

1. Общие правила «Страдающего»

Об игре

1.1. Знание данных правил обязательно для всех.

1.2. Ваш приезд на игру означает Ваше автоматическое согласие соблюдать данные правила и подчиняться решениям мастеров в рамках игры.

1.3. Употребление наркотических средств и злоупотребление алкоголем на территории полигона во время проведения игры строго запрещено. Нарушители будут исключены из игрового процесса без возврата взноса и неприлично обруганы в группе игры.

1.4. Игра идет в режиме нон-стоп, без перерыва.

1.5. Неигровые действия во время игры запрещены. Все неантуражные песни, пьянки, неигровые разговоры просьба отложить на не игровое время.

О мастерах

1.6. Мастера не будут объективны (не можем обещать невыполнимого), но постараются.

1.7. Мастер является консультантом-наблюдателем на игре, т.е. к нему можно обращаться только с вопросами по трактовке данных правил или для разрешения пожизненных конфликтов.

1.8. Мастера будут исполнять служебные роли-функции, и в качестве персонажей будут полностью «в игре».

Об игроках и гостях

1.9. Присутствие не совершеннолетних игроков на игре категорически не допускается.

1.10. «Гости» на полигон не допускаются. Все пожизненные визиты и дела – за границей полигона. На игру можно приехать только в качестве игрока, мастера, игротехника или фотографа (о последнем см. п. 1.11)

1.11. Фотографы или операторы должны быть одеты в игровой костюм и иметь минимальную роль-маску для ведения игровых разговоров.

1.12. На игре будет присутствовать видео- и фотосъемка.

1.13. Несмотря на то, что Мастера, по возможности, обеспечат на игре возможность первой медицинской помощи, игрокам настоятельно рекомендуется самостоятельно обеспечить себя минимально необходимыми медикаментами (на случай отравления, головной боли, аллергии, и.т.п.), а также уведомить мастеров о потенциально опасных заболеваниях.

1.14. Мастера не несут ответственности за жизнь и здоровье игроков, однако обязуется принять все возможные меры для предотвращения чрезвычайных ситуаций и их неблагоприятных последствий.

1.15. Все участники игры обязательно должны быть привиты от коронавируса, переболеть им или иметь медотвод.

О свободных моделях

1.16. Игра рассчитана на творческое взаимодействие, а его полностью обозначить правилами невозможно. Поэтому вы можете использовать любой тип взаимодействия, соответствующий следующим критериям:

- Все эффекты модели распространяются на ограниченный круг лиц, согласных с ними;
- Модели радикально не противоречат правилам игры;
- За их безопасность отвечают сами договорившиеся;
- Модели не противоречат логике игры. Для примера — можно договориться о дружеской дуэли по своим правилам или о эффекте выпитого конкретным человеком особого зелья. Но в рамках этих правил нельзя договориться о драке на реальном оружии или нарушении правила об употреблении алкоголя.

Об игровой территории и игровых постройках

1.17. Игровая территория: на игре вся территория считается игровой, кроме палаток, однако находящийся в палатке обязан покинуть ее по требованию играющего. Это означает, что в любом месте на полигоне с вами может случиться игровое событие – разговор, драка, смерть. Однако, в палатках и хозяйственных зонах мы просим игроков вести себя осторожно, не причинять вред неигровым ценностям.

1.18. Игровые заведения являются частью игровой зоны, но не подлежат разграблению, а слово ответственного за заведение игротехника приравнивается к мастерскому.

1.19. Дом – помещение, где живет группа людей. Они отгораживают себе несколько игровых комнат и территорию, где стоит палатка и ведется хозяйство. Игровое здание не может быть разрушено.

2. Правила по антуражу

2.1. Наша игра не является исторической реконструкцией, посему одеваемся в «абстрактное средневековье». Постарайтесь, чтобы при взгляде на вашего персонажа однозначно определялось его сословие. Однако, при возможности, просим вас одеться в нечто похожее на персонажа средневековой картины, тем антуражней будет атмосфера и фото.

2.2. Если вы ходите в повседневной одежде – вы либо неантуражный человек, либо замерзли. Но не считается голым. Если захотите побегать голым по игре – то просто останьтесь в нижнем (нательном) белье, у нас все-таки приличное средневековое общество. Это брэ+рубаха для мужчин и нижнее платье для женщин.

2.2. Монстры выглядят так, что сразу можно предположить, кто это. Никаких маркеров не будет.

2.3. Если вы очень хотите что-то сделать, но получается всрато – ничего страшного. Мы будем тепло встречать как выдающиеся, так и сомнительно выглядящие костюмы, главное, чтобы было весело.

2.4. Часы, зажигалки, фонарики, фотоаппараты, чудо-печки и тому подобные атрибуты техногенной цивилизации мастера просят не использовать открыто на игровой территории. Фонарики рекомендуется завуалировать под антуражные источники света, либо использовать в случае крайней необходимости. В пределах города и в локациях взаимодействия с другими игроками запрещено использование сигарет или вэйпа. Это не накладывает запрет на использование трубок, кальянов и других более-менее антуражных атрибутов.

3,4,5. Боевые правила

3. Правила по боевке

3.1. Общие положения

- Цель данной модели - заставить вас страдать.
- Поражаемая зона - всё тело кроме головы, шеи, кистей, ступней и паха.
- Разрешённые действия: стучать друг друга оружием в оружие и поражаемую зону. Всё остальное запрещено. Колоть тоже. Даже ножами.

3.2. Хит

Хит — мера вашей способности выдержать боль. На каждом персонаже от 2 до 5 хитов, количество обговаривается при загрузе.

В БОЮ:

Каждый снятый хит - дисфункция конечности (любой) с обязательным отыгрышем (по кому попали, страдает, кто попал, торжествует). Новый снятый хит - дисфункция новой конечности.

ПОСЛЕ БОЯ:

Если с персонажа снято меньше максимума хитов, они восстанавливаются через пять минут, дисфункция конечностей исчезает. НО он переходит в состояние "лёгкие раны".

Если сняты все хиты, персонаж немедленно переходит в состояние "тяжёлые раны" - не можно нормально передвигаться, всячески напрягаться и т.д. Конечности работают, но еле-еле. В этом состоянии он беспомощен и можно только страдать.

Добивания нет. В Маргиналии принято радоваться страданиям врагов.

Если не лечить: лёгкие раны через час переходят в тяжёлые, тяжёлые через полчаса в смерть.

Если лечить - чем больше с вас снято хитов, тем больше придётся пострадать во время лечения. И вам, и лекарю. А может быть, и после лечения.

3.3. Оружие

Боевое оружие (мечи, боевые топоры, булавы, и прочее специально предназначенное для убийства). Снимает хиты, вводит в лёгкие и тяжёлые раны. Маркируется красным цветом. Доступно рыцарям и стражникам.

!!Копья не допускаются. Мы хотим, чтобы вы лупили друг друга, как мужики.

Подручное оружие (вилы, сковородки и всё, что может причинить боль. Ножи и стрелковое оружие сюда же). Снимает хиты, но не вводит в лёгкие и тяжёлые раны. Вместо этого при снятии максимума хитов вводит в состояние "оглушен".

Оглушение - оглушенный персонаж теряет сознание на минуту. Или не теряет, если не хочет, просто не сопротивляется тому, что с ним делают.

3.4. Всадники

Если человек держит за плечо другого человека в маске коня — он считается всадником. На всадников не действует подручное оружие. Конь всадника бессмертен, но не может снимать хиты с врагов. Без всадника у коня 2 хита.

Запрещено специально «спешивать» всадника. Он сам решает, когда ему слезть с коня.

Всадниками могут быть только дворяне или монстры. Монстры могут в качестве коня использовать даже людей. Но люди на которых ездят не будут бессмертными.

4. Правила по допуску оружия

4.1. Общие положения

4.1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового или тексталитового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

4.1.2. Бофферы и тямбары допускаются в качестве дубинок, только если приведены в минимальное визуальное соответствие (не торчат голые полипропиленовые трубы, нет грубых швов, починки изолентой и пр.). Щиты для спортмеча не допускаются совсем.

4.1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику к игре не допускаются.

4.2. Общие требования

4.2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично.

4.2.2. Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.

4.2.3. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

4.2.4. Максимальная рекомендуемая твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов 35А по Шору.

4.2.5. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров – твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым данным параметрам будут допущены/не допущены индивидуально. Окончательный вердикт выносит мастер по боевке.

4.2.6. К оружию, любой из параметров которого превышает максимальные рекомендуемые, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности, как и к его владельцу.

4.3. Клинковое оружие

4.3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту».

4.3.2. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы до 30 см общая длина) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

4.3.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде недопустимо.

4.4. Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести сильно смещён к боевой части оружия - находится на последней трети длины оружия).

4.4.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту» могут быть не допущены.

4.4.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

4.4.3. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

4.4.4. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

4.4.5. Максимальная длина инерционного оружия не более 1,6 м.

4.5. Древковое рубящее оружие (алебарды, глефы, протазаны и т.п.) и посохи

4.5.1. Для стержня в древковом оружии, из-за его большой длины, необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту» могут быть не допущены.

4.5.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

4.5.3. Толщина протектирующего слоя на древках ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой.

4.5.4. Максимальная длина древкового рубящего оружия не более 2,3 м.

4.7. Щиты

4.7.1. Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, могущих нанести травму или повредить оружие.

4.7.2. К игре допускаются только щиты с полностью протектированной кромкой, и не имеющие выступающих частей на поверхности и умбоне.

4.7.3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при СИЛЬНОМ нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.

4.8. Луки

4.8.1. На игру допускаются луки с натяжением до 12 кг. При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается.

4.8.2. Не допускаются спортивные луки, луки с "окном" и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки. Не допускаются луки имевшие поломку, которая не была полностью устранена.

4.9. Стрелы

4.9.1. На игру допускаются только гуманизаторы диаметра 50 мм и более. Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке.

4.9.2. Древки игровых стрел должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8 мм. Игровые стрелы должны быть с эстетичным и прочным "оперением" без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс. Не допускаются стрелы с древками или гуманизаторами, имевшими поломку.

4.9.3. НЕ ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов НЕ вечен, рано или поздно они МОГУТ СЛОМАТЬСЯ! Кажется что внутри есть какой-то люфт - отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а при использовании уже поломанного гуманизатора можете нанести травму.

4.10. Подручное оружие

4.10.1. Допускается по тем же критериям, в зависимости от специфики. Например, лопата должна быть изготовлена по правилам для древкового рубящего, кузнечный молот - инерционного, легкая дубинка - клинкового.

5. Правила по допуску доспехов

5.1. Общие положения

5.1.1. Доспехами являются части антуража игрока, моделирующее защитное вооружение.

5.2. Материалы изготовления доспехов и шлемов

5.2.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, пластика, толстой кожи и пенополимеров.

5.2.2. Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путём наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.

5.2.3. Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпанные).

5.2.4. Для изготовления особо массивных доспехов рекомендуется использование эластичных пенополимеров, покрытых латексом с красителем.

5.3. Безопасность доспехов

5.3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а так же повредить протектированное оружие.

5.3.2. Недопустимы к использованию твёрдые элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм) должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).

5.3.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

5.3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

6. Правила по колдовству

6.1. На игре есть люди, способные прибегать к помощи сверхъестественных сил. Многие монстры также умеют колдовать. Как научиться не совсем понятно, но говорят, можно продать душу дьяволу.

6.2. Когда человек колдует – он говорит: «Внимание Колдовство!» и показывает колдовскую метку, и все, кто слышит это удивляется увиденному и внимательно слушает эффект и время действия. Вы не можете предпринимать ничего, пока вам не будет озвучен эффект колдовства. Никто никого не бьет, сбежать тоже нельзя.

Как только колдующий закончит – эффект вступает в силу. Те, на кого было наложено заклинание, выполняют озвученное. Те, на кого точно не было наложено заклинание (согласно тому, что сказал колдун), с этого момента могут делать с колдуном, что хотят.

Отдельно обговорим, что **невидимость отыгрывается белой маской**. Это значит, что вы чувствуете чье-то присутствие, но никого не видите и не можете на него воздействовать.

6.3. На игре есть безвременная магия – проклятия. Она накладывается, как колдовство и имеет свои эффекты. Иногда проклятый человек помимо прочего носит красную ленту на запястье. Его никто не любит и ему все время не везет. Заденьте его рукой, перегородите проход, и.т.п.

6.4. **Благословленный человек несет на руке синюю ленточку.** Его все любят и всячески улыбаются. Ему везет. Помогите человеку почувствовать это. Благословение нейтрализуется любым проклятием (но не наоборот).

6.4. Чтобы избавиться от эффектов колдовства, нужно просто подождать. Любое проклятие же имеет возможность его снятия. Либо нужно выполнить условия, сообщенные при наложении, либо спросите в храме.

6.5. Обряд – воззвание к высшим силам группой лиц. Любой, кто видит обряд таится или тихо удивляется. Обряд нельзя прервать или мешать ему. Дождитесь конца и действуйте по разумению. Эффекты обряда знают те, кто его проводят, непосредственно на вас они не распространяются.

6.6. Невыполнение воли колдовской метки карается смертью от высших сил (Дьявол не любит, когда попирают его волю). При возникновении спорной ситуации или при возникновении сомнений в содеянном колдуном — обратитесь к мастерам. Черти либо лично вам всё пояснят, либо колдуну нерадивому по шапке надают.

7. Правила по медицине

7.1 На игре присутствует возможность получить ранение и заразиться болезнью. Если с ранами всё понятно (см боевые правила), то с болезнями потребуется некоторое пояснение.

7.2. На игре присутствуют заболевания, такие как чума, холера, сифилис. Если вам дали карточку – вы заражены. Карточки будут продемонстрированы на параде.

7.3. Когда вы получаете карточку, вы вскрываете первый из трёх скрытых в ней пунктов и следуете указаниям. Через обозначенное в карточке время вы вскрываете второй и третий пункты, если не получаете своевременного лечения. Вы не показываете свою карточку лекарю! Лекарь сам должен понять, что с вами происходит! Помните, что некоторые болезни смертельны, потому поспешите обратиться к лекарю. Так же не забывайте, что после некоторого лечения нужно ещё лечение. Если лекарь вас излечит – он расскажет, что делать дальше (это касается и болезней и ранений).

7.4. Допустим вы решили не умирать и обратились к врачу. Они бывают разного качества и с совершенно разными методами лечения. Доктора стараются быть академичными. В храме лечат, как бог велел, зато бесплатно.

7.5 Вначале лекарь опросит и осмотрит вас, определит тяжесть заболевания и метод лечения. Проведет все необходимые манипуляции. Хиты при этом полностью восстановятся, а болезни излечатся(вероятно). Потом вы вытяните карточку с замазанными эффектами лечения и будете стирать их по прошествии определенного времени. Если вам не повезло - можете прийти к нему еще раз.

8. Дополнительные правила

8.1. Посмертие.

Маргиналия – не самое безопасное место. Если вам случилось умереть – то у вас 2 пути: можно отправиться в мертвятник и вскоре выйти новым персонажем. А можно просто придумать причину, почему вы живы. Пострадайте, умрите, отойдите. А потом вернитесь и скажите, что убили какого-то другого торговца, мало ли кто вас отличает. Если убийство было не социальным – красиво на площади перед всем городом — то и убийца мог обознаться. Последствий у такого «воскрешения» нет.

8.2. Обыск.

Если человек не может или не хочет сопротивляться, то ты объявляешь, что обыскиваешь его. И спрашиваешь о местах, где что-то может лежать. К примеру – а что у тебя в левом кармане? Если нашел что интересное – можешь смело забирать. Само собой, это касается только игровых вещей.

8.3. Правила по сексу.

Секс представляет с собой игру в ладушки. Желательно уединиться со своим партнером и играть любым удобным способом. Чем хитровыпендренней вы играете, тем вы более молодец. Добавьте прихлопов и припопов. Не забывайте в процессе говорить комплименты своей второй половинке.

Если ваша вторая половинка не может оказать вам взаимность, к примеру, потому что она не человек – просто хлопайте по ней и не забывайте про комплименты. Вроде «какой же ты шикарный арбуз!».

8.4. Дворянство.

Дворянин может считаться таковым, если заявится в дворянский род и обзаведется мечом: в этом случае он станет **Бароном**. Этот титул не передается по наследству и не дает право распоряжаться крупными наделами (на стратегической карте)

Дворянин считается **Герцогом**, если в дополнение ко всему выше обзаведется оруженосцем. Оруженосец также может носить оружие. Этот титул наследный и он может участвовать в стратегической игре. Стоит заметить, что оруженосец обязан выполнять любую прихоть рыцаря под страхом смерти. Если рыцарь отпустит его со службы – будет с позором изгнан и больше не сможет владеть оружием. Помимо этого, рыцарь может поставить оруженосца вместо себя при ЛЮБЫХ обстоятельствах. Поймали зайцы? Пусть оруженосца бьют! Проклял колдун? Пусть оруженосец лучше проклятье несет! Приказали казнить – так казните оруженосца!

Дворянин считается **лордом** и может претендовать на престол, если имеет оруженосца, доспехи (металл или пластик) и конюха. Оруженосец может быть конюхом. Конюх должен иметь маску коня (в соответствии с правилами по антуражу). Лорд помимо прочего имеет право претендовать на королевский престол.

9. Правила по экономике

9.1. Среднестатистический маргиналец считать деньги не умеет: у него либо звенит в кошельке, либо не звенит. То, что звенит, он называет «мзда», и это и есть наша валюта.

9.2. Как выглядит мзда?

9.2.1. Мзда представляет собой звенящий кошель, который должен быть привязан сзади на пояс на нитку. Кошель — это то, что каждый маргиналец предпочитает выставлять напоказ, демонстрируя, что у него есть деньги и с ним можно вести дела: если мзды не видно на поясе — то торговец даже не будет с вами разговаривать, и вообще может выгнать со словами «пошел с моей лавки, я попрошайкам не подаю!».

9.3. Оплата товаров и услуг, потеря и дарение

9.3.1. Чтобы заплатить мздой — просто звените ей перед продавцом и вещайте что-то вроде «Эй, торговец, дай мне вон ту булку хлеба!». Торговец выдаст то, что вы попросите. И типа вы оплатили.

Можете использовать разные фразы в зависимости от вашей роли, но если очень уж зазнаетесь — торговец может и отказать вам, сказав «Да не нужна мне твоя мзда, а с гордыней своей иди-ка ты к черту!».

9.3.2. **За мзду можно купить** товары, услуги, ее можно давать в долг, ей можно платить за других (или просить других заплатить за вас), можно дарить. Если нужно заплатить много — вам придется отдать мешок, то есть потратить всю мзду. Это решает продавец (что не мешает вам торговаться или растрендеть всем соседям о грабительских ценах в его лавке).

9.3.3. Мзда отчуждаема. Ее могут отобрать бандиты или пьяный сосед. Кроме того, мзду можно потерять или ее могут стащить (сорвать с пояса, к примеру). За воровство, конечно, руку отрубят (если поймают).

9.3.4. Маргиналец может иметь только одну мзду (больше одной может иметь только дворянин или главный в храме). Он, повторюсь, деньги не очень считает. Если у вас по какой-то причине появился избыток мзды — вы должны избавиться от них буквально за 5 минут. Пейте, теряйте, играйте в азартные игры, купите индальгенцию, отдайте нищему или соседу, чтобы он тоже бегал и страдал — на ваш выбор.

9.4 .Хранение мзды

9.4.1. Еще раз: мзда обязательно должна быть привязана на пояс или на другое видное людям место, чтобы демонстрировать ее другим. Кроме того, ее нельзя прятать в палатку и выносить за игровую территорию.

9.4.2. Наличие мзды у человека добавляет ему один хит. Маргиналец сытый здоровый, счастливый.

9.5. Способы заработать мзду

9.5.1. В начале игры (на праздничном ивенте или перед ним, если проводите этот ивент) каждый персонаж получит мзду, соответствующую его социальному статусу. В субботу мзда будет выдана в мастерятнике в 14:00. Можете даже праздник под это придумать.

9.5.2. Дополнительную мзду на начало игры можно получить, помогая МГ делать игру (хотите помочь — пишите Дроу: https://vk.me/witch_hunter, он выдаст задания).

9.5.3. **В первой главе** (инфа об этом будет на неделе) — устраивая ярмарку и побеждая на ней.

9.5.4. **Во второй главе** — придумав рутину и выполнив ее условия. К примеру — поставить 3 коровы на час в трех разных частях поля. Или подстрелить четырех зайцев в лесу.

9.5.5. **В третьей главе** — у нечисти.

9.5.6. Для получения мзды в каждой из глав нужно прийти в мастерятник в установленное время (расписание повесим) и рассказать, что вы сделали такого, что бы вам ее дать. Также можно заработать ее, помогая в делах аристократам.

10. Правила по стратегии и короне

10.1. Стратегия

10.1.1 Глава дворянского рода или глава храма может хранить у себя сколько угодно мзды. Он волен раздавать ее людям и забирать ее у них (разумеется, с отыгрышем). На старте у каждого рода по 5 мзды.

10.1.2. Дворяне Севера, Юга и Востока могут участвовать в разделе влияния. На начало игры у вас по 4 территории на карте.

10.1.3. В субботу будет 4 экономических цикла. Вы можете сделать до 3 действий в цикл в любой комбинации. Варианты:

10.1.3.1. **Собрать дань.** Получаете по мзде за каждую территорию. Это действие можно сделать только раз. Мзду получите сразу.

10.1.3.2. **Выставить гарнизон (стоимость — 2 мзды).** Вы усиливаете определенную территорию.

10.1.3.3. **Атаковать вражескую смежную территорию (стоимость — 2 мзды).** Вы бросаете куб-шестигранник: при броске 3 и больше захват считается успешным. Если земля до этого была разграблена — захват происходит автоматом. Если на территории присутствует гарнизон — необходимо выкинуть 5 или больше.

10.1.3.4. **Диверсия на земли врага (стоимость — 1 мзда).** Любая земля не приносит мзду следующие 2 сезона.

10.1.3.5. **Разграбить землю.** Убить всех крестьян на вашей территории, забрать их добро и выебать всех гусей. Получаете 3 мзды, территория больше никому не приносит дохода и не охраняется если нет гарнизона. Мзду получите сразу.

10.1.3.6. **Отправиться в крестовый поход.** Вы отправляете в крестовый поход 1 отряд. Стоимость отправки 1 отряда — 2 мзды. Чтобы победить — в сумме должно уйти минимум 5 отрядов. Грааль принесет тот, кто послал больше всех отрядов. Если победили вместе — отправьте в мастерятник по 2 ваших подданных. Мы все выясним.

10.2. Претензия на корону

10.2.1. Ну значит, решили вы потребовать власть. Условия:

10.2.1.1. Вы должны иметь минимум 6 земель на стратегической карте и/или принести Грааль с крестового похода.

10.2.1.2. Вы должны собрать себе не меньше 10 подданных, которые станут ими добровольно. На этих людей вы должны повязать ленточки цвета вашего рода. После этого вы должны с вашими подданными явиться во дворец и любым способом физически получить корону. Если корону вынесли из замка и предыдущий король спрятался — просто сделайте себе корону и начинайте обряд коронации, где вас должны помазать священники.

10.2.2. Когда вы становитесь королем — гвардия начинает подчиняться вам, вяжет на себя ваши ленточки.

11. Дополнительные правила

В этой секции мы добавим в игру некоторые модели, которые не учтены в предыдущих секциях правил.

11.1. Смех

11.1.1. В средневековые людям не до смеха. Если вы смеетесь по жизни - окружающие трактуют это как страдания. Приятно вам пострадать!

11.2. Королевская Гвардия

11.2.1. Гвардейцы всегда носят доспех, оружие, котту и ленту. Сняв доспех гвардеец снимает с себя игротехнические обязанности и преимущества роли и становится обычным жителем Маргиналии.

11.2.2. Гвардейцы верны Королю. Они выполняют все его приказы и однозначно лояльны ему. Это визуализируется лентой на плече. В случае смены короля они становятся лояльны новому королю. У Гвардейцев всегда 4 хита. Убитый Гвардеец возражается в тронном зале. Добравшись до тронного зала, он ждет 100 секунд и воскрешается, громогласно об этом объявляя. Считаем, что это новый гвардеец, предыдущий погиб.

11.2.3. Гвардейцы умеют пытать. Следуйте их указаниям, правила они знают.

11.3. Исповедь.

11.3.1. Вы не можете лгать на исповеди. Недоговаривать тоже нельзя. Рассказывайте все и отвечайте на любые вопросы священника.

11.3.2. Вы имеете право хранить молчание.

11.3.3. Исповедь - дело добровольное. В любой момент вы можете прервать ее.

11.3.4. В результате исповеди вы получите епитимью, выполнив которую вы можете быть освобождены от грехов. Работает не всегда, иногда грехи слишком тяжелые и нужен костер.

11.3.5. Церковь также знает другие интересные ритуалы. Они не обязательно добровольные. Как и с колдовством - священник расскажет вам эффект.

11.4. Коля.

11.4.1. Женщины (даже благородного происхождения) не могут устоять перед Колей. Они выполняют ЛЮБУЮ его просьбу.

11.4.2. Если женщина не хочет выполнять его просьбу - может просто театральным вздохом упасть в обморок и ничего не выполнять.

11.4.3. Правила по Коле работают только в небоевой спокойной обстановке.