале игры.

- Для улучшения или ремонта судов могут понадобиться новые детали, которые можно заказать за добытые ресурсы или купить у торговцев.
- Сборка, ремонт и улучшение кораблей производятся только игроком, имеющим умение «Корабел».

3.3. Верфь: ремонт, улучшение, строительство.

- Ремонт и улучшение кораблей возможны только на верфях Хедебю, в порядке очереди пребывания.
- Драккар необходимо установить на стапели, после чего внести все необходимые изменения или восстановить его целостность.
- Каждому корабелю необходим деревянный молоток. Установка, изменение или восстановление каждой детали требует 20 ударов молотом.

3.3.1. Для улучшения требуется установка дополнительных деталей:

- Прочность – щиты могут быть помещены на свободные места на рукоятях-вёслах и на дополнительные крепления у кормовой фигуры. Крепления на носовой части драккара предназначены для «щитов славы» (умение скальда).
- требует ресурсы «металл» и «дерево».
- Грузоподъёмность – под мачту устанавливаются дополнительные контейнеры, в которых можно разместить перевозимые ресурсы.
- требует ресурсы «дерево» и «шерсть».
- Скорость высадки - снизу к основанию корабля подвешивается модель одинарных или двойных сходней, позволяющих сократить время высадки до 2 и 1 минуты соответственно.
- требует ресурс «дерево».
- Скорость судна - визуально определяется цветом паруса: белый – низкая скорость, синий - средняя, красный - высокая. Каждое улучшение паруса потребует труда ремесленников и кратное увеличение использования ресурса «шерсть».

3.3.2. Построить или купить новый драккар возможно только, после его потери фракцией в кораблекрушении (см п. 5).

- Через час после кораблекрушения, на верфи можно приобрести новый драккар или полный набор деталей для его сборки.

4. Навигация и маршруты передвижения:

- На драккаре можно идти по рекам (небольшие участники материка, отмеченные синей лентой и связывающие окрестности Хедебю с морем).
- Драккар можно перемещать по суше «волоком» - на руках, подняв над собой.
- По морю драккары передвигаются свободно и не ограничены в выборе маршрута и маневра.
- Для высадки драккар должен быть остановлен бортом к берегу на расстоянии не более 3-х метров от кромки леса (деревьев), после чего высадка осуществляется только через этот борт. Отойти от драккара экипаж и пассажиры могут только по истечении времени высадки.
- Морской бой требует схождения драккаров борт в борт на дистанцию 6 метров друг от друга. Высадка экипажа для боя осуществляется мгновенно только через борт, которым драккары развернуты друг к другу (см. боевые взаимодействия пп. 8.3.1 и 8.3.2)

5. Кораблекрушение

Драккар может получить повреждения и «затонуть»:

- Во время или после морского боя, если противнику удалось сбить все щиты с его борта (половину общего количества).
- Во время шторма - случайного события, сила которого определяется предсказанием вёльвы и жребием рун.

- Удар шторма требует снять указанное мастером число щитов (требует отыгрыш раскачивания судна).

5.1. Утопление и спасение

5.1.1. Оказавшиеся в «воде» персонажи могут утонуть через 3 минуты (считать до 180):

- В морском бою отсчет начинается после завершения боестолкновения.
- В шторме отсчет начинается после объявления драккара затонувшим.
- Если игрок был выброшен или «выпал» за борт, сойдя с драккара во время движения или не с той стороны при высадке - отсчёт идёт сразу.

5.1.2. Оказавшиеся в «воде» персонажи могут быть спасены экипажем своего или другого драккара в течении указанных 3 минут, но число спасенных не может превысить число мест на драккаре.

5.1.3. «Доплыть» (дойти) до берега - возможно при условии, что берег находится достаточно близко, для этого потребуется пройти проверку сил «доплыл\не доплыл»:

- Игрок должен метнуть свой: щит, шлем, перчатку, ботинок, кошель или оружие в сторону ближайших деревьев.
- На один бросок предмета персонаж тратит 1 нательный хит, «доплыв» до места падения этого предмета. Если у персонажа есть еще нательный хит\хиты он может повторить попытку. По истечении хитов до 0 персонаж впадает в тяжелое ранение. - Персонаж находящийся в состоянии тяжелого ранения, в воде, далее чем в 3 метрах от берега, тонет сразу.
- Если предмет упал не далее, чем в 3 метрах от цели, то персонаж успешно добрался до берега, если нет - утонул.
- В случае, если метнувший единственное оружие персонаж не выплывает, он не сможет попасть в Вальхаллу.
- Если руки выпавшего за борт связаны и он не имеет оружия, чтобы попытаться развязать себя (см. боевые взаимодействия п.9.2.) - персонаж тонет без шанса на спасение.

5.2. Погибший не далее чем в 15 шагах от берега драккар игроки могут достать и восстановить.

- Требуется усилие не менее чем 6 человек и 3 минуты времени на сбор всех деталей. Если драккар затонул дальше, достать его невозможно.

5.3. Если персонажи оказались после кораблекрушения на острове без возможности достать и восстановить свой драккар, возможно собрать плот:

- Сбор плота невозможен для тяжелораненого персонажа.
- Плот собирается из заранее подготовленных для каждого острова ветвей и веревок, без корабела не менее 30 минут, а с корабелом от 15 минут.
- Требуется связать решётчатую конструкцию не менее чем 2х2 метра.
- Плот переносится несколькими персонажами, удерживающими его за края снаружи, или одним персонажем над головой, удерживая посередине.
- Несущие плот передвигаются только медленным шагом.
- На плоту возможно перевести детали спасенного драккара или тяжелораненых, но не ресурсы. Каждая деталь (все щиты и все рукояти-вёсла считаются за 1 деталь) минус 1 место для человека.

5.3.1. Плот не может вступать в бой против драккара, и в случае такого нападения сразу затонет.

- С другим плотом сражение возможно по правилам морского боя.
- Плот не имеет хитов и в случае поражения мгновенно «затонет»;

- Тяжелораненый персонаж, оказавшись без посторонней помощи на острове может дожидаться помощи от своей фракции или жителей Хедебю.

6. Захват драккара, оставшегося без экипажа после битвы, возможен, если для каждого из судов имеется минимальный экипаж - 4 человека.

- Если экипажа недостаточно, то опустевший драккар «затонет».

- Захваченный драккар в обязательном порядке должен быть доставлен на верфи Хедебю и продан в течении 40 минут после захвата;

- Удерживать в своем владении и использовать дольше указанного времени захваченный драккар - запрещено;

- Угон драккаров не предусмотрен правилами!

Поэзия скальдов

1. Основные положения.

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

- Стихи скальда: драпы, флокки, ниды и благословенные висы - имеют игротехническую силу, усиливая союзников и ослабляя противников.

- Скальд, по желанию, может сопровождать чтение стихов музыкой, играя на аутентичных инструментах.

- Скальд может исполнять аутентичные или стилизованные песни, не имеющие силы, но развлекающие людей.

2. Виды произведений и их эффекты.

- Каждое произведение, кроме походных вис и простых песен, требует обязательной регистрации у мастера поэзии (см. п. 3) и получения таблички-чипа, подтверждающей возможность использования эффекта стихов.

- Размер произведения для драпы - 28 строк, для флокка и нида - 24 строки, для любой висы - 8 строк. Но утвержденное мастером поэзии произведение может иметь и нестандартный размер.

- Чтобы произведение возымело эффект, необходимо:

- Объявить тип произведения: драпа, флокк, нид или благословенная виса.

- Прочитать заготовленный стих перед аудиторией (при свидетелях), включая одного из мастеров.

- Передать чип-табличку стиха валькирии или другому мастеру.

- Каждый стих даёт эффект только один раз, и в следующий раз скальду потребуется сочинить новый.

- Сработавший стих можно повторять, но уже без эффекта.

- Все стихи декламируются громко и с выражением! Исполнение стихов наизусть (без шпаргалки) не обязательно, но будет вознаграждено +1 дополнительным серебряным кольцом.

2.1. Хвалебные драпы и флокки:

- Эффект наступает немедленно после декламации и действует бессрочно.

- Ложная хвала/лесть принесёт позор скальду: +6 медных колец. Полученные воспеваемым слава и кольца будут отняты.

- Хвалебные песни сокращают время пребывания в загробном мире (см. мир мертвых).

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

- Повышает славу ярла (фракции), добавляет 1 золотое или 2 серебряных кольца воспеваемым персонажам.

2.1.2. Флокк - слагается в честь любого воина рангом ниже ярла и не являющегося героем, а также в честь любого достойного жителя города. Добавляет серебряные кольца.

2.2. Хулительные ниды.

Слагаются о любых персонажах, ведущих себя недостойно или совершивших преступление.

- Понижает славу ярла (фракции), добавляет 1 медное кольцо очерняемым персонажам.
- Ложная хула/клевета принесёт позор скальду: +6 медных колец. Полученные очернённым персонажем кольца будут сняты, слава - восстановлена.
- Хулительные песни добавляют время пребывания в загробном мире (см. мир мертвых).

2.3. Благословенные висы.

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

- Добавляет 2 дополнительных щита (хиты корабля) на ближайший поход.

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

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

2.3.3. Виса копья – слагается о дружине противника, с целью оскорбить и призвать на них погибель.

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

2.3.4 «Перебранка» перед боем – это использование на выбор «щитовой висы» или «висы копья».

- Если противник ответит на выбранную вису своей висой, можно исполнить еще одну (другую) вису. Если ответа не последует, то перебранка окончена, применяются эффекты, начинается бой.
- Для одного боя каждая сторона может применить по 2 разные висы.

2.4. Походные висы.

Слагаются о ком и чем угодно, не приносят славы или колец. Предназначены для наставления, воодушевления и развлечения.

3. Сохранение произведений.

- Каждое произведение должно быть записано на отдельной табличке (листке плотной бумаги), разборчивым почерком, с указанием имени скальда, его фракции, времени написания и событий, с ним связанных.
- Каждая табличка с произведением заверяется визой мастера по поэзии.
- Каждое завизированное мастером и исполненное произведение приносит скальду +1 серебряное кольцо.
- Художественная оценка произведений осуществляется единоличным суждением Мастера поэзии и обжалованию не подлежит.
- Все «Отработавшие» стихи, на «табличках» будут включены в общеигровой сборник-летопись.

4. Сага фракции

Важная обязанность скальда - написание поэтической саги своей фракции.

- Сага фракции – это летопись событий, происходящих в самой фракции и вокруг нее, отражающая точку зрения фракции (ее ярла), но сохраняющая правдивость каждого события и сказанного описываемыми персонажами слова.
- Каждые 24 строки саги вознаграждаются +1 серебряным кольцом скальду и +1 славы ярлу (фракции).
- После игры фракционные саги будут сведены в сборник и опубликованы МГ.

5. Битва песен

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

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

6.Список предметов для скальда.

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

7. Музыка и песни скальдов.

7.1. Допускаются:

- Аутентичная музыка и песни, известные переложения, стилизации и авторские произведения, соответствующие духу эпохи викингов и близкие скальдической поэзии;
- По согласованию могут быть допущены фолк-песни с нейтральным сюжетом, не противоречащим эпохе;
- Условно допустимы и требуют строгого согласования с мастером по искусству и поэзии удачные творческие переработки современных русских и зарубежных песен в стиле эпохи викингов;

7.2. К живому исполнению недопустимы современные песни в любом жанре, не соответствующие вышеописанным требованиям, а также неприкрыто матерные песни.

Закон

1. Общие положения

- Правосудие вершит лагман Хедебю, определяя какой закон и в какой степени был нарушен.
- Ярлы вправе самостоятельно карать своих дружинников, нарушивших клятву; любого другого преступника ярл должен передать на суд лагмана.
- За преступления члена фракции ярл потеряет 2 балла славы, а, укрывая преступника или скрывая его преступления от правосудия, ярл теряет 6 баллов славы.
- За преступления виновный может получить штраф (виру), быть изгнанным, объявленным вне закона и быть приговоренным к смерти.

2. Преступления и наказания

2.1. Проникший в чужое жилище (доступное по игре) или во владения чужого ярла должен выплатить виру в 2 марки серебра. Если преступник - раб, его хозяин должен выплатить 1 марку серебра.

2.2. Укравший кошель или любое другое имущество должен вернуть похищенное или возместить его стоимость владельцу, после чего уплатить виру в казну конунга в 1 марку серебра.

- За повторные кражи назначается вира в 2 марки серебра и изгнание из города на 1 час.

2.3. Домогавшийся чужой жены словом или делом должен выплатить виру в 2 марки серебра и быть изгнанным из города на 1 час. Муж или родичи пострадавшей вправе вызвать обидчика на Хольмганг.

- Раба за такое преступление приговаривают к казни, без возмещения его цены хозяину.

2.4. За лжесвидетельство и клевету назначается вира в 5 марок серебра и изгнание из города на 2 часа.

- Раба за лжесвидетельство приговаривают к смерти. Если же раб солгал по приказу хозяина или защищая его, то пред судом должен предстать не раб, а его хозяин.

2.5. Преступивший клятву, лишается всего имущества, объявляется вне закона и изгоняется из города на 4 часа. Или приговаривается к смерти.

2.5.1. За нарушение клятвы, данной конунгу Хедебю, полную ответственность несет тот, кто пролил кровь. Ярл, к чьей фракции принадлежит преступник, должен выплатить в казну конунга виру в 3 марки серебра.

- За повторное нападение вира удваивается.

2.6. За убийство свободного человека назначается вира в 12 марок серебра или изгнание на 3 часа.

- За подлое убийство (кулуарное убийство (см. п 7.3.2.) или если убийца скрыл преступление, не объявив о нем сразу), преступник перед изгнанием объявляется вне закона или приговаривается к смерти.

- Убивший раба должен выплатить его хозяину виру в 6 марок серебра.

- Раб, убивший свободного человека, приговаривается к смерти, без возмещения его стоимости хозяину.

2.6.1. Если убийца сам заявил об убийстве сразу после его совершения, то суд, выслушав его объяснения, может назначить лишь выплату виры родичам убитого. Если родных у убитого нет, то вира платится в казну конунга.

2.6.2. Убийство преступника до суда - бесчестный поступок. Совершивший его может быть изгнан из города на 3 часа.

2.6.3. Убийцу, приговоренного к смерти, должен казнить родич убитого (если такой имеется).

2.7. Тот, кто не выплатил долг или виру, может быть отдан в рабство на срок в 1 час за каждую марку серебра.

3. Типы наказаний.

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

- По возвращении из изгнания персонаж снова считается полноценным членом общества.

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

- Тот, кто осознанно поможет преступнику вне закона, получает тот же статус.

3.3. В рабство за долги можно попасть к тому, перед кем совершено преступление, или к конунгу. Обращение в рабство не применимо в случае невыплаты виры за убийство.

3.4. Вызов на хольмганг – это законный способ свершить месть за убийство или оскорбление. Если бросивший вызов проигрывает, преступник будет отправлен в изгнание, но не получит дополнительных наказаний.

3.5. Казнь – назначается в зависимости от тяжести преступления:

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

3.6. Право на кровную месть действует только в том случае, если родич убитого не принял виру от преступника. Если вира принята, с родичей снимается обязанность мстить, и их бездействие не считается бесчестьем. Совершивший кровную месть должен объявить об этом сразу и открыто сдаться в руки закона.

3.6.1. Если родич взял виру, но всё равно убил преступника, его ждет наказание за подлое убийство.

4. Совершение преступлений:

4.1. Воровство:

Похищены могут быть только предметы, имеющие на своей поверхности желтый чип «предмет в игре», и предметы из желтых мастерских кошельков.

- Похищение предметов без соответствующего чипа и личных кошельков игроков считается реальной кражей и запрещено.
- Кража осуществляется по реалу!

4.1.1. Желтые кошельки

При регистрации каждому игроку будет выдан мастерский кошелек желтого цвета для хранения игровых денег. Ношение желтого кошелька строго на поясе - обязательно!

- Если кошелек был снят с пояса преступником (отвязан, аккуратно срезан), содержимое может быть похищено по игре, но сам кошелек должен быть «сброшен» на землю, не далее, чем в 10 шагах от места преступления либо передан ближайшему мастеру незамедлительно. Забирать кошелек себе или прятать его - запрещено.

Религия

1. Общие положения

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

- Жрецы отсутствуют как класс, и каждый сам может инициировать общение с богами.
- Любой персонаж может взять на себя обязанности годи (служителя) и по собственной инициативе следить за порядком в священной роще, помогать проводить обряды.

2. Обряды.

Инициировать обряд может любой персонаж, в любое удобное время.

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

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

- Может проводиться 4 раза в день. 1 блот должен проводиться вечером после 19:00 с принесением Одину в жертву оставшихся рун битвы, если рун не осталось, можно принести иную достойную жертву.
- Ярл должен возглавлять обряд.
- Жертва для обряда: «животное», пойманное охотником, раб или добровольно приносящий себя в жертву богам свободный человек.
- Проведенный обряд на 1 час уберёжет от эффекта дурного предсказания вёльвы, если оно сделано до обряда.

2.2. Свадебный обряд

- Может быть заявлен в любое время.
- Обряд могут проводить: конунг, ярлы, годи, родители жениха и невесты.
- Для обряда необходимы: «тиара» невесты, молот, два меча, кольца, чаша с хмельным мёдом.

2.3. Похоронный обряд (для Ярлов)

- Может быть заявлен после смерти ярла.
- Обряд могут проводить: дружинники ярла, жена ярла или другие родичи.
- Для обряда необходимы: «тело» ярла, драккар, ресурсы и богатства, рабыня для жертвоприношения и лук со стрелами.
- Посмертно приносит ярлу 9 золотых колец.

2.4. Обряд Инициации

- Может быть заявлен при успешном рождении ребенка, но не позднее чем через 2 часа после рождения, если обряд не был проведен, то «ребенок» считается умершим.
- Обряд могут проводить: конунг, ярлы, годи, родственники отца и матери ребенка
- Требуется пролить воду на «ребенка», объявляя его человеком, затем отец должен дать ребенку имя.

2.5. Обращение к богам

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

3. Прорицание вёльвы

Предсказания совершаются с помощью рун и определяют случайные события на следующий час в игре.

- Предсказанные события всегда сбываются. В силах и интересах игроков не мешать хорошему и попытаться снизить ущерб от плохого.
- Попытка «сбежать» от предсказанных бед будет расценена как трусость (медное кольцо) и приведет к потере славы.
- Для своего гадания вельва достаёт из закрытого мешочка, не глядя 1, 2 или 3 руны: цвета, значения и их сочетание определяют один из вариантов будущего.

3.1. Прорицание поселению:

Старшая Вэльва проводит 10 больших гаданий с 9:00 до 19:00 (раз в час), определяя одно из вероятных случайных событий для города и его окрестностей.

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

3.2. Прорицание о походах и битвах:

Любая вэльва может сделать такое предсказание по просьбе ярла.

3.2.1. Счастливое предзнаменование: ничто не мешает войску добраться до своей цели и\или вступить в битву.

- Высокий боевой дух: на следующий час каждый воин получит по 1 руне битвы.

3.2.2. Дурное предзнаменование: войску не избежать беды.

- Низкий боевой дух: на следующий час каждый воин потеряет по 1 руне битвы.

3.2.3. Неопределенное предзнаменование: беда и удача одинаково возможны.

3.3. Личные прорицания делаются вэльвой для любого желающего в свободное время. Ролевой момент. Не имеет особых эффектов.

Наследие

1. Ухаживания и брак.

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

1.2. Брак, может быть заявлен до игры или осуществлен на игре путем проведения свадебного обряда в священной роще.

- Вступление в брак приносит по 2 серебряных кольца мужу и жене, если брак заявлен до игры, то кольца вручаются на регистрации.

1.3. «Ребенок», рожденный в браке получает право на владение имуществом отца и правом на его имя (Олафсон – сын Олафа).

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

1.4. Память о предке: при использовании наследия, персонаж может унаследовать часть репутации родителя (погибшего\умершего): 1 золотое кольцо, если предок собрал 12 золотых колец, 1 серебряное кольцо за каждые 6 серебряных колец предка, 1 железное или медное кольцо, за каждые 3 медных или железных кольца предка.

2. «Секс» (18+)

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

2.1. Процесс:

- Пара садиться в 1 метре друг от друга, и меняются атрибутами: женщина передает мужчине своё кольцо, мужчина отдает женщине свой жезл (отыгрыш с предметами на усмотрение игроков);

- Женщина ставит жезл вертикально удерживает рукой перед собой, а мужчина должен набросить на жезл кольцо (комментарии и звуки приветствуются);

- Мужчина имеет 6 попыток набросить кольцо, результат приносят от 1 до 3 наброшенных колец.

- 0 колец, о таком мужчине могут пойти неприятные слухи;
- более 3 колец, повод для гордости и хвастовства.
- Каждое наброшенное кольцо олицетворяет степень удовлетворённости и влияет на шанс женщины забеременеть: одно кольцо шанс беременности 1 к 5, два кольца 3 к 3, три кольца 5 к 1;

2.2. Беременность:

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

3. Рождение наследника

Если роды прошли успешно (см. медицина п.7)то женщина получает сверток с «ребенком» (куколку\модель ребенка), который нужно будет с собой носить, в течении 2 часов, после чего обменивает сверток на подвеску-свидетельство в паспорте игрока.

- Если рожден мальчик подвеску носит отец, если девочка, то мать.
- Пол «ребенка» определяется после рождения жребием: белый – девочка, черный – мальчик.
- «Ребенок» обязательно должен пройти обряд инициации в течении 2 часов, чтобы быть признанным человеком и получить имя (см религия п..2.4.), не прошедший обряд «ребенок» может «умереть».

4. Наследие

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

- Новый персонаж получает выбранное во время инициации имя и наследуемые атрибуты родителя.
- Новый персонаж-наследник, сразу признается обществом (см. Мир мёртвых п. 4.1.).
- Если родитель владел какой-либо профессией ему нужно в 2 раза меньше времени (30 минут) на обучение. Так же с момента возвращения в город новый персонаж вступает в наследство всего имущества своего родителя.

Мир мёртвых

1. Посмертие

- 1.1. Смерть персонажа определяет жребий рун «жизнь и смерть» (см. медицина п.2.): белая руна – персонаж остался жив, чёрная руна – персонаж мёртв.
- Исключения, не требующие жребия рун: «кулуарное убийство» и «утопление» (см. боевые взаимодействия п.7.3.3. и кораблестроение п. 5.1.3.).

- 1.2. После гибели персонажа игрок остается на месте до полного завершения боестолкновения и 5 минут после.

- По истечении 5 минут игрок надевает белую повязку на голову и покидает поле боя в сопровождении валькирии или самостоятельно как бесплотный дух, отправляясь в мир мёртвых, где ему предстоит суд, который определит - попадет он в Вальхаллу или в Хельхейм.
- Мёртвому запрещено с кем-либо разговаривать или сворачивать с пути без серьёзных пожизнёвых причин.

- Живые персонажи должны игнорировать «мёртвого», не видеть и не слышать, исключение «безумная вёльва». Нарушивший это правило игрок получит игротехнический штраф для своего персонажа - болезнь.
- Игрок по любой причине кроме игровой смерти надевший на голову белую повязку, будет направлен в мир мертвых, как «самоубийца».

2. Путь в мир мёртвых.

«Мир мёртвых» расположен в локации «древний курган».

- Прибытие в мир мертвых не прекращает отыгрыш. Каждый из прибывающих считается душой умершего персонажа, а встречающие игроков мастера воплощают образы Фрейи и Хель, ведущих суд и определяющих, в какой из миров проследует душа.

2.1. Прибыв в мир мёртвых, игрок должен представиться, честно назвать причину смерти своего персонажа, сдать игровой паспорт и все предметы в игре.

- Мастера оценивают набор колец на гривне персонажа, затем снимают их, взамен выдавая белое кольцо «незнакомца» (см. ролевая система п. 5.).

2.2. Путь в Вальхаллу

- Если игрок получал серебряные и золотые кольца и не получал медных колец, он может попасть в чертоги асов.
- Если персонаж имел 12 золотых колец и успел стать героем, а также погиб с оружием в руках – он признается Эйнхерием и призывается в чертоги Одина.
- Для берсеркеров, совершающих убийства во имя Одина, путь в Вальхаллу открыт.
- Каждое медное кольцо исключает 1 золотое и 1 серебряное кольцо персонажа при оценке его жизни.

2.3. Путь в Хельхейм

- Если у персонажа нет золотых колец, а серебряных слишком мало, то он отправляется в Хельхейм.
- Если игрок получил 6+ медных колец или 9+ железных колец (если персонаж не берсеркер), путь в чертоги асов для него закрыт, сколько бы колец иного достоинства он не поучил.

2.4. Загробная жизнь - чертоги Одина и Асов

Пребывание в мире мертвых не измеряется точным временем. Игроку будет предложено выполнить ряд заданий или труд в качестве альтернативы, выбрать можно только что-то одно.

- Часть заданий требует взаимодействия с живыми персонажами, для которых игрок с белым кольцом будет являться незнакомым, не местным персонажем.

2.4.1. Чертоги Одина

- Игрок, персонаж которого при жизни был героем, приглашается к столу и может отведать яство и выпить мёда как эйнхерий.
- Игрок должен выполнить 2 задания или создать предметы для Кузни Тора.

2.4.2. Чертоги Асов

- Игрок, персонаж которого не был героем, не может сесть за стол Одина, но приглашается в сады Фрейи, где может отдохнуть в тени и испить чистой воды и вкушать хлеба.
- Игрок должен выполнить 4 задания или создать предметы для Сада Фрейи.

2.5. Чертоги Хель

- Игрок помещается у мрачных подземелий и вынужден сам добыть себе воду и пищу, выполняя задания.
- Игрок должен выполнить 6 заданий или трудиться для приближения Рагнарёка.

3. Влияние на посмертие

- Если персонаж воспет скальдами, то он может отказаться от 1 задания или выполнить меньшую работу.
- Если персонаж очернён хулительным нидом, то он должен будет выполнить +1 дополнительное задание или сделать большую работу.
- Если игрок набрал 6+ медных колец, он должен будет выполнить 2 дополнительных задания, даже если выбрал выполнение работы.

4. Новая жизнь

Для возвращения в игру новым персонажем игрок снимает с гривны и отдает мастерам мёртвых белое кольцо «незнакомца», получая взамен набор колец согласно статусу нового персонажа.

- Если игрок имеет ребенка того же пола, он может заявить право наследия и возродиться как собственный потомок (см. наследие п.3.)
- Если игрок не имеет детей, он должен будет создать нового персонажа, выбрав его имя и жизненный путь.

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

- Игрок (если это не ярл) вправе выбрать фракцию заново.
- Если это не наследник, то новый персонаж не может быть местным жителем (прибыл из окрестностей или другого города).
- Новый персонаж, в прошлой жизни имевший профессию, может получить ее снова (в пределах лимита), обучившись в течение 1 часа (30 минут для наследника).
- Новый персонаж, выбравший путь воина, вправе попытаться наняться простым (неопытным) воином в дружину ярла.

