

ПРАВИЛА

полигонной ролевой игры

«Чем дальше в лес-II»

Правила нашей МГ создаются как дополнительные возможности для отыгрыша, и не являются ограничением. В связи с чем рекомендуем не искать дыры в правилах, а играть в свое удовольствие, пользуясь всеми предоставленными МГ возможностями.

6-9 мая 2016г.

Оглавление

1. Общие организационные правила:

Участие: игрок, гость, торговец, фотограф, мастер.....	4
Проживание.....	4
Общие организационные правила.....	5
О медицине.....	6
О экологии и санитарных правилах.....	6
О домашних животных	7

2. Правила по костюму и антуражу:

Общие правила по костюму.....	8
Костюмы жителей Королевства (женский, мужской, детский).....	9
Костюмы кочевников Пустоши.....	10
Костюмы жителей Султаната.....	10
Антураж локации.....	11

3. Общие игровые правила:

Заявки и хиты; Смерть и посмертие; Единицы опыта.....	12
Любовные отношения; Улики.....	13
Карточки влияния; Ученичество; Исследование.....	14
Непроходимые дебри Черного леса; Циклы в игре; Почта.....	15
Играющие мастера; Игровые предметы.....	16
Лошади; Кузнечное дело.....	17

4. Требования к локациям.....18

5. Правила по экономике:

Денежные единицы; Основные понятия в экономике игры	20
Охота.....	22
ТАБЛИЦА «Ресурсные базы и постройки».....	23

6. Кодификатор игрового оружия.....30

7. Правила по боевому взаимодействию:

Общи правила.....	32
Небоевые насильственные взаимодействия: оглушение, обыск, плен, пытки.....	33
Особенности взаимодействия боевых единиц.....	35
Фортификация.....	35
Диверсии.....	36

8. Правила по медицине:

Что я должен знать о медицине на игре в общих чертах? Какие есть болезни?.....	37
Как лечить болезни и ранения? Как происходит отравление на игре?.....	39
Беременность и роды на игре? Если я собрался ехать лекарем.....	40

9. Правила по религии:	
Святость.....	42
Истинная вера.....	43
Хадис; Язычество.....	45
Паломничество; Святые реликвии; Освящение предметов и воды.....	46
10. Правила по изобретениям:	
Общая информация.....	48
Принципы; Инструментарий; Механизм изобретения.....	49
Башня воронов.....	50
11. Правила по магии.....	51
12. Специальные навыки.....	53
13. Улучшения для локаций.....	56
14. О мире игры.....	58
15. Мастерская группа.....	62

Общие организационные правила

1. Участие

1.1. Регистрация игрока на полигоне означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.

1.2. Для участия в мероприятии необходимо подать заявку Мастеру по сюжету, затем получить подтверждение о принятии заявки.

1.3. Несовершеннолетние на игру (до 14 лет) допускаются только в сопровождении родителей или (свыше 14 лет) - разрешения родителей и сопровождающего. Во втором случае необходимо предоставить доверенность от родителей с указанием доверенного лица.

1.4. К игре допускаются только игроки, сдавшие игровой взнос.

1.5. Лицо, приехавшее на игру без предварительной заявки, может участвовать в игре на следующих условиях:

при наличии свободной роли, соответствующей наличному антуражу;

после согласования с глав.мастером\мастером-региональщиком;

после сдачи игрового взноса.

1.6. Участники мероприятия делятся на следующие группы:

а) Игроки – получают паспорт игрока и связанные с ролью игровые материалы;

б) Мастера - носят опознавательные знаки.

в) Фотографы и операторы – получают специальный бэйдж, платят взнос как гости. Фотографы и операторы должны на игре быть одеты в соответствующие игровому миру костюмы. Копии всех материалов после игры фотографы и операторы предоставляют мастерской группе. Фотографы, операторы и журналисты, заранее предоставившие заявку на аккредитацию от СМИ взнос не платят.

г) Гости - Любые гости, приглашенные игроком как зрители, подмога по хозяйству или в целях ознакомления с ролевыми играми, а также в качестве сопровождения несовершеннолетних должны сдать гостевой взнос. Гости получают бэйдж «Гость», однако не могут покидать неигровой лагерь без костюма и бейджа. Чтобы «посмотреть» на игру они должны надеть игровой костюм, ясно видимый бэйдж гостя и не вмешиваться в игру. В противном случае их попросят покинуть полигон. В случае отказа - из игры будет исключена команда, в которой находится пригласивший.

Присутствие "просто вечером, до утра уйду" также считается гостевым и осуществляется на общих условиях.

Гостевой взнос (обед включен) - 500 руб.

д) ТОРГОВЦЫ.

МГ организует "торговый город" - неигровая зона, где размещаются торговцы, продающие товар за реальные деньги, бар, мастерский трактир и прочее.

Торговцы могут участвовать в игре в качестве гостя, а также в качестве игрока.

Условия участия: наличие заявки + взнос (гость или игрок) + 10% от выручки

1. Общие организационные правила

- 2.1. Игроки обязуются соблюдать Правила игры.
- 2.2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.
- 2.3. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
- 2.4. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.
- 2.5. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.
- 2.6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.
- 2.7. Запрещается привоз на полигон и тем более использование на нем травматического оружия.
- 2.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в состоянии алкогольного опьянения. При нарушении этого пункта правил игроком, мастера оставляют за собой право наказать игрока (например, внезапной смертью персонажа от сердечного приступа). Возможно также удаление игрока с полигона.
- 2.9. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.
- 2.10. На территории жилого мастерского лагеря запрещается находиться игрокам, за исключением случаев критических, форс-мажорных обстоятельств или персонального разрешения мастера. Этот запрет касается только жилого палаточного лагеря, но не рабочего лагеря, в котором мастера занимаются игровыми вопросами.
- 2.11. Все присутствующие на игре лица должны иметь игровые костюмы. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов - любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры - и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерский лагерь, а также в ситуации форс-мажора. Игрок может находиться без костюма в своем неигровом лагере.

3. Проживание

- 3.1. Место для установки палатки согласовывается с региональным мастерской группой.
- 3.2. Все костры должны быть в обязательном порядке окопаны (или обложены камнем/кирпичом), желательно при этом использовать уже существующие кострища. Место разведения костра обговаривается с региональным мастером. Рекомендуется установка мангала вместо костра.
- 3.3. Возле каждого костра/мангала необходимо иметь лопату, емкость с песком и, желательно, автомобильный огнетушитель (2 литра).
- 3.4. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения - пожизненная срочная необходимость – например, поход к медику)!
- 3.5. О курении. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты просим курить в специальных курилках. Окурки на землю бросать запрещено!

4. Экология и санитарные правила

4.1. Порубка любых стоящих деревьев категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.

4.2. Запрещается окапывать палатки и шатры.

4.3. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.

4.4. О воде. На полигоне имеется родник с питьевой водой. МГ настоятельно рекомендует пить только кипяченую воду.

4.5. Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с мастерской группой.

4.6. Туалеты:

могут быть организованы только в местах указанных мастерской группой;

должны иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться не хлоросодержащим антисептиком. Открытая яма в земле туалетом считаться не может и будет закапываться силами вырванного.

4.7. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у мастерской группы. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах. Оттуда он будет вывозиться силами мастерской команды. Команда отвечает как за свою локацию, так и за дороги, примыкающие к локации.

4.8. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест запрещено.

4.9. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

закопать кострище, туалеты, выгребную и прочие ямы;

весь оставшийся мусор собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.

Игровые постройки, возведенные игроками самостоятельно, необходимо разобрать и сложить в указанном мастерской командой месте, за исключением специально оговоренных с Главным мастером случаев.

5.0 медицине

5.1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.

5.2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.

5.3. МГ настоятельно не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию у врача. В ДК таких игроков обязательно должна быть пометка о заболеваниях и группа крови.

5.4. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.

5.5. Игроку настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства,

необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

5.6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу.

5.7. На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. Шить никого не будут. При необходимости - эвакуация в травмпункт г.Ставрополя.

5.8. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

6. О домашних животных

6. 1. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия за его поведение на полигоне лежат на его владельце

6.2. Все собаки, относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть в намордниках и привязаны в лагере владельца.

6.3. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по игре - владелец собаки находится вне игры.

6.4. Наличие вет. паспорта животного - обязательно.

7. При регистрации на игре каждый участник подписывает документ о том, что ознакомлен со ВСЕМИ правилами и обязуется их соблюдать, а также полностью несет ответственность (в том числе административную, уголовную) за нарушение данных правил.

Правила по костюму и антуражу

ПРАВИЛА ПО КОСТЮМУ.

Итак, у нас на игре стилизация 13 - 16 веков с элементами фольклорного германского фэнтези и слияние эпох. Так как игра будет по сказкам Братьев Гримм, для костюмов жителей королевства используются исторические реалии костюмов Германии этого периода. Костюмы других стран этого периода принимаются, но Германия предпочтительнее.

В игровом мире помимо королевства есть так же Окраинное королевство, Султанат и кочевники Пустоши. Окраинное королевство – костюм Франции/Италии 13-16 веков.

Жители султаната – вариации на тему средневекового костюма Османской империи или Арабского востока. Кочевники Пустоши – Гунны, так же можно использовать элементы костюмов других кочевых народов Великой Степи.

Задать вопросы по поводу костюма, антуража и прочего можно мастеру по антуражу – Рун

<https://vk.com/runieli>

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПО КОСТЮМУ.

1. Не допускаются любые не скрытые полностью элементы современной одежды. Например, современные штаны (спортивные штаны с логотипом, джинсы и т.п.)
2. Кроссовки, кеды и обувь, очевидно читающаяся как современная, обувь с большим количеством современных наворотов или неестественного цвета ЗАПРЕЩЕНЫ.
3. Нежелательны ткани атласного переплетения не являющиеся в костюме небольшими элементными вставками (то есть сильно блестящие на солнце ткани). Парчовая/жаккардовая вышивка разрешена.
4. Фэнтези-элементы разрешены, если они не портят общую эстетику образа.
5. В случае если есть костюм, который вы хотите использовать, но он по каким-то причинам не подходит под вашу роль/социальный статус, пишите об этом мастеру по антуражу с фотографией костюма, возможно дополнив что-то в костюме, можно нивелировать отличие.
6. С первого взгляда по вашему костюму должна быть видна национальная принадлежность (Если вы конечно не шпион)
7. С трех метров должно быть понятно кто вы: Воин или дворянин или крестьянин, купцы могут позволить себе быть обманчиво похожими на другие соц. статусы, но в таком случае должны стараться не быть обвиненными в незаконном присвоении титулов.
8. Работников замка отличает деталь в цветах господского герба (котта/передник/платок, повязанный на шее)
9. Если вы везёте с собой детей, то они не должны своим видом нарушать игровую атмосферу. На ребёнка любого возраста можно пошить котту или, в крайнем случае нарамничек, которые одеть поверх обычной одежды. Обувь детей старше 7 лет желательно так же привести в соответствие с правилами по антуражу (В конце описания костюмов каждого народа будет дан вариант элементов детского костюма).
10. Этот пункт правил касается, прежде всего, жительниц Королевства и Окраинного королевства. Женщины в средние века не носили брюки. Однако на данный момент в игровом мире идёт война, которая с переменным успехом длится уже 18 лет. В такие времена на некоторые вещи даже церковь начинает смотреть сквозь пальцы. Позволено носить брюки женщинам, выполняющим мужскую работу: воинам, лучникам, разведчикам. Каждая знатная женщина, носящая мужской костюм, должна иметь при себе документальное разрешение от церкви на ношение мужской одежды иначе может быть отлучена от церкви или даже обвинена в ведьмовстве. Такие разрешения будут выданы тем, кто уведомит мастерскую группу о своём костюме заранее. Те, кто поленится это сделать, должны будут получить это разрешение в рамках игры. Но сразу хочу предупредить, что ношение брюк для знатных дам недопустимо в официальной обстановке: на приёмах, балах, советах дама должна соответствовать своему статусу. Никто не мешает вам переодеться перед охотой в брюки или перед балом в платье.

11. Костюмы религиозных деятелей соответствуют историческим аналогам соответствующих народов 13 – 16 века (кроме гуннов).

КОРОЛЕВСТВО (А также Окраинное королевство).

И женщины и мужчины носят несколько слоёв одежды. Простой народ носит 2 слоя одежды более состоятельные 3 слоя.

Женский костюм.

1 Камиза. Нижняя сорочка.

2 Киртл. Возможна замена киртла на отдельные шнурованный верх и юбку (Да, платье со шнурованным верхом и отдельной юбкой, это более поздний Дирндль (женский национальный баварский костюм) он, конечно, появился в 19 веке, как этакая стилизация на костюмы 15 века... но мне кажется он отлично впишется... и от него несет немецким фольклором (наверно потому что во многих иллюстрация к сказкам братьев Гримм изображают женщин именно в нем...))

3 Упелянд или Роб. Верхнее платье знатных — роб напоминает мужской упелянд. Все платья имеют цельный подол. В случае, если есть желание использовать платье с разрезами спереди, заколите края верхней юбки к нижней, чтобы вместо выреза был эффект вставки из другой ткани.

4 Женские шоссы. См. мужские шоссы. (Можно спокойно заменить чулками или плотными колготками).

5 Головной убор Девушки носят распущенные волосы или укладывают в косы. Замужние женщины покрывают голову платками и другими головными уборами.

6 Обувь. Женская обувь была сходна с мужской — имела слегка заостренные носки и изготовлялась из цветной мягкой кожи ИЛИ дорогих плотных тканей. Можно использовать балетки, туфли или ботинки без ярких современных элементов.

7 Плащ. Вдовам можно носить длинный плащ (его позволялось носить вдовам и женщинам в возрасте). Молодые женщины были обязаны носить укороченный плащ.

8 Украшения. Отделкой и украшением костюма служили бубенчики, перстни, пояса, фибулы. Дополняли костюм следующими необходимыми предметами: к поясу подвешивали кожаный или парчовый кошель, на пеньке у пояса крепили кинжал.

Мужской костюм.

Мы даём описание классического средневекового костюма, но мы не требуем обязательного ношения брэ и шосс. Их можно заменить облегающими или не даже не слишком просторными брюками.

1 Камиза. Нижняя рубашка (аналог белья).

2 Брэ - деталь мужского костюма, нижнее белье.

3 Шоссы сшивные или отдельные шоссы. Примерно с середины XIV века шоссы начали сшивать вместе (первоначально только сзади), таким образом получились штаны в обтяжку.

4 Второй слой одежды.

Котта — носится поверх камизы.

Пурпуан — короткая куртка с узкими рукавами, к которой крепились штаны-чулки.

Котарди — одежда знати, узкая одежда, доходившая до середины бедер, рукава могли быть различной формы — и узкие, и широкие в виде крыльев.

Дублет - мужская одежда, повсеместно распространенная в Европе 15 века.

5 Упелянд Верхнее платье богатого горожанина или дворянина.

6 Головной убор: каль, шляпа (тирольская, шапка-таблетка) худ.

7 Обувь. Обувью служили полусапоги и туфли из кожи или бархата, без каблучков.

8 Плащ.

9 Украшения. По поводу парадных элементов, немцы любили кольца, на пальце могло быть до трех колец.

Пояса украшались серебряными бляшками и даже булавки для одежды делали из серебра и потом указывали

их в завещаниях.

Детская одежда.

Чем старше ребёнок, тем ближе его костюм к одежде взрослого человека. Дети 10 лет уже одевались как взрослые. Для маленьких детей достаточно пошить тунику/камизу любого цвета, и одеть колготки, для мальчиков туника чуть выше колена, для девочек – до середины икры.

КОЧЕВНИКИ ПУСТОШИ.

Рядовые кочевники носят одежду из кож, меха и грубых шерстяных тканей, а представители знати одеваются в дорогие шерстяные, шелковые и хлопчатобумажные китайские ткани. Мужские и женские костюмы были похожи, основные отличия были в украшениях и головных уборах.

Костюм кочевника включает:

- 1 Рубашка.
- 2 Халат или кафтан запахивающийся на груди. Халат подпоясывался широким поясом из материи или кожи. Богатые кочевники украшали пояс золотыми, серебряными и бронзовыми бляхами и пряжками.
- 3 Штаны «с широким шагом».
- 4 Головной убор.
- 5 Сапоги кожаные.
- 6 Украшения. Воины носили золотые шейные гривны, резе браслеты и одну серьгу слева. Необходимым атрибутом парадной одежды гуннской женщины была диадема.

Детский костюм.

Дети 10 лет и старше носят ту же одежду, что и взрослые. Маленьким детям можно пошить рубашки с запахом как восточные халаты и шаровары. И мальчикам и девочкам.

СУЛТАНАТ.

Мужской костюм

Мужчины всех сословий носят штаны, рубашку, камзол, куртку или кафтан, верхний кафтан, кушак.

- 1 Штаны («дзагшин»).
- 2 Длинная рубашка («каис») носится поверх штанов.
- 3 Длинный кафтан с широкими и очень длинными рукавами.
- 4 Кушак.
- 5 Верхняя одежда - «фередже». Его надевают поверх остального платья. Это длинная широкая одежда с длинными широкими, иногда разрезными рукавами.
6. Обувь. Мужчины носили башмаки с загнутыми носками и широкие полусапоги.
7. Прически и головные уборы. Тюрбан состоит из двух частей — колпака различной величины и формы и длинного куса тонкого мягкого шелка или муслина. Колпак красный, а сам тюрбан — белый. Борода считалась лучшим украшением мужчины, и потому за ней тщательно ухаживали.

Женский костюм

1Одежда. Костюм женщин был похож на мужской. Так же, как и мужчины, они носят штаны, которые шились из кисеи, шелка, полотна желтого цвета или в полоску. Полотняная рубашка походила на мужскую, но короче. Сверху надевали: шелковый узорчатый полукафтан с широкими рукавами, из-под которых выглядывали рукава рубашки, и еще один шелковый кафтан. Оба кафтана имели глубокий вырез ворота. Верхний был длинным, с разрезами на боках до самых колен, завязывался шелковым кушаком или поясом, украшенным серебром и золотом.

Выходя на улицу, женщины в султанате надевают черный шелковый плащ с большим четырехугольным отложным воротником зеленого цвета.

2 Обувь Женская обувь была похожа на мужскую.

3 Причёски и головные уборы. Женский головной убор похож на мужской тюрбан, но женщины так-же носят небольшие шапочки из бархата, шелка, парчи.

4 Украшения и косметика В отличие от жительниц королевства в Султанате женщины с удовольствием пользуются косметикой. Они белятся и румянятся, натираются различными благовониями и маслами, красят в красный цвет ногти и пальцы, чернят брови и ресницы. Некоторые украшают лоб мушками. Иногда наносят себе на руки и грудь татуировку. Драгоценные украшения также разнообразны. Они носят серьги, кольца, ожерелья, ножные и ручные браслеты, подвески, аграфы с драгоценными камнями, плоские шапочки, вычеканенные из золота и серебра, веера из расшитого узорами шелка или из перьев.

Детская одежда.

Дети 10 лет и старше носят ту же одежду, что и взрослые. Маленьким детям можно пошить шаровары и простую свободную тунику. И мальчикам и девочкам.

Антураж локации.

Вы можете прекрасно выглядеть, однако не стоит забывать, что будь вы самый распрекрасный знатный герр или фрау, но кушая из пластиковой тарелки и принимая гостей, сидя на пеньке возле кострища, вы теряете авторитет как персонаж и нарушаете атмосферу.

Несколько деталей могут исправить положение.

1 Стены. Ваше игровое жилище желательно огородить стенами. Их можно сделать, вкопав столбы и натянув ткань. Кроме того помещение можно создать использовав шатёр.

2 Мебель. Гораздо удобнее осуществлять игровые действия если в вашем помещении есть мебель. Можно вкопать лавки и столы, повесить полочки.

3 Столы, лавки и другие поверхности можно накрыть тканями.

4 Освещение. Замечательно создают атмосферу подсвечники со свечами, масляные лампадки, фонари.

5 Мелочи. Шкатулки, «старинные» книжки, статуэтки, писчие принадлежности (чернильницы и перья), сосуды похожие на старинные, керамическая посуда – всё это создаёт должную атмосферу.

На стены можно повесить гобелены и картины. Они могут быть нарисованными или напечатанными на ткани.

ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ

1. Заявки, хиты

1. Заявки на те или иные роли принимаются мастерами локаций, утверждаются ими же.
2. Заявки на роли, требующие свиты или отряда принимаются только при наличии у заявившегося команды игроков, которые займут отряд\свиту (не менее 50%);
3. Заявки подаются ЛИЧНО каждым игроком;
4. На некоторые роли возможен кастинг, о чем имеется соответствующая пометка в сетке ролей;
5. Хиты
 - 2.5.1. Количество нательных хитов у персонажа – 2;
 - 2.5.2. Доспешные хиты определяются правилами по боевому взаимодействию;

2. Смерть и посмертие

1. Смерть персонажа наступает в случаях, когда потеряны все нательные и доспешные хиты, а также истекло время (10 мин) пребывания в состоянии тяжелого ранения, а помощь оказана не была, либо было произведено добивание персонажа;
 2. В случае игровой смерти, «труп» сразу же должен повязать белую тканевую ленту (хаератник) на голову и прекратить любые игровые действия.
 3. Труп остается на месте смерти в течение 5 минут и отправляется в страну мертвых, если с ним не совершается игровое взаимодействие (обыск, досмотр, вскрытие, перетаскивание).
 4. Если с трупом взаимодействуют, он отправляется в страну мертвых по окончании любых взаимодействий.
 5. Умерший не имеет права издавать любые звуки и жестикулировать.
 6. Если после смерти труп не обокрали, то все его игровые ценности он сдает мастеру мертвых.
 7. По прибытии в страну мертвых, убитый должен найти мастера мертвых и рассказать ему о своей смерти.
 8. Время пребывания в стране мертвых от 1 до 3 часов. Время зависит от отыгрыша похорон и деятельности, совершенной мертвым при жизни (духовность, свита и т.п см. правила по направлениям), но в любом случае пребывание в стране мертвых не менее 1 часа.
 9. Проведение похоронного обряда над телом погибшего персонажа позволяет сохранить 50% единиц опыта.
 10. Страна мертвых - полуигровая зона. Здесь можно будет сыграть на годы жизни со Смертью и отдохнуть. Так же каждый персонаж имеет возможность сохранить 1 воспоминание о «прошлой жизни».
 11. Если над телом погибшего персонажа НЕ проведен похоронный обряд, то игрок имеет возможность сохранить своего персонажа, отправив его в рабство в Гессен.
- Сюжетная подводка: бездыханное тело нашли работоторговцы, откачали и продали в Гессен. Персонаж очнулся уже будучи клейменным рабом.
- В данном случае персонаж сохраняет 50% единиц опыта (все навыки переводятся в единицы опыта) и может перед отправкой в рабство на оставшиеся единицы опыта приобрести специальные навыки.

4. Единицы опыта (далее ЕО)

1. Единицы опыта – единицы субъективного поощрения игроков за яркий отыгрыш в процессе игры\сыгровок. Моделируются чипами. Выдаются мастером локации, ставшим свидетелем вашего триумфального отыгрыша или услышавшим от вас же рассказ об игровых достижениях.
2. За ЕО приобретаются специальные навыки, указанные в Правилах по специальным навыкам. Уникальные навыки также приобретаются за ЕО.
3. В случае смерти персонажа ВСЕ имеющиеся на момент смерти навыки переводятся в единицы опыта. Если над телом персонажа был проведен похоронный обряд, то сохраняется 50% единиц опыта; Если над телом похоронный обряд не был совершен, то сохраняется 20% единиц опыта.

Если похоронный обряд над телом персонажа не проведен, но жеребьевкой персонаж попадает в рабство, то сохраняется 50% единиц опыта

4. Единицы опыта НЕ переведенные в навыки на момент смерти персонажа сгорают - передаются мастеру смерти.

5. За нарушение правил снимаются единицы опыта. Информация о нарушении передается в мастерский лагерь, а также мастерам локаций.

5. Любовные отношения

1. Изнасилований на игре нет, за исключением адекватно обоснованных сюжетом и оговоренных с мастером случаев (например, удерживание в плену больше 2х часов и т.п.). Моделирование изнасилования не нужно, достаточно сообщить о производимом действии. Мастерская группа категорически не рекомендует игрокам каким-либо образом применять данный вид ролевого взаимодействия.

С дамой неблагородного происхождения секс моделируется массажем или другими общепринятыми на ролевых играх действиями.

Секс моделируется с дамой благородного происхождения дополнительно к вышесказанному эротичным снятием подвязки с ноги дамы (все дамы благородного происхождения должны её носить). Дамы могут одевать подвязку на любую ногу так высоко, как им самим захочется. Если дама девственница, то на подвязку крепится красная лента, которую кавалер оставляет себе после того, как снимет с дамы.

2. Игровой половой акт может привести к зачатию ребёнка, если пара хочет обзавестись ребёнком-наследником, и, если у них нет заболеваний, препятствующих зачатию. «Удача» зачатия определяется с мастером посредством броска кубика. За время игры можно ЗАБЕРЕМЕНЕТЬ и РОДИТЬ до 2х детей. См правила по медицине п.5

6. Улики

1. Улика – личный стикер-чип, который выдается игроку при расчиповке и соответствует в мире игры случайной улике.

2. Улику игрок ОБЯЗАН оставить, если ОБЫСКИВАЕТ труп или оглушенного персонажа. Улика приклеивается на тело жертвы. Доспешные отряды и армии улики не оставляют;

3. Улики являются специальными чипами, пользоваться которыми для расследования преступления могут только игроки с навыком "следователь". Наличие у следователя 3х и более улик позволяет узнать о преступнике все вплоть до фамилии.

4. Оглушенный игрок, которого обыскивают, обязан потребовать улику и затем имеет возможность передать ее следователю как «пуговичку\тряпочку\ и др., случайно оставленную преступником». С «трупа» улику снять может ТОЛЬКО игрок с навыком «следователь»;

5. Красть улику с тела жертвы запрещено, но подбрасывать чужие можно;

6. При отравлении улика также должна быть оставлена отравителем на посуде с отравленным содержимым. См. правила по медицине;

7. ВОРОВСТВО. Вор оставляет улику только если крадет из сейфа.

8. Сейф - обозначенная мастерским чипом емкость. Сейф создается игроками и чипуется у мастера.

Технические характеристики: плотная коробка размером не менее 30 см 2. Сейф может размещаться только в игровом помещении. Сейф НЕЛЬЗЯ УКРАСТЬ. Сейф закрывается на кодовый замок.

9. Кодовый замок предоставляется МГ. Специальные правила по вскрытию замков доступны только персонажам с навыком «вор». НО ничто не мешает любому персонажу попробовать подобрать комбинацию к

кодовому замку. Замок может быть открыт ТОЛЬКО при введении правильной комбинации. Ломать замки запрещено. Замки также могут использоваться для запираания дверей склада и др. построек.

7. Карточки влияния

1. Мы абстрактно представляем, что в мире игры есть люди обладающие статусом, деньгами и связями: чиновники, друзья, родственники, которые находятся за пределами игрового пространства;
2. Персонаж может иметь такие связи изначально (прописано в истории персонажа) или приобрести в процессе игры, сыгровки, их можно употребить для решения конкретных задач;
3. Каждое такое полезное знакомство отражается на игре «Карточкой влияния» с изображением и кратким описанием покровителя;
4. Что бы сыграть такую карточку необходимо отнести её своему мастеру-региональщику и произнести односложное пожелание-просьбу как бы игроку хотелось употребить это влияние;
5. После этого мастер введет соответствующие изменения в игровой процесс (с условием, что просьба не будет являться фатальной для остальных игроков);
6. Есть три вида «Карточек влияния»:
 - Исследование – показывает потенциал знаний покровителя. Карточка может быть сыграна для получения необходимой информации, расшифровки манускриптов и прочего...
 - Взаимодействие – отражает влияние покровителя в социальной, экономической и духовной сферах. Такую карточку можно сыграть для получения временных привилегий в обществе, вместо оплаты услуги или же для оказания давления...
 - Общая карточка – показывает, что покровитель настолько могущественен, что обладает властью в любой сфере деятельности без исключения.

8. Ученичество. Получение специальных навыков в ходе игры.

1. Чтобы приобрести на игре тот или иной специальный навык персонаж должен поступить в ученики к другому персонажу, данный навык уже имеющему;
2. Учеником может стать любой персонаж, если иное не указано в описании специального навыка;
3. Полный курс обучения -2 экономических цикла (6 часов).
После 1 цикла обучения ученик получает 50% «знаний\умений», доступных персонажу с выбранным навыком на момент начала игры;
После 2го цикла обучения ученик получает весь объем «знаний\умений», доступный персонажу с выбранным навыком на момент начала игры;
4. Чтобы завершить обучение ученик должен написать трактат по выбранной тематике (1 страница А4) и защитить его в присутствии не менее 2х персонажей с данным навыком+ мастер по медицине Или мастер локации;
5. В случае, если качество трактата и его защиты оставляют желать лучшего, мастер может назначить ученику х часов дополнительного обучения, по истечении которых ученик сможет защитить трактат на другую тему.

9. Исследование

1. Изучение неизвестных явлений\болезней\ингредиентов\артефактов и т.п. и т.д. производится путем исследования;
2. Процесс исследования состоит из следующих этапов:
 - А) сбор общих признаков объекта и составления конспекта по результатам;
 - Б) воздействие на объект различными способами (не менее 10), конспект результатов. Данный этап может

быть реализован в присутствии мастера, если невозможно самостоятельно узнать результат воздействия**;
В) результаты. Сдав мастеру конспект предыдущих этапов игрок получает «результаты» в устной форме;
Г)* логическая загадка\головоломка. данный этап присутствует, если исследование является слишком сложным для персонажа.

** Исследование неизвестных артефактов производится только в присутствии мастера.

10. НЕПРОХОДИМЫЕ территории на игровом полигоне

1. Полигон имеет 2 зоны: полностью проходимая как для одиночного персонажа, так и для армии и «заболоченные дебри Черного леса» - непроходимая зона, где можно передвигаться ТОЛЬКО по вытоптаным тропам;
2. Зоны разделены ручьем, а также соответствующими мастерскими указателями;
3. Двигаться НЕ по тропинкам могут только персонажи, имеющие навык «Проводник». Для того, не только самому идти НЕ по тропам, но и вести за собой до 5 чел. необходим 2 уровень навыка «Проводник»;
4. Даже если на вас напали, а у вас НЕТ навыка «ПРОВОДНИК» бежать в лес и там прятаться нельзя – ТОЛЬКО ПО ТРОПАМ!!!
5. Конечно эти правила для уважающих друг друга честных игроков, все остальные будучи пойманными на нарушении правил покинут игровой полигон или надолго обоснуются в стране мертвых;

11. Циклы в игре:

1. Экономический цикл равен 3м часам реального времени (исключение составляет 4 цикл) и примерно полутора месяцам игрового времени.

1 цикл – 10.00-13.00
2 цикл – 13.00-16.00
3 цикл - 16.00-19.00
4 цикл – 19.00-10.00

12. Почта.

1. На территории Зальмского герцогства работает почтовая служба, через которую можно отправить письмо с гонцом или голубем.

Письмо может быть отправлено любому реальному или виртуальному персонажу, проживающему как в соседнем доме так и в соседнем государстве.

Письма виртуальным персонажам (территориально они находятся за пределами Зальмского герцогства) доставляются на кораблях через порт в Торговом городе.

2. Ответы на письма:

- реальные персонажи пишут сами,если того желают:)
- ответы от имени виртуальных персонажей пишет мастерская группа.

Срок получения ответа от виртуального персонажа - от 1 цикла.

3. Голуби

Через почтовую службу можно отправить письмо с голубем, что ускорит процесс получения ответа от виртуального персонажа (до 1 цикла).

Письмо, отправленное с голубем можно перехватить сбив птицу!

Голубь может быть сбит только стрелковым оружием (лук, арбалет).

Голубь имеет 1 хит.

Сбитый "голубь" отдает ОДНО письмо первому подошедшему.

Игрок, отыгрававший голубя, в случае, если птица сбита, остается на месте 5 минут, затем надевает хаератник и возвращается на почту, где уже выходит своим персонажем.

Если у голубя было больше одного письма, то он продолжает движение в порт Торгового города. где передает послание мастеру.

13. Играющий мастер

В рамках игры при необходимости любой мастер может отыграть того или иного персонажа.

Играющие мастера НЕ играют на чьей-либо стороне, но создают интересные игровые ситуации, доносят игровую информацию, вводят в игру предметы\ресурсы.

Любой игрок может взаимодействовать с персонажем играющего мастера: разговаривать, торговать, грабить*.

Действия, вызывающие задержку мастера более чем на 10 минут, неприемлемы.

Любой мастер имеет доступ в любую точку полигона.

* Речь идет именно об общении с ПЕРСОНАЖЕМ мастера.

14. Предмет в игре

14.1. Все квестовые игровые предметы, размещаемые мастерской группой на полигоне - игровые растения и прочие ингредиенты, артефакты, святые реликвии и мощи, ресурсы, производимые реально моделируемыми ресурсными базами и т.п. имеют соответствующий чип: "предмет в игре", "неизвестный ингредиент\артефакт", "артефакт\ингредиент такой-то" и т.д.

14.2. Любой игровой предмет можно продать купцу в Торговом городе (мастерский лагерь), торговцам, региональным мастерам локаций.

14.3. Растения-ингредиенты на игровом полигоне.

14.3.1. Растения-ингредиенты на игровом полигоне моделируются искусственными растениями с чипами.

14.3.2. Взаимодействовать с растениями-ингредиентами может любой персонаж.

Если у персонажа есть специальный навык "Травник", то собранные им растения обладают лечебными свойствами и могут быть использованы в приготовлении лекарств. Соответственно такие растения-ингредиенты стоят гораздо дороже - от 1 крейцера\акче за шт.

Если у персонажа нет навыка "травник", то собранные растения считаются простым букетом и могут быть

проданы за небольшую сумму (1 крейцен\акче за букет) торговцам, цветочнице, региональным мастерам локаций, а также купцу в Торговом городе.

14.4. Растения-ингредиенты, собранные персонажем с навыком "Травник" имеют печать мастера-лоции. Механизм появления печати мастера на чипе растения будет известен персонажам, получившим навык "травник".

15. Лошади

15.1. Лошадь на игре моделируется чипом лошади, который крепится на видном месте на груди персонажа, если тот верхом, и носятся в руке, если лошадь идет в поводу.

15.2. Для езды на лошади (караван, скачки) необходим специальный навык "Верховая езда".

15.3. Наличие лошади у персонажа должно быть обосновано в квенте - от старой клячи до чистокровного скакуна из Пустошей.

15.4. При входе в локацию чип лошади должен быть оставлен у коновязи.

КОНОВЯЗЬ - это деревянный щиток с крючками, на которых оставляются чипы "ЛОШАДЬ".

15.5. Конюшня располагается у входа в локацию.

15.6. Лошадь может быть украдена, обменена у мастеров на "МЯСО", продана игротехническому торговцу и т.п.

15.7. Одновременно персонаж может вести с собой не более 2х "лошадей" - на одной-верхом, а вторая - в поводу.

Если персонаж имеет навык "Верховая езда" 2 уровня, то в поводу он может вести 2х лошадей.

16. Кузнечное дело

16.1 Кузнец – единственный персонаж на игре способный восстанавливать доспешные хиты других персонажей (моделируется починкой доспехов);

16.2 Цену за свою работу кузнец устанавливает на свое усмотрение в зависимости от количества доспешных хитов которые он восстанавливает;

17.3 Для починки 1 доспеха (1-5 доспешных хитов), кузнецу требуется 1 единица руды и ролевой отыгрыш работы кузницы в течении 10 минут.;

17.4 Восстановление доспешных хитов раненному персонажу производится после восстановления нательных хитов у лекаря;

17.5 Руда – специальный ресурс, необходимый для восстановления доспешных хитов (починки доспехов).

ТРЕБОВАНИЯ К ЛОКАЦИЯМ

Каждая локация обязана соответствовать следующим требованиям:

1. Освещение.

У входа в каждую локацию (снаружи) должен располагаться антуражный фонарь\ факел. Также должна быть освещена центральная площадь локации. Освещение устанавливается с учетом правил по технике безопасности и функционирует в ночное время суток (с захода солнца и до окончания ночного игрового времени).

Пожелание: наличие антуражного фонаря у входа в каждое игровое помещение (лавки, трактиры, дома знати, ратуша, госпитали и т.п.).

2. Экологичность.

Мусор на территории как игровой локации, так и пожизненного лагеря должен размещаться в специально отведенном месте и собран в мусорные мешки для дальнейшего вывоза.

Наличие мусора на территории игровой локации грозит нашествием крыс, болезнями и т.п.

Засорение леса бытовыми и иными отходами и мусором запрещено!

3. Костры.

Разведение костров разрешается только в местах, согласованных с организаторами мероприятия, на площадках, окаймлённых минерализованной (то есть очищенной до минерального слоя почвы) полосой шириной не менее 0,5 метра. При оставлении костра без присмотра, он должен быть тщательно засыпан землёй или залит водой до полного прекращения тления;

4. ЗАПРЕЩАЕТСЯ

- бросать в лесу горящие спички, окурки, стекло (стеклянные бутылки, банки и др.);
- оставлять промасленные или пропитанные бензином, керосином или иными горючими веществами материалы (бумагу, ткань, паклю, вату и др.) в не предусмотренных специально для этого местах;
- засорение леса бытовыми и иными отходами и мусором (туалетную бумагу и окурки также оставлять только в специальных местах для мусора, который после игры будет вывезен с полигона);
- уничтожение (разорение) муравейников, гнезд, нор или других мест обитания животных и птиц;
- рубить деревья (в том числе сухостой) и кустарник;
- рвать растения, занесенный в Красную книгу.

5. Пожизнёвый палаточный лагерь находится рядом с локацией. Место его размещения определяется МГ и выделяется киперной лентой. Все удобства (в том числе туалет, душ) организовываются игроками самостоятельно.

6. Туалет - это специально вырытая и оборудованная яма, огороженная непрозрачным материалом. Туалет ОБЯЗАТЕЛЬНО должен быть в каждой локации. Создание "минных полей" запрещено и ведет к эпидемиям среди жителей локации. Туалет – НЕ игровая зона.

7. Не обязательный, но желательный пункт требований: наличие антуражной вывески у каждого игрового помещения

8. Обязательные элементы в локации:

Конюшня. Конюшня должна быть организована игроками в каждой локации. Во избежание "кражи лошадей" рекомендуется обеспечить охрану конюшни.

Колодезь. Колодезь располагается внутри локации.

Моделирование: постройка площадью 0,5 м. квадратных. Высота - от 0,5 метра. Стены моделируются тканью или другим плотным материалом. Визуально постройка должна напоминать колодезь.

Наличие колодца позволяет в случае осады крепости выходить за водой в хаератнике, то есть моделируем получение воды из колодца.

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

1. Денежные единицы Королевства: медные крейцеры, серебряные гульдены, золотые дукаты

Денежные единицы Султаната: медные акче, серебряные дирхемы, золотые алтыны

Монеты Султаната и Королевства отличаются разными изображениями. Монеты разного достоинства (медь, серебро, золото) также имеют разные изображения.

Соотношение денег: 1 к 10

1 золотой = 10 серебряных = 100 медных

На начало игры каждый персонаж получает определенную денежную сумму, соответствующую его социальному статусу, а также присланной игроком квенте. Крупные землевладельцы также получают векселя Королевского Банка и документы на наделы.

2. Королевский банк – структура, созданная королем для сохранения благосостояния знатных родов Королевства. Деньги в Банке размещаются под 10% годовых. Банк создан 120 лет назад. Для удобства средства из банка выдаются в виде векселей на определенную сумму в дукатах.

Для открытия счета необходимо внести сумму – от 100 дукатов. Иностранные граждане также могут открыть счет в Банке.

Сумма, которая у каждого знатного персонажа (семьи) хранится в Королевском банке высчитывается мастерами и сообщается игроку (доступный лимит).

Получение дополнительных денег из банка в рамках игры возможно.

У представителя Королевского банка можно приобрести ТИТУЛ и земли. Стоимость титулов – от 500 золотых дукатов\алтынов.

3. ВЕКСЕЛЬ – чек на определенную сумму в дукатах (золото). Может быть использован ТОЛЬКО в сделках между персонажами, имеющими счет в банке, а также в сделках в масштабах всего королевства\мира. Вексель в руках не знатного персонажа бесполезен и может привести к повешенью последнего по обвинению в воровстве в особо крупных размерах. Обналичить вексель в рамках игры невозможно.

4. Основные понятия:

РЕСУРСНАЯ БАЗА (РБ) – место «производства» и «переработки» ресурсов. В рамках игры присутствуют в двух вариациях: виртуальные и реально моделируемые. См. таблицу «Ресурсные базы».

Каждая реально моделируемая ресурсная база имеет соответствующий чип с указанием уровня постройки (улучшение). На момент начала игры все ресурсные базы либо НЕ созданы, либо имеют 1 уровень. Реально моделируемые РБ находятся в непосредственной близости к локациям и считаются принадлежащими сюзеру данной земли – т.е. находятся на личном наделе сюзерена. Внутри каждой реально моделируемой ресурсной базы помимо прочего находится чип-конверт, который можно украсть (имеет специальное обозначение, внутри конверта находятся чипы ресурса). Если такой чип-конверт украден, то ресурсная база считается ограбленной и доход в данный экономический цикл не приносит. Перемещение таких чипов осуществляется по тем же правилам, что и перемещение ресурсов.

УЛУЧШЕНИЕ РЕСУРСНЫХ БАЗ (РБ) возможно как для реальных моделей, так и для виртуальных. Для улучшения требуются ресурсы и деньги. Для улучшения виртуальных наделов достаточно отдать мастеру требуемые ресурсы. Для улучшения реально моделируемых ресурсных баз, помимо передачи мастеру требуемых ресурсов, необходимо также внести значимые изменения в постройку (например, значительно

увеличить размер постройки и т.п.). При улучшении ресурсных баз увеличивается добыча ресурсов, а также появляются дополнительные бонусы для локации, армии. Подробности в таблице «Ресурсные базы». Улучшение РБ возможно только 1 раз в цикл. Доход с улучшенной РБ поступает в следующем цикле после того, как произошло улучшение РБ. Улучшение осуществляется по уровням (см. таблицу «Ресурсные базы: доход\улучшение\требования\бонусы»).

РЕСУРСЫ – материальный доход, моделирующийся соответствующим чипом. К реально моделируемым ресурсам (например: самоцветы) так же прилагаются чипы. Одна (1) единица ресурса, это объемный предмет (например, добывается в шахте не чистый самоцвет, а кусок породы, который еще предстоит обработать), а потому перемещение ресурсов (от 1 единицы) возможно ТОЛЬКО караваном (носилки\тележка). Хранение ресурсов возможно ТОЛЬКО на складах. Ресурсы первичные: еда (мясо, зерно, мед), камень, дерево, железо (руда), самоцветы. Ресурсы вторичные: еда (мука), железо (выплавленные слитки), бриллиант (граненый алмаз). См. таблицу «Ресурсы».

ВИРТУАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ – доход с виртуальных ресурсных баз. Появляются на главном складе локации – первые 30 минут в начале каждого экономического цикла мастер помещает на склад нужное количество чипов ресурсов.

ВТОРИЧНЫЕ РЕСУРСЫ – это мука, получаемая из зерна (3 единицы зерна=2 единицы муки); слиток железа (3 единицы железной руды=2 слитка железа). Производство вторичных ресурсов происходит в присутствии мастера, который забирает чипы использованных ресурсов и выдает чипы вторичных ресурсов, и осуществляется персонажем, имеющим соответствующий навык: мельник, кузнец, ювелир.

КАРАВАН – это носилки\тележка + караванщики (от 2х человек), которые НЕ могут передвигаться бегом. Караван НЕ может перемещаться по болотам\непроходимым дебрям Черного леса, т.е. перемещение возможно только по проходимым территориям. При захвате каравана условия перемещения носилок\тележки с грузом остаются такими же. Носилки\тележка должны быть не менее 1,5 м в длину и 0,5 м в ширину\высоту. Караваны вне территории локации можно водить только в дневное боевое время (10.00-19.00). Носилки\тележка должны быть очипованы мастером локации.

СКЛАД – помещение площадью не менее 2м², высотой – от 1,5 метра. Моделируются стены (нетканка и т.п.) и дверь. Дверь может быть заперта кодовым замком (предоставляется МГ как часть игромеханики). Отсутствие замка на двери означает свободный вход. На главном складе локации автоматически появляются ресурсы, добытые на виртуальных ресурсных базах, если иное не отыграно игроком. Постройка склада возможно только при наличии персонажа «казначей», который реализует работу склада. Казначеем может быть назначен любой игрок, знающий правила по экономике. Владелец склада в праве взимать плату с тех, кто хранит там свои ресурсы.

НАДЕЛ – земельный участок, принадлежащий знатному персонажу или церкви. Право владения наделом должно быть подтверждено соответствующим документом (изначально выдается МГ, покупается в процессе игры у землевладельцев). На наделах находятся виртуальные ресурсные базы. Доход с наделов автоматически в начале каждого экономического цикла появляется на главном складе локации (если игрок не оповестил мастера локации о том, что ресурсы с его надела поступают на какой-либо другой склад, имеющийся на полигоне), откуда его можно забрать, предъявив подтверждающие документы. На наделах также могут располагаться еще не разработанные ресурсные базы – месторождения, о которых владелец надела может не знать. Продажа надела моделируется простой передачей документов на надел новому владельцу.

НАЛОГИ – Сюзерен в праве устанавливать налоги на своей земле. Сбор налогов осуществляется 1 раз в день, если иное не установлено сюзереном. На момент начала игры частный бизнес (закусочные, кузницы, лекари и т.п.) платят 10% от прибыли. Владельцы ресурсных баз платят 4 единицы ресурса в день. Информация о наделах, которыми владеют те или иные персонажи, налогах будет вписана в сетку ролей.

МЕСТОРОЖДЕНИЕ железа, камня или самоцветов – место, где возможна постройка ресурсных баз (шахта, каменоломня). Месторождения на полигоне отмечаются соответствующим чипом (размер – А4). Т.о. чтобы построить шахту, каменоломню необходимо отыскать месторождение на территории надела, принести найденный чип мастеру своей локации и произвести «строительство» (вложить требуемое количество ресурсов и золота), а также смоделировать необходимые постройки. Месторождения могут быть как на виртуальных наделах, так и на реальных, о чем будет соответствующая пометка на чипе месторождения. Игрок может произвести разработку месторождения на чужом наделе, но владельцы виртуальных наделов будут тут же уведомлены мастерской группой. Владельцам реальных наделов предстоит самостоятельно патрулировать территорию с целью предотвращения незаконных выработок.

ПАСПОРТ ЛОКАЦИИ – чип, где отмечаются «построенные здания», а также набранные очки опыта локации. За каждый ивент, строительство и прочие яркие ролевые действия локация получает очки опыта. Паспорт локации размещается в Ратуше (место, где глава локации принимает своих подданных). Вносить изменения в Паспорт локации может только мастер\ мастер локации. Паспорт локации не может быть украден, испорчен и т.п.

ПОСТРОЙКИ на территории локации – виртуальные или реально моделируемые улучшения локации. См. таблицу «Ресурсные базы: доход\улучшение\требования\бонусы». Каждая постройка приносит локации очки опыта и дополнительные бонусы, указанные в таблице.

ТОРГОВЛЯ ресурсами возможна как на внутреннем рынке (между игроками), так и на внешнем. Внешний рынок моделируется взаимодействием с мастером в мастерском лагере – продажа ресурсов капитану торгового корабля в порту. Доставка ресурсов в «порт» осуществляется по общим правилам перемещения ресурсов (караваны).

5. ОХОТА.

В Зальмском герцогстве водятся следующие животные: медведь, кабан, волк, заяц. Основная территория обитания животных – дебри Черного леса. Охотиться можно только с луком или копьем. Ночная охота осуществляется по правилам ночных боевых взаимодействий, т.е. с использованием мягкого копья. Убив животное, охотник получает единицы мяса (специальный навык НЕ нужен) и различные ингредиенты, необходимые лекарям (требуется специальный навык "Охотник").

Медведь - 6 хитов, урон - 2 хита

Кабан - 5 хита, урон - 2 хита

Волк - 4 хита, урон - 2 хита

Заяц - 2 хита, урон - 1 хит

Бешеные животные имеют +1хит. Бешенство моделируется соответствующим отыгрышем.

Животные боятся крупных людских поселений, а потому не приближаются к ним, тем более не входят во внутрь по собственному желанию.

В качестве самозащиты персонаж может убить животное любым оружием, но в данном случае туша считается сильно поврежденной и приносит 1 единицу мяса.

6. ТАБЛИЦА «Ресурсные базы и постройки: доход\улучшение\требования\бонусы»

№	Название постройки	Уровень постройки	Расположение постройки	Ресурсы	Требуемые для создания\улучшения ресурсы	Только виртуальное моделирование (наделы)	Реальное моделирование (требования)	Бонусы	Очки опыта локации*
1	Расчищенное поле \ Загон для скота	1	надел	Зерно\мясо - 2	Дерево – 2 Камень-1 Серебро-1	+ \-	Поле моделируется только виртуально. Ферма – огороженный участок 2 м ² с оградой, высота которой от 0,5 м. На участке должны располагаться узнаваемые макеты различных животных, на которых крепится мастерский чип. Данный чип отчуждаем, т.е. может быть украден вором\волком\медведем. В случае отсутствия чипов ферма НЕ приносит доход владельцу.	-	+ 5
2	Общинное поле \ Ферма	2	надел	Зерно\мясо - 4	Дерево – 3 Камень-2 Серебро - 3	+ \-		-Возможность пользоваться изобретениями	+ 10
3	Поле севооборота\ Большая ферма	3	надел	Зерно\мясо - 6	Дерево- 6 Камень – 4 Руда – 1 Серебро - 5	+ \-		Количество ресурсов, необходимых для передвижения армии уменьшается на 1\4.	+ 15
4	Пасека	1	Надел\локация	Мед - 4	Дерево – 2 Камень-1 Серебро-1	-	Пасека – огороженный участок 2 м ² с оградой, высота которой от 0,5 м. На участке должны располагаться макеты ульев – от 1 шт. Макеты пчел приветствуются. На каждый улей крепится мастерский чип, который может быть украден вором\медведем. В случае отсутствия чипа ресурсная база НЕ приносит доход в данном экономическом цикле.	-	+ 5
5	Медоварня	2	Надел\локация	Мед - 8	Дерево – 3 Камень-2 Серебро - 5	-		Возможность пользоваться изобретениями	+ 10
6	Шахта	1	надел	Железная руда -	Дерево-3 Камень – 2	+ Месторождение	-	-	-

				2	Руда – 1 Золото - 10	железа			
7	Рудник	2	наде л	Желез ная руда - 4	Дерево-5 Камень – 3 Руда – 2 Золото – 15	+ Месторо ждение железа	-	-	-
8	Большой рудник	3	наде л	Желез ная руда - 6	Дерево-10 Камень – 6 Железный слиток – 2 Золото – 25	+ Месторо ждение железа	-	-	+10
9	Хижина дровосека	1	наде л	Дерево - 2	Дерево- 2 Камень – 2 Руда – 1 Серебро - 1	+	-	-	-
1 0	Лесопилка	2	наде л	Дерево - 4	Дерево- 4 Камень – 4 Руда – 2 Серебро - 3	+	-	-	-
1 1	Цепная лесопилка	3	наде л	Дерево - 6	Дерево- 8 Камень – 8 Железный слиток - 3 Серебро - 5	+	-	-	+10
1 2	Хижина камнетеса	1	наде л	Камен ь - 2	Дерево-3 Камень – 2 Руда – 1 Серебро - 3	+ Месторо ждение камня	-	-	-
1 3	Каменоло мня	2	наде л	Камен ь - 4	Дерево-5 Камень – 3 Руда – 2 Серебро - 6	+ Месторо ждение камня	-	-	-
1 4	Карьер	3	наде л	Камен ь - 6	Дерево- 10 Камень – 6 Железный слиток - 3 Золото – 2	+ Месторо ждение камня	-	-	+10
1 5	Домик лекаря	1	лока ция	Базова я постро йка, позвол яющая	-	-	См. правила по медицине		-

				лечить вообщ е					
1 6	Лечебница	2	лока ция	-	Дерево – 3 Камень-2 Золото - 15	-		Длительность лечения сокращается на 5 минут	+10
1 7	Госпиталь	3	лока ция	-	Дерево-3 Камень – 2 Руда – 1 Золото – 30	-		Длительность лечения сокращается на 10 минут	+20
1 8	Монумент	1	лока ция	Принос ит локаци и 5 штанда ртных воинов разово	Камень – 5 Золото - 10	-	Обязательно моделирование постройки, а также ее установка в центре локации. Обязательно проведение торжественного открытия монумента\триумфаль ного комплекса, где присутствует большинство жителей локации.	-	+10
1 9	Триумфаль ный комплекс	2	лока ция	Принос ит локаци и 10 штанда ртных воинов разово	Камень –5 Дерево - 5 Железный слиток - 2 Золото – 20	-		-	+15
2 0	Кузница	1	лока ция	Базова я построй ка	-	+/-	Возможно также реальное моделирование. Требуется моделирование кузнечных инструментов, горна, а также процесса работы кузнеца. ВАЖНО: переплавка руды в слитки моделируется на усмотрение игрока. Гл. условие – изменение одного предмета и получение другого.	-	-
2 1	Улучшенна я кузница	2	лока ция	-	Дерево – 3 Камень-2 Золото - 5	+/-		Возможность переплавлять руды в железные слитки	+10
2 2	Мастерска я тяжелого вооружени я	3	лока ция	-	Дерево-3 Камень – 2 Железный слиток – 1 Золото - 20	+/-		Бонусы для армии\ защиты локации	+20
2 3	Частокол	1	лока ция	Количе ство таранн ых хитов ворот локации и увелич иваетс я до 10	Дерево-4 Камень – 4 Руда – 6 Золото - 10	+	-	-	+5
2	Деревянна	2	лока	Количе	Дерево-8	+	-	-	+5

4	я стена		ция	ство таранн ых хитов ворот локаци и увелич иваетс я до 20	Камень – 8 Руда – 12 Золото - 20				
2 5	Каменная стена	3	лока ция	Количе ство таранн ых хитов ворот локаци и увелич иваетс я до 30	Дерево-10 Камень – 15 Железный слиток - 5 Золото – 30 Самоцвет – 1	+	-	-	+5
2 6	Дозорный пост	1	лока ция	В локаци и всегда находя тся 5 шtanda ртных жизне й, которы е исполь зуются только при её оборон е	Дерево-3 Камень – 2 Руда – 1 Золото - 5	+	-		+5
2 7	Казарма дозорных	2	лока ция	В локаци и всегда находя тся 10 шtanda ртных жизне й, которы е исполь зуются только при её оборон е	Дерево-6 Камень – 4 Руда – 4 Золото - 10	+	-		+10
2 8	Плац	3	лока ция	В локаци и	Дерево-10 Камень – 10	+	-		+15

				всегда находясь 15 штандартных жизней, которые используются только при её обороне	Руда – 8 Золото - 20				
29	Казарма	4	локация	В локации всегда находится 20 штандартных жизней, которые используются только при её обороне	Дерево-15 Камень – 15 Железный слиток - 5 Золото - 50	+	-		+20
30	Шахта, где добываются самоцветы	1	надел	Драгоценная руда - 2	Дерево-3 Камень – 2 Руда – 1 Золото - 50	-	Самоцветные шахты и рудники - огороженный участок от 2 м ² с оградой, высота которой от 0,5 м.		+5
31	Рудник, где добываются самоцветы	2	надел	Драгоценная руда - 3	Дерево-6 Камень – 4 Железный слиток - 3 Золото - 100	-	На территории участка должен быть смоделирован вход в шахту – помещение, обтянутое нетканкой, а также рабочие инструменты (лопата, кирка и т.п.). Требуется моделирование работы в шахте не менее 20 минут в цикл (контролируется мастером локации). Шахта может быть ограблена. Внутри шахты крепится чип ресурса «самоцветы», если он будет украден, то шахта считается ограбленной и НЕ приносит прибыль.		+10
32	Большой рудник, где добываются самоцветы	3	надел	Драгоценная руда - 5	Дерево-12 Камень – 8 Железный слиток - 6 Золото - 200	-			+20

3 3	Мельница	1	локация\надел	Базовая постройка В цикл вырабатывается не более 5 единиц (мешков) муки	-	-	Мельница – помещение от 2 м ² , имеющее дверь. Высота стен – от 1 м. Требуется моделирование работы мельницы не менее 20 мин. в цикл (контролируется мастером локации). Внутри мельницы должна быть смоделирована специальная стойка, на которой хранятся чипы муки. Приветствуется моделирование доп. элементов (мешки, крылья мельничные, жернова и т.п.)	Ресурс «мука» хранится на территории мельницы	-
3 4	Улучшенная мельница	2	локация\надел	Количество вырабатываемой муки не ограничено	Дерево – 3 Камень-2 Серебро - 5	-	специальная стойка, на которой хранятся чипы муки. Приветствуется моделирование доп. элементов (мешки, крылья мельничные, жернова и т.п.)		+15
3 5	Тайный выход из крепости\замка	-	локация	Возможность вывести людей из локации и вовремя осады	Дерево-15 Камень – 15 Железный слиток - 5 Золото – 100		Калитка в стене замка\крепости. Ширина калитки – от 0,5 метра. Калитка должна адекватно закрываться и открываться, иметь дужки для замка. Отсутствие замка на калитке означает свободный вход и выход через нее. Изготовление и установка калитки могут быть произведены и до начала игры, но функционирует она только после передачи мастеру локации требуемых ресурсов на ее игровое изготовление	-	+15

Кодификатор игрового оружия

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Обязательна четко выделенная рукоять и лезвие, наличие рубящей грани. Поражение засчитывается при ударе в поражаемую зону любой частью лезвия. Мечи изготавливаются из текстолита, дюралюминия. Боевая часть топоров изготавливается из листовой резины. Захват ладонью поражающей части одноручного оружия в течение 1-2 сек. приводит к мгновенной смерти. Максимальный вес – 1,5 килограмма. Для клинкового оружия острый конец должен быть скруглен диаметром примерно в 5 рублевую монету.

1. Мечи.(одноручный, полторный) Длина от 60 до 100 и 100 до 130 см обязательно наличие гарды и рубящих граней. Изготавливается из текстолита, дюралюминия.

2. Кинжал. Длина до 40 см. включая рукоять. Разрешен для использования в боевой ситуации. Вес не лимитирован. Изготавливается из резины, дерева, текстолита, дюралюминия.

Обязательна четко выделенная рукоять. При проведении клинком по незащищенному горлу, снимает все хиты. Кольчужный, либо сильно армированный кожаный ошейник, либо аналогичные по расположению на шее части бармицы, оплечья, коифа защищают прикрываемую зону от поражения кинжалами. Кинжал не пробивает стальные доспехи.

3. Топор. Длина до 100 см. Лезвие изготавливается из резины и других подобных материалов. Обязателен мягкий наконечник. Поражает только при рубящем ударе.

4. Булава. Длина до 100 см. Изготавливается из безопасных материалов. Разрешен захват по всей длине.

5. Кистень. Состоит из рукояти, веревки и шара. Параметры: рукоять - 50 см., цепь - 40 см., шар - 10 см.

Изготавливается из безопасных материалов. Если кистень имеет несколько "шариков", то поражает все равно как один. Разрешен захват по всей длине.

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Древко изготавливается из дерева, лезвие - из резины. Скругление острия не менее 5 см. Максимальный вес - 3 кг. Использовать в паре с другим оружием или щитом запрещено. Для мечей обязательна четко выделенная рукоять и лезвие, наличие рубящей грани. Поражение засчитывается при ударе в поражаемую зону любой частью лезвия. Мечи изготавливаются из текстолита, дюралюминия. Захват ладонью поражающей части в течение 1-2 сек. приводит к мгновенной смерти.

1. Копье. Длина от 100 см. Наконечник не более 30 см. изготавливается из листовой резины и подобных материалов. Запрещено захватывать наконечник ладонью, в этом случае противник умирает. Копье поражает только при нанесении колющего удара, режущие удары копьем не считаются.

2. Алебарда, секира, протазан, глефа, нагината. Длина от 100 см. Лезвие не менее 30-ти см. изготавливается из листовой резины и других подобных материалов. Захват ладонью режущей грани лезвия приводит к смерти. Алебарда поражает при нанесении как колющих, так и рубящих ударов. Можно изготавливать различные аналогичные виды оружия (протазан, бердыш, глефа и т.д., и т.п.).

4. Двуручный меч. Длина от 130 см. включая рукоять и противовес. Обязательно наличие гарды и рубящих граней. Изготавливается из текстолита, дюралюминия.

5. Моргенштерн. Состоит из рукояти, веревки и шара. Параметры: рукоять - 100 см., цепь - 30 см., шар - 20 см. Изготавливается из безопасных материалов. Разрешен захват по всей длине.

6. Молот (гуманный) - безопасная ударная часть (лучший вариант из склеенных между собой кусков каримата).

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ.

К использованию в игре допускается только маркированное оружие. Снаряды стрелкового оружия поражают только при прямом "колющем" попадании, когда снаряд остановлен целью, рикошеты не засчитываются. При любом подозрении на травматичность стрелковое оружие не будет

допущено к использованию.

1. Арбалет. Стрела должна быть безопасна. Сила натяжения не должна быть более 20 кг. Длина лука (размах плеч) не менее 40 см.
2. Лук. Стрела должна быть безопасна. Сила натяжения не должна быть более 20 кг. Размах плечей не менее 50 см.
3. Стрела. Длина произвольная. Наконечник обязательно из мягких материалов. Разрешено отбивать стрелы рукой. Поражает только при выпуске из лука или арбалета. Каждая стрела должна пройти мастерскую проверку. Гуманизация каждой стрелы должна быть двухуровневой: сначала жесткая гуманизация диаметром не менее 1 см и не допускающая пробивания древком стрелы собственно мягкого наконечника и мягкая - диаметром не менее 4 см. Стрела снимает хиты только при прямом ("колющем") попадании. Все стрелы для луков должны быть оперены. Стрела может поражать при попадании в корпус в зону выше сосков.

ЩИТЫ.

1. Разрешено изготовление любых безопасных щитов. Запрещены опасные выступы на поверхности щита и на верхней кромке, но можно использовать незаостренные умбоны. Кромка щита может быть окована сталью, оббита/провязана/оклеена кожей/мешковиной. В щит разрешается наносить удары ногой. Запрещены удары ребром щита. Разрешен толчок плоскостью щита, не задевая головы противника.
2. Баклер. Щит, габариты которого не превышают в любом направлении 40 см. Позволяется использовать в сочетании с любым оружием, кроме обычного щита.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Боевые единицы

- 1) **Одиночка.** Отдельный персонаж или группа воинов. Мобилен (может свободно перемещаться по полигону).
- 2) **Отряд.** Основная единица в игре, состоит не менее, чем из 2-х одоспешенных воинов включая командира отряда, 1го-2х разведчиков и штандарта. В зависимости от того сколько реально людей в отряде будет зависеть количество штандартных воинов этого отряда (во всех отрядах на стратегической карте должно быть одинаковое количество людей). Отряд привязан к текущему квадрату(после получения соответствующего приказа может переместиться от одного квадрата к другому каждый цикл). Отряд может захватывать/удерживать квадраты и эффективно (на равных) сражаться с другими отрядами. Каждый воин отряда должен быть как минимум в шлеме, поддоспешнике и защите кисти. Любой член отряда убивает одиночку с одного удара в поражаемую зону, оружие или щит. Игрок отряда, находящийся за радиусом 15м от знамени, считается одиночкой.
- 3) **Армия.** Состоит не менее чем из 3-х отрядов, знамени и штаба. На начало игры армия находится в своей локации. Армия может выпускать на стратегическую карту не более трех отрядов. Изначально каждая армия имеет приблизительно 90 штандартных воинов, из которых может формировать отряды. Штаб в начале каждого цикла может передать через разведчика приказ на перемещение либо удержание позиции любому отряду.

Ресурсное обеспечение армии:

В начале каждого экономического цикла Штаб армии тратит следующие ресурсы на содержание каждого отряда, находящегося за пределами крепости:

руда – 8 (или 2 железных слитка), дерево – 3, еда – 15 (или 4 мешка муки), золото-10 + столько же за оставшуюся в крепости\замке армию

Ресурсы передаются помощнику мастера по боевому взаимодействию, находящемуся в Штабе, или мастеру локации.

Время передачи ресурсов: первые 20 мин. каждого нового экономического цикла.

В случае захвата крепости количество ресурсов, затрачиваемые на содержание армии, захватившей крепость, увеличивается. Коэффициент увеличения будет определен в процессе игры.

Фаза – это время, за которое отряд может перейти от одного квадрата к другому. Фаза длится 1 час и только во время дневных боевых взаимодействий.

Отряд может перейти в другой квадрат как в начале фазы, так и в конце. Фазы могут увеличиваться или уменьшаться по времени в ходе игры по решению мастеров (в зависимости от логики сложившейся ситуации).

Квадраты – места на стратегической карте по которым перемещается отряд. Перемещение по квадратам возможно только по горизонтали и вертикали. В одном квадрате не может одновременно находиться два отряда. Если отряд перемещается в квадрат в который уже занят вражеским отрядом между ними происходит бой.

Бой проходит в несколько сходов по хитовой системе правил, либо (по обоюдному желанию сторон) возможен бой по облегченным бугуртным правилам. По итогам боя победивший отряд остается в квадрате а проигравший перемещается в свою локацию.

Правила по боевому взаимодействию.

1. Время дневных боевых взаимодействий идёт с 10.00 до 19.00.

19.00-21.00 - игровое время идет, но боевые столкновения запрещены (можно вздохнуть спокойно:))

С 21.00 до 03.00 идёт время ночных боевых взаимодействий.

С 03.00 до 10.00 идёт не боевое время.

1.1. Игровое оружие. Оружие должно быть, прежде всего, эстетичным, безопасным и по виду соответствовать эпохе 10-15 вв Европейского, Среднеазиатского и Ближневосточного регионов. Иначе оружие не будет допущено к игре. Основные виды оружия должны соответствовать в своих ТТХ Кодификатору игрового. Использование щита, возможно только при наличии надетого шлема.

1.2. Снятие хитов. Хит(ы) снимает только четко выраженный, акцентированный удар в поражаемую зону. Во время боя разрешено наносить только рубящие удары, при условии не нанесения противнику реального вреда. Коллющие удары разрешены только особым оружием (типа копья) и только в зону ниже сосков противника. Для одного замаха возможно только одно результативное касание. Не снимает хитов касание противника НЕПОРАЖАЮЩЕЙ частью оружия (древком топора, плашмя лезвием меча). Не засчитывается "швейная машинка" - удары с отведением клинка менее, чем на 50 см. Необходимо либо перевести клинок в другую часть поражаемой зоны, либо осуществить новый замах. Замахом считается отведение клинка на расстояние не менее 50 см от предполагаемого места поражения.

1.3. Во время битвы отрядов и армий действует «правило - упал, убит». Если во время схода отрядов или армий игрок упал на 3 точки опоры (неважно сам споткнулся и упал или из действий противника) он считается убитым

1.4. **Поражаемая зона.** Поражаемая зона - это определенный участок тела игрока или его защитного снаряжения. При контакте оружия противника с данной зоной происходит снятие с игрока определённого количества хитов. Касание одежды либо снаряжения, не имеющего непосредственного контакта с поражаемой зоной, не ведет к снятию хитов. На данной игре поражаемая зона — это корпус и конечности игрока. Места тела игрока ниже бицепса и бедер (шорты майка), также как и голова, шея и пах не входят в поражаемую зону. Шлем - поражаемая зона.

1.5. Попадание игровым оружием в любую часть поражаемой зоны снимает один хит. после снятия с игрока всех хитов он считается тяжело раненым, тяжелораненый должен немедленно упасть/присесть на одно колено и перестать участвовать в бою. В случае отсутствия медицинской помощи смерть спустя 10 минут. Отыгрыш: игрок отходит в сторону от места боя (если бой продолжается) либо остается на месте, садится или ложится на землю, стонет, ТИХО зовет на помощь, может передвигаться только с помощью другого человека.

1.6. **Первую помощь** при ранении может оказать игрок с павыком "Первая помощь". Восстанавливать снятые с игроков хиты, если боевое взаимодействие не привело к игровой смерти игрока, могут игроки с навыком "лекарь".

1.7. **Хиты, доспехи.** Изначально каждый игрок имеет 2 хита в зависимости от уровня его антуража. В зависимости от надетых доспехов игроку добавляются хиты.

-Поддоспешник – добавляет 1 хит. Шлем – добавляет еще 2 хита. Использовать щит разрешается только при наличии шлема. Шлем защищает от оглушения. - Корпусной доспех, наручи и поножи – в сумме добавляют еще 2 хита.

1.8. Боевые приёмы.

Разрешены любые захваты вооруженной конечности противника с целью обезоруживания либо блокирования. При отпускании противником оружия, удерживающий обязан отпустить конечность.

Разрешено любое удерживание оружия противника, кроме удержания оружия ладонью за поражающую часть. Разрешен захват оружия под мышкой, прижатие к земле, любому предмету. В этом случае с поражаемой зоны проводящего приём, в контакте с которой находится оружие, разово снимается определённое количество хитов. Например: удар проведен в корпус (-1 хит), затем меч блокируется прижатием к корпусу - хитов больше не снимается, так как нового замаха не было.

Разрешено любое удержание обхватом за туловище, прижатием рук, как сзади, так и спереди.

ЗАПРЕЩЕНЫ: удушающие захваты, болевые приемы, любые виды ударов руками и ногами, прыжки на противника сверху (с башен, деревьев, с любого расстояния превышающего 50 см).

1.9. Ночные боевые взаимодействия. В ночное боевое время разрешается использовать для боевого взаимодействия только ножи, кинжалы, тямбары и ЛАРП, которые действуют по правилам дневных боевых взаимодействий. Убийство в ночное боевое время ведёт к отсидке в мертвятнике убитого либо ночью, либо с начала дневного боевого времени, на выбор игрока. Если игрок решает отбыть положенное время в мертвятнике с утра, то он обязан удалиться в неигровой лагерь и НЕ участвовать в игровом процессе.

1.10. Кулуарное убийство. Только человек, обладающий специальным навыком может совершить кулуарное убийство. При проведении ножом или кинжалом по горлу игрока, от уха до уха, только в небоевой обстановке, с игрока снимаются все хиты. От кулуарного убийства защищают стальные и кожаные доспехи, закрывающие шею.

1.11. Отравленное оружие. Отмечается соответствующим маркером (фиолетовая лента) на оружии. При получении удара от такого оружия игрок не только теряет хит, но и считается “отравленным” и если он не получит противоядие то через 20 минут переходит в состояние тяжёлого ранение вне зависимости от того, восстанавливаете ли вы нательные хиты у лекаря или нет. Игроку в тяж ране не может быть оказана помощь пока он не примет противоядие. Отравленное оружие не может быть использовано в битвах отрядов в и армий.

ВАЖНО: отравить отравленным оружие можно только снимая **НАТЕЛЬНЫЕ** хиты.

1.12. Правила облегченного бугурта - бой ведется до падения на землю минимум на 3 конечности.

Разрешено любое удержание обхватом за туловище, прижатием рук, как сзади, так и спереди не более 3 секунд. Разрешены удары ногой в щит. Разрешены удары кулаком. Запрещены удары кромкой щита.

2. Небоевые насильственные взаимодействия

2.1. Оглушение. Игрока в шлеме оглушить нельзя. Игрока после начала процесса боевого взаимодействия с другим игроком оглушить нельзя. Оглушение моделируется ударом небоевой частью оружия (кроме ножей и кинжалов) по спине совместно с фразой «Оглушен». Повторное оглушение мене чем через 10 минут приводит к “сотрясению мозга”. “Оглушенного” игрока можно ограбить, убить, взять в плен. При оглушении игрок обязан опуститься на землю (на колени), выпустить оружие (разжать кисти рук) и находиться в “бессознательном” состоянии в течение 5 минут, разрешается самому вслух считать. Оглушённого игрока могут обыскивать, брать на руки и нести, тащить за конечности. Можно оглушать подряд два раза, третье оглушение приводит к игровой смерти. Оглушенного можно привести в себя досрочно. Любой игрок может

легко похлопать рукой без перчаток по щеке оглушенного или обрызгать его водой. В этом случае оглушенный персонаж приходит в себя сразу.

2.2. Обыск. Можно обыскивать мёртвого, оглушённого или пленного игрока. Обыск может быть реальным, в случае отказа от реального обыска игрок отдаёт ВСЕ своё игровое имущество добровольно. Отнимать у игрока можно только игровое имущество (игровые деньги, артефакты и т.п.). Запрещается отнимать элементы антуража и оружие. При обыске на теле жертвы должна быть оставлена улика

2.3. Плен, связывание, кляп. Пленным считается игрок, сдавшийся в плен, либо взятый в плен произнесением фразы «пленен», когда он находится в состоянии оглушения. Несвязанный пленный может убежать или напасть. Пленный не может производить никаких действий конечностями, если моделируется игровое связывание (обвязывание вокруг ног или рук веревки). В случае игрового связывания освобождение происходит при использовании пленным игрового оружия, имеющего лезвие. Перерезать верёвку пленный может режущей кромкой любого холодного оружия, производя перепиливающие движения режущей кромкой по верёвке в течение 10 секунд. С несвязанными руками перерезать веревки на другом игроке можно мгновенно. Для этого достаточно провести по верёвке лезвием любого игрового оружия. Развязывание веревок без инструмента невозможно. В случае согласия пленного возможно реальное связывание\освобождение. Пленный не обладает никакими игровыми правами, может прекратить пленение заявлением о выходе из игры. В этом случае вопрос об его дальнейшем участии в игре решается мастерами. Во время плена запрещены любые действия, наносящие реальный физический вред пленному. Кляп моделируется нетугим завязыванием ленты из чистой ткани на рот пленному (так, чтобы в неигровой ситуации он мог говорить). В игровой ситуации игрок не может говорить, мычать и т.д.

2.4. пытки. В рамках игры возможен антуражный отыгрыш применения "пытков".

Применение различных аналогов средневековых пыточных инструментов обязательно.

Любое моделирование пыток должно соответствовать общепринятой технике безопасности, не причинять физического или морального вреда жертве.

Жертва в любой момент пыток может объявить себя мертвой и уйти в страну мертвых.

2.4.1. Любой персонаж, желающий в рамках игры использовать пытки должен иметь специальный навык "Пытки" (см. правила по специальным навыкам) и шестигранный кубик.

Игроки могут иметь специальный навык "сопротивление пыткам", который позволяет НЕ отвечать на вопросы палача или же отвечать неправду.(см. правила по специальным навыкам)

2.4.2. Процесс пытки моделируется следующим образом:

1. Отыгрыш применения антуражных пыточных инструментов. Чем ярче отыгрыш, чем больше очков опыта получает как палач, так и жертва.

2. Затем палач задает 1 вопрос - жертва дает правдивый(!!!) ответ. Если у жертвы имеется специальный навык "Сопротивление пыткам", то палач и жертва ОБЯЗАТЕЛЬНО бросают кубик. Если у палача число больше, то жертва отвечает правду, если наоборот - жертва может молчать или отвечать то, что посчитает нужным.

3. Повторная пытка возможна не ранее, чем через 10 минут.

4. После 3-ей пытки жертва переходит в состояние тяжелого ранения.

Если жертва принимает "обезболивающее" - специальное снадобье, которое можно приобрести у лекарей или травников, - то проведение повторной пытки возможно сразу же, но в таком случае жертва после пытки переходит в состояние тяжелого ранения.

Промежуток между пытками более 30 минут позволяет не учитывать ранее произведенные пытки.

3. Особенности взаимодействия боевых единиц.

3.1. Армия против армии бьётся на равных условиях с тем количеством хитов, что есть у игроков. Голова поражаемая. Каждому воину армии необходим минимум шлем, поддоспешник и защита кисти. Только армия может штурмовать крепость (локацию).

3.2. Отряд против отряда бьётся на равных условиях. Голова поражаемая. Каждому воину отряда необходим минимум шлем, поддоспешник и защита кисти. Игрок отряда убивает игрока одиночку с одного удара даже при попадании в щит или оружие. Игроки отряда не могут догонять игроков одиночек.

4. Штандартные воины.

4.1. От того, сколько воинов реально приедет в локации будет зависеть количество штандартных воинов (около 90 в каждой локации). Количество штандартных воинов может увеличиваться или уменьшаться в зависимости от показателей морали армий, а также экономического развития локации.

4.2. Каждый отряд изначально может иметь 15 штандартных воинов, это число может быть увеличено или уменьшено.

4.3. Когда штаб армии формирует отряд, на формирование отряда тратятся штандартные воины армии.

4.4. Битвы отрядов в поле – делится на несколько сходов, пока не закончатся штандартные воины одного из отрядов, или до отступления одного из отрядов. Каждая игровая смерть воина в битве – минус один штандартный воин отряда. Сходы битвы происходят с тем количеством воинов, которое реально существует у отряда. Но если у отряда осталось меньше штандартных воинов, чем реальных воинов, то отряд может биться в следующем сходе только с тем количеством реальных воинов, сколько осталось у него штандартных воинов. Перед каждым сходом расстояние между отрядами должно быть не менее 20 метров.

5. Фортификация. Штурм крепостей.

5.1. Общие положения.

Главное! - любая постройка на игре, равно как и расположение пожизненного лагеря определяется Мастерской Группой. Никакое своеволие в данном вопросе не допускаются.

Ворота крепости, считаются частью фортификации и закрываются в течение 5-ти минут (т.е. после открытия ворот не может пройти менее пяти минут до их закрытия). Также, запрещено привязывать, прибивать ворота, которые должны нормально функционировать, т.к. выход армейских подразделений разрешен только через ворота. Через закрытые ворота запрещено прохождение любых персонажей. То есть ворота могут быть либо открыты, либо закрыты. Разрушенные подвесные ворота опускаются в положение типичного своего функционирования. Обычные ворота 15 хитов, укрепленные ворота – 30 хитов, обычный таран – 1 хит, усиленный таран – 2 хита.

5.2. Постройка крепостей.

При постройке крепостей категорически запрещено копать рвы, кроме специально указанных МГ мест, прибивать гвоздями балки к деревьям. На игре существует определенное количество обязательных крепостей, кроме того, до игры, любой отряд или игрок может заявить о намерении построить дополнительную крепость. В случае положительного решения мастеров, команде выделяется определенный участок полигона.

Мастера, в случае отсутствия намерения команды построить крепость, обязуются только наметить тканевое ограждение. Апгрейд и улучшение крепостей - удел и забота их хозяев.

5.3. Штурм крепости.

Крепость считается осаждённой–штурмуемой когда хотя бы два отряда заняли квадраты на границе стратегической карты и смогли удержать в течение 1го цикла (для королевства это квадраты A5,B5,C5 для Султаната это квадраты A1,B1,C1). Перед началом штурма к осаждённой крепости автоматически перемещается вся оставшаяся армия (т.е. оставшиеся штандартные войны, реальные бойцы, штаб и знамя). Штурм ведется только через ворота, поверх штурмуемой стены возможно применение только стрелкового оружия. Использование любого игрового оружия поверх штурмуемой стены разрешается только при использовании штурмовых лестниц и трапов, которые должны быть прочными настолько, чтобы выдержать минимум двух игроков.

Битва армий это штурм крепости, если проигрывают в первом сходе нападающие, но они уже выбили ворота тараном, то следующий сход происходит уже без ворот крепости.. Если проигрывают в сходе защищающиеся, то они отступают за следующую стену (если она есть, если нет то следующие сходы происходят уже не в боевом коридоре, т.к. он захвачен, а внутри крепости.)

5.4. Примечания.

- ЗАПРЕЩЕНО любое намеренное прохождение сквозь стены.

- В крепости разрешено использовать стрелковое оружие поверх штурмовой стены и ворот. Ворота могут открываться моментально, по желанию владельца крепости. Но на закрытие требуется пять минут.

- Таран - параметры: толщина не менее 10 см, длина не менее 2,5 метров, экипаж не менее 4 человек (при постройке подвесного тарана, экипаж 2 человека). Один удар тарана это подход и отход на 5 шагов (исключая подвесной таран). **ТАРАН** может быть создан в любое время и в любом месте. Для создания тарана требуются ресурсы, которые передаются мастеру локации или помощнику мастера по боевому взаимодействию, находящемуся рядом с отрядом.

Создание тарана, снимающего 1таранный хит с ворот крепости: дерево – 5, железный слиток – 2, серебро – 5
Улучшенный таран, снимает 2 таранных хита с ворот крепости: дерево - 10, железный слиток – 5, золото – 1

6. Диверсии - Диверсии можно совершать только в ночное боевое время. Диверсии осуществляются привязыванием к объекту диверсии большой и хорошо заметной красной ленты. Её не должны снять в течении 5 минут с момента привязывания, чтобы диверсия прошла успешно. Если стражник заметил диверсанта и громко крикнул "тревога", диверсант не может вступать в боевые взаимодействия, рекомендуется немедленно убегать. Если стражник не крикнул (не успел крикнуть) слово "тревога", диверсанты могут убивать стражников и осуществлять диверсию.

1. Отравление колодца. Колодец находится внутри крепости на расстоянии не менее 5 метров от стен. При отравлении колодца, в городе начинается эпидемия холеры (смотреть правила по медицине). При наличии улучшения «бдительная стража» количество заболевших в результате начала эпидемии сокращается на 50%.

2. Поджог казарм. Этот объект находится за крепостными стенами внутри города, моделируется отдельно стоящим зданием 5 на 5 метров (или аналогичным по размерам шатром) обязательное наличие внутри коек. При поджоге этого объекта армия теряет 10 штандартных воинов. При наличии улучшения «бдительная стража» армия теряет только 5 штандартных воинов.

3. Поджог склада. Этот объект находится за крепостными стенами внутри города. При поджоге этого объекта локация теряет половину ресурсов находящихся в этот момент на складе. При наличии улучшения «бдительная стража» теряется только четверть ресурсов находящихся в этот момент на складе.

Правила по медицине

Данные правила касаются всех участников игры, если вы решили сыграть роль лекаря, то после принятия заявки получите документ с теми правилами, которые раскроют суть и особенности работы лекаря.

1. Что я должен знать о медицине на игре в общих чертах?

1.1. На игре реализована хитовая система жизнью;

Все персонажи обладают одинаковым количеством нательных хитов (2 хита), все остальные хиты (полученные от ношения доспехов), считаются доспешными и не учитываются при заболевании;

1.2. Присутствуют четыре состояния персонажа: здоров, ранен, болен, мертв;

- Здоровый персонаж обладает полным количеством нательных хитов и не подвержен какому-либо заболеванию;

- Раненым считается персонаж, чьи нательные хиты опустились ниже максимального значения но больше нуля.

- Тяжелораненым считается персонаж, чьи нательные хиты опустились до нуля. Описание лёгкого и тяжелого ранений даны ниже.

- В случае смерти, персонаж остается на месте 10 минут. Если его «труп» не подвергают воздействиям (перетаскивают, осматривают, вскрывают и прочее) – он может повязать белый хайратник и молча отправиться в страну мертвых; Если с «трупом» персонажа выполняют какие либо игровые виды взаимодействия – он ожидает их завершения, а после отправляется в страну мертвых.

1.3. При боевых взаимодействиях первыми снимаются доспешные хиты (восстанавливаются у кузнеца), вторыми нательные (восстанавливаются у лекаря);

Восстанавливаются хиты в обратном порядке: первыми нательные (у лекаря), вторыми доспешные (у кузнеца);

1.4. Больной персонаж получает «карточку болезни», в которой указаны сложности в отыгрыше, связанные с конкретным заболеванием и процесс его развития (процесс потери хитов). При болезни учитываются только нательные хиты персонажа (2 хита в здоровом состоянии). Если болезнь не лечить то персонаж умирает, если в карточке болезни не указано обратное.

1.5. На игре присутствуют яды и возможно отравление, отравленный персонаж умирает сразу.

1.6. Любые спорные вопросы решаются в присутствии мастера по медицине или мастера локации.

2. Какие есть болезни на игре:

2.1. Организм людей подвержен множеству заболеваний, которыми можно заразиться, соприкоснувшись с источником заражения, от неигрового поведения.

Все болезни присутствующие на игре делятся на 3 категории:

- Травмы
- Заразные болезни
- Незаразные болезни.

2.2. Травмы бывают 3х видов:

- Лёгкое ранение.

Причины: поражение оружием.

Течение болезни: В случае отсутствия первой помощи или лечения потеря 1 хита каждые 15 минут вплоть до

перехода в состояние тяжелого ранения, далее по правилам тяжелого ранения.

Отыгрыш: по усмотрению игрока.

- Тяжелое ранение.

Причины: поражение оружием либо магическим зарядом.

Течение болезни: 0 хитов. В случае отсутствия медицинской помощи смерть спустя 10 минут.

Отыгрыш: игрок отходит в сторону от места боя (если бой продолжается) либо остается на месте, садится или ложится на землю, стонет, ТИХО зовет на помощь, может передвигаться только с помощью другого человека.

- Сотрясение мозга.

Причины: оглушение 2 раза подряд с интервалом менее 10 минут (три оглушения в течение 30 минут приводят к смерти).

Течение болезни: болезнь не смертельна, не развивается.

Отыгрыш: игрок отыгрывает головокружение, потери сознания, головную боль, передвигаться может, только держась за руку другого игрока либо держась за предметы «по стеночке» в течение 3х часов.

2.3. На игре есть три заразных болезни.

- Чесотка промежности (передается только от персонажа к персонажу в особых случаях).

- Чума – вызывает эпидемию.

- Холера – вызывает эпидемию.

Заразная болезнь может передаваться от персонажа к персонажу.

Каждый больной при заболевании получает в дополнение к своей карточке болезни ещё несколько карточек, которые передаёт другим игрокам в случае произведения действий, необходимых для заражения (зависит от болезни).

Если больной вылечился от болезни и на руках у него остались карточки, то он сдаёт их лекарю, который передаёт мастеру.

Если больной умер от болезни, то передаёт карточки болезни мастеру смерти вместе с паспортом и остальным игровым имуществом.

Если игрок заразился от другого игрока, то он может обратиться к мастеру за дополнительными карточками болезни.

Труп заразного больного заразен.

2.4. ЭПИДЕМИЯ возникает при нарушении правил по оборудованию локаций или при отсутствии отыгрыша в локации, либо если до локации дополз заразный больной.

Любая болезнь по решению мастера может перерасти в эпидемию.

В случае эпидемии в локации 20-50% людей находящихся в локации заболевают, кто заболел, решает святой рандом, или лотерея. Больные не имеют права выходить из локации (только на носилках), если больной покинул локацию самостоятельно, то он умирает спустя 5 минут от отсутствия должного ухода.

Если эпидемию не лечить то каждые 15 минут заболевает 1 игрок, присутствующий в локации, кроме лекаря (если лекарь отыгрывает ЗАЩИТНЫЕ МЕРЫ – перчатки и маска на лицо)

В случае эпидемии в локации, количество её штандартных воинов уменьшается.

2.5. Незаразные болезни:

- Зубная боль.

- Слепота.
- Немота.
- Глухота.

И многие другие, с которыми вы можете столкнуться на игре.

При заболевании (кроме травм) игрок получает карточку болезни с указанием отыгрыша болезни и её развития (аналогично описанию ранений в правилах).

3. Как лечить ранения, болезни?

3.1. Перевязку ран может осуществить только персонаж с умением «Первая помощь». Первая помощь отыгрывается перебинтовыванием раны.

Персонаж НЕ может сам себе оказать первую помощь.

Первая помощь прекращает «падение» хитов персонажа, но не лечит.

3.2. Восстанавливать нательные хиты и лечить болезни на игре могут только персонажи с навыком «Лекарь».

Для лечения пациент должен находиться в горизонтальном положении на специально оборудованной постели в течение всего процесса выздоровления под постоянным присмотром лекаря.

При должном уходе раненный персонаж восстанавливает по 1 хиту за 15 минут;

При использовании правильного лекарства больной выздоравливает за 15 минут.

3.3. Лекарства на игре присутствуют в форме отваров, которые нужно употреблять на месте его приготовления (так как отвар не имеет длительного срока хранения), составленных из трав и других ингредиентов.

По мере появления изобретений может быть создана новая форма лекарства, которая позволит увеличить срок хранения.

3.4. Травы и ингредиенты, собранные игроком, не имеющим навыка «Травник» считаются собранными неверно и не имеют лечебных свойств.

3.5. В процессе игры персонажи, имеющие соответствующий навык «Эврика» могут улучшить методы и средства излечения.

3.6. В редких случаях при лечении возможны побочные эффекты от лекарств.

Некоторые лекарства вызывают привыкание.

4. Как происходит отравление на игре?

4.1. На игре яды моделируются стикерами-уликами с особой пометкой «Яд».

Каждый чип яда рассчитан на одно отравление.

4.2. Отравитель должен имеющийся у него стикер яда прикрепить на любую часть посуды из которой как предполагается будет есть/пить жертва.

4.3. Как только жертва выпьет/съест из отравленной посуды отравитель сообщает ей о случившемся либо лично, либо через ближайшего мастера.

4.4. При отравлении жертва не привлекая внимания других персонажей снимает улику с посуды и забирает с собой, чтобы отдать мастеру мертвых.

4.5. Следователи могут получить улику только при вскрытии тела жертвы. Вскрытие производится только лекарем в присутствии мастера по медицине.

5. Беременность и роды на игре?

Поскольку в отличие от первой части ЧДЛ, на игре моделируется длительный промежуток времени, то возможна беременность и роды.

5.1. Продолжение рода на игре предполагает три этапа:

1) Зачатие. Отыгрыш полового акта производится в соответствии с правилами по любовным отношениям, после чего пара, либо один из её представителей обращается к мастеру-регионалу, который пробрасывает на кубиках результат.

2) Беременность, если даме повезло/не повезло забеременеть, то процесс беременности длится одни сутки реального времени, первые 4 часа беременности имеют свои особенности отыгрыша указанные в карточке “болезни”, спустя 4 часа после “зачатия” дама моделирует “живот” из подручных материалов (подушка, валик из ткани, воздушный шарик). Потеря моделирующего элемента означает выкидыш. (кроме не игровой зоны), выкидыш происходит так-же при ударе в живот, при пытках. Весь процесс беременности фиксируется у лекаря.

3) Роды. Отыгрыш родов происходит по желанию игрока. Роды принимает лекарь (100% выживания младенца) после чего нужно обратиться к мастеру регионалу для определения пола ребёнка путём броска кубика, если срок родов настал далеко от какого-либо лекаря, то “родить” можно самостоятельно (50% выживания младенца) после чего нужно обратиться к мастеру-регионалу для определения того, выжил ли младенец (проброс на кубиках) и определения пола ребёнка.

5.2. Ребёнок моделируется свёртком.

6. Если я собрался ехать лекарем...

6.1. Каждый игрок, который собирается играть лекаря помимо заявки должен предоставить небольшой трактат по средневековой медицине. Не пугайтесь, мы не требуем рукописи на 10 листов. На начало игры каждый лекарь будет иметь на руках 2 - 3 рецепта лекарств от различных болезней. Данный трактат необходим для того, чтоб определить какие именно болезни уже умеет лечить ваш персонаж, на сколько глубоко он изучил медицину.

6.2. Лекарь не обязательно обладает навыком “травник”, но без этого навыка лекарь не может самостоятельно собирать травы и другие ингредиенты, только покупать. Для того, чтоб на начало игры иметь навык “травник” игрок должен предоставить небольшой трактат по свойствам лекарственных растений или других природных компонентов лекарств.

6.3. Специальные правила по медицине будут доступны игрокам, после одобрения на роль лекаря.

6.4. Аксессуары лекаря.

Ни одного лекаря нельзя представить без инструментария, на игре ему обязательно понадобятся:

- Книга Лекаря (содержит информацию о болезнях, методах их лечения, ингредиентах для лекарств и самих лекарствах) + пишущий инструмент;
- Журнал учёта пациентов, может быть в Книге лекаря либо отдельно (образец страницы в правилах по медицине для лекарей);
- Материалы для перевязки (полосы светлой, желательно белой ткани, свернутые в рулончики или бинты);
- Антуражная емкость для подачи пациенту лекарства (любая на ваше усмотрение);
- Коврик, на который можно уложить пациента (не забываем что в процессе лечения пациент должен лежать на специально оборудованной лежанке/кровати);
- Приспособления для приготовления лекарств:
 - Ступка и пестик
 - Котелок или другая емкость для приготовления лекарства
 - Приспособление для нагрева котелка - спиртовка, подставка со свечкой и т.п.
 - Нож для измельчения ингредиентов
 - Мешочки, коробочки, баночки, флакончики для хранения ингредиентов.
- Сумка для хранения всего этого инвентаря;

Правила по религии

1. Святость

1.1. Святость (далее СВ) – показатель религиозности, «близости к Богу». Относится ко всем религиям. Чем выше уровень СВ у персонажа, тем больше бонусов имеет тот: от благословения (замена 1 ингредиента в лекарстве) до возможности воскреснуть или же вернуть к жизни кого-либо. Все способности будут подтверждаться получением ответствующего мастерского «сертификата». Наличие в локации игрока с высоким показателем СВ добавляет очки опыта локации;

1.2. Процесс прокачки СВ(отметки за отдельные религиозные действия) отмечается в паспорте игрока мастером (религиозные ивенты) или священником (в случае присутствия игрока на мессе\молитве\жертвоприношении); Поставить отметку о получении УРОВНЯ СВ может мастер по религии или мастер локации (региональщик).

1.3. На момент начала игры у всех персонажей СВ=0. СВ имеет 3 уровня.

1.4. Мы не ограничиваем фантазию игроков четким перечнем необходимых действий для получения уровня СВ, но имеем некоторые рекомендации:

Получение 1 уровня СВ:

«Суточная норма» выполнения всех предписанных религиозных обрядов (см. правила ниже) + соблюдение основных постулатов и запретов выбранной религии + активное участие в религиозных ивентах (от 1 шт.) + покаяние;

Получение 2 уровня СВ:

То же, что необходимо для получения 1 уровня СВ + организовать и провести религиозные ивенты (от 2 шт.) + паломничество к Святому источнику + принятие обета или сана и т.п.

Получение 3 уровня СВ:

То же, что необходимо для получения 2 уровня СВ + искушение, НЕ поддаться которому должен предполагаемый святой + крупные богоугодные дела (обращение кого-либо в свою веру, отшельничество и т.п.). 3 уровень СВ можно получить посмертно)

1.5. Способности "святых" - персонажей, умеющих 1-3 уровень Святости.

При получении каждого уровня святости персонаж получает карточку\сертификат с указанием полученных умений:

1 уровень:

- Божественный покров (+1 к броску кубика)
- Щит веры - защита от магии ведьм 1 уровня (любая магия ведьм первого уровня НЕ действует на данного персонажа)

2 уровень:

- Молитва Лазаря - пока над умирающим непрерывно молится данный персонаж, тот остается в живых в состоянии тяжелого ранения; Распространяется одновременно на 1 умирающего; Применение -1 раз в цикл. Выполняется в присутствии мастера.

- Прозрение (Один раз в цикл, персонаж может обратиться к мастеру локации с закрытым вопросом, касающимся сюжетной составляющей.)
- Щит веры - защита от магии ведьм 1 и 2 уровня (любая магия ведьм первого и второго уровня НЕ действует на данного персонажа)
- Святое слово - уничтожение ведьминых мешочков, созданных ведьмой 3го уровня. Моделирование - найденный ведьмин мешочек сжигается до пепла с молитвой. Выполняется в присутствии мастера.

3 уровень:

- Малое чудо - вера данного персонажа сильна, а молитва позволяет совершать чудеса! Персонаж имеет возможность самостоятельно придумать ритуал и его созидательный результат. Уместность и конкретные требования определяет мастер. Моделирование: религиозный ритуал длительностью 15 мин. ВАЖНО: святой должен бороться с демонами внутри себя, а потому применять Малое чудо стоит разумно!

- Исцеление - излечение болезней молитвой; длительность молитвы - 5 мин. Применение - 1 раз в цикл. Выполняется в присутствии мастера.

- Щит веры - защита от магии ведьм 1, 2,3 уровня (любая магия ведьм первого, второго и третьего уровней НЕ действует на данного персонажа;

- Воскрешение Лазаря - воскрешение любого персонажа, если с момента его смерти прошло не более 10 мин. Применение - 1 раз в сутки. Длительность ритуала воскрешения - 20 мин. Выполняется в присутствии мастера.

Также данное умение позволяет умершему персонажу с навыком СВ-3 сыграть с мастером смерти в мини игру, выиграв в которой, тот воскресает на некоторое время с целью совершить что-то важное в своем религиозном направлении. Время пребывания в мире живых определяется мастером смерти.

1.6. Испытание – ивент, организованный мастером лично для вас, в ходе которого вам предстоит доказать свою преданность выбранному богу. Для каждого персонажа испытание будет индивидуальным и проходить оно будет без предупреждения.

В случае, если персонаж поддастся испытанию, то СВ опускается до нуля.

2. Истинная вера

2.1. Истинная вера (аналог католицизма) - основная религия Королевства.

2.2. Все жители Королевства очень религиозны. По крайней мере, ведут себя они именно так. Открыто выступать против Истинной веры не принято и чревато последствиями.

Глава Истинной церкви Королевства – Папа Август I.

Каждый верующий считает своим долгом посетить мессу.

Каждый согрешивший должен раскаяться в своих грехах.

Каждый верующий носит на теле символ веры – крест (на кресте был распят один из первоотцов Истинной веры)

2.3. Вся религия построена на трёх основах "Восхвалять, проповедовать, благословлять"(за основу взят орден Бенедикта), и каждый верующий соблюдает 7 заповедей:

- * Любить Господа Бога всем сердцем, всей душой, всеми силами.
- * Любить ближнего, как самого себя.
- * Не убивать.

- * Не предаваться блуду.
- * Не красть.
- * Не завидовать.
- * Не лжесвидетельствовать.

Известны 7 смертных грехов: Superbia (гордыня), Invidia (зависть), Ira (гнев), Acedia (уныние), Avaritia (алчность), Gula (чревоугодие), Luxuria (похоть, блуд).

Каждый грех должен быть исповедан и искуплен (епетимья).

2.4. Исповедь – покаяние в грехах перед священников (персонаж со специальным навыком «священник»). Для обеспечения большей конфиденциальности во время исповеди используют особые кабины – исповедальни, где кающийся преклоняет колена на низкой скамейке сбоку от священника, сидящего за перегородкой с решетчатым оконцем. Исповедь является обязательным условием для существования каждого верующего, а также для обретения святости (прокачка СВ);

2.5. Епетимья – наказание, которое священник (персонаж со специальным навыком «священник») может назначить во искупление грехов. Накладывается после исповеди. Является наиболее распространенным вариантом искупления греха в процессе обретения святости (прокачка СВ). Возможные епитимьи: принятие обета, пост, длительная молитва и т.п.

2.6. Месса – богослужение, которое проводится 2 раза в день: 10.00 и 20.00. Включает в себя чтение молитв, проповедь, причащение, молебен и т.п. Длительность общая: 20 минут. Место проведения мессы: аббатство, часовня, святой источник. В обязательном порядке мезы проводятся в аббатстве.

2.7. Идет религиозная война, а потому отношение к людям, исповедующим Хадис, негативное. Церковь крайне НЕГАТИВНО относится к ЯЗЫЧЕСТВУ приравнивая его к магии, а потому УНИЧТОЖАЯ в любом проявлении.

2.8. Церковь следит за моральным обликом каждого жителя Королевства, так, например, ни один священник не оставит без внимания греховные дела кого-либо из своих прихожан.

2.9. ЕРЕТИКИ. За последние 18 лет в основной религии выделилось отдельное направление, приверженцы которого считают, что магия также дана богом и вся беда в людях, но не в магии. Тех, кто придерживается этого мнения, называют еретиками и всячески преследуют, судят и казнят, поэтому подобные взгляды держатся в тайне.

2.10. Церковь ведет расследования преступлений против Истинной веры (магия, язычество, еретики и т.п.). Для ведения расследования церковного преступления у представителя церкви должно быть официальное письменное разрешение от Папы Августа I. Суд над виновными осуществляется совместно светскими властями и представителями церкви. Для расследования наиболее сложных преступлений против церкви Папа отправляет особый отряд верных церкви людей – «охотников на ведьм».

2.11. Церковная десятина — это посвященная Богу десятая часть от материальных ценностей. Основной принцип десятины — признание того, что всё на земле, включая всю частную и общественную собственность, принадлежит Богу. Человек только пользуется данными ему ценностями и, отдавая десятину, он признает Господство Бога над собой.

Церковная десятина со знатных персонажей может быть собрана 1 раз в сутки.

Десятина простыми жителями вносится в виде пожертвований самостоятельно.

Часто практикуется отказ в предоставлении религиозных услуг, если десятину верующий не пожертвовал, что значит вера не так крепка.

3. Хадис

3.1. Хадис (аналог Ислама) - основная религия Султаната.

3.2. Духовным лидером в Хадисе является глава Султаната – султан Сулейман Великолепный.

Каждый хадиссит обязан постоянно очищаться и совершенствоваться духовно, нравственно и физически, стремясь стать безупречным. Хадисситы должны воздерживаться от поступков, способных развратить и уничтожить личность. Абсолютно исключаются из употребления табак, алкоголь и любые наркотики. Запрещены азартные игры, взяточничество, гневаться и сердиться, лицемерить, проявлять высокомерие, иметь много плохих друзей, воровать, обманывать, хитрить, убивать человека без причины, причинять вред или посягать на чье-либо имущество, бесправное использование имущества сироты.

3.3. Хадис разделен на 2 течения: хаг хадис и алесар хадис.

Хаг хадис (правая рука; праворукие, хагги) – строжайшее соблюдение постулатов веры;

Алесар хадис (левая рука; леворукие, алесары). Алесары верят в то, что явился мессия, новый пророк - имам Юсул; более радикально подходят к соблюдению писания. Часто нарушают писание по наставлению своего мессии, считая его поучения словом Бога;

3.4. Султанат - крайне религиозная страна! Приверженцы Хадиса не приемлют какую-либо другую религию. Любой игрок, заявившийся на выходца из Султаната, обязан отыгрывать религиозность, нетерпимость, молиться и т.п.

Каждый хадиссит носит символ веры – полумесяц (хагги) или зелёная повязка на голове (алесары);

3.5. Молитва - ежедневное пятикратное восхваление Бога (вслух или мысленно, но с соблюдением всего ритуала). Молитва представляет собой короткое (не менее 3 минут) восхваление бога\обращение к богу стоя на коленях на коврике головой на юг (в сторону дебрей Черного леса). Время молитвы 10.00; 13.00; 16.00; 19.00; 22.00.

4. Язычество

4.1. Язычество - вера кочевников Пустоши (аналог – племена гуннов);

4.2. Главным божеством является Тенгри-хан. Ни одно значимое дело (война, женитьба, строительство и т.п.) язычник не начнет без благословения Тенгри-хана.

4.3. В качестве символа веры все язычники носят на теле узнаваемые золотые и серебряные татуировки фантастических животных (драконов). Татуировка может располагаться на следующих частях тела: лицо, шея, руки(полностью), ноги (от колена до ступни), спина.

4.4. Существует простое (молитва) и сложное (обряд шамана) обращение к Тенгри-хану.

4.4.1. Простое восхваление\обращение к Богу (молитва) осуществляется посредством жертвоприношения (от единицы еды до девственницы:) не менее одного раза в 3 цикла, сопровождается соответствующим звуковым оформлением (громкое выкрикивание, пение и т.п.). Простой обряд доступен любому язычнику;

4.4.2. Есть возможность на прямую обратиться к богу (получить благословение, задать вопрос, просить что-либо). Такой обряд может провести только Шаман. Чем ярче обряд, чем больше язычников принимает в нем

участие, чем больше жертвоприношение, тем выше вероятность успеха обряда.

4.5. Шаман – наиболее значимая после вождя фигура в языческом племени. Имеет характерный внешний вид (аналог – шаман гуннов). Требуется соответствующий специфический отыгрыш. Утверждение на роль через кастинг.

5. Паломничество.

5.1. Паломничество - хождение верующих к святым местам на поклонение. В таких местах проводятся различные религиозные обряды, верующие молятся и очищаются от греха. Паломничество считается святым действием и требует наличия особых элементов: рубище (истинная вера)\ белые ритуальные одежды (хадис) + символ веры (большой крест\месяц со звездой, который несут во главе процессии и т.п.) Убийство паломников читается большим грехом в любой из религий. Прочие элементы аналогичны паломничеству в христианстве и исламе.

5.2. Близ Бронхорста располагается Святой источник, являющийся местом поклонения верующих.

Для братьев и сестер Истинной веры: источник появился по велению Бога, желавшего спасти умирающих от жажды верующих. Вода из Источника считается целебной;

Для хадисситов: именно на этом месте Бог обратился к первому пророку. Считается, что источник исцеляет болезни и позволяет быть ближе к Богу.

Для язычников: бог-хранитель Тенгри-хан выстрелил из небесного лука, и стрела-молния вонзилась в землю. Земля заплакала и слезы ее стали ледяным источником, скрывающим в недрах своих великие тайны и ту самую стрелу-молнию, способную сразить кого угодно.

6. Святые реликвии\мощи святых

6.1. В рамках игры возможно нахождение святых реликвий разных религий, а также мощей умерших святых. Данные предметы имеют значение для верующих, представителей церкви.

6.2.. К любой реликвии\мощам прилагается специальный сертификат с описанием свойств (лечение болезней, защита от магии и т.п.). Тот, к кому применяется реликвия\мощи, имеет право потребовать сертификат, подтверждающий их свойства.

2.3. В рамках игры возможно нахождение неизвестных реликвий\мощей, т.е. реликвий\мощей, к которым не прилагается чип с описанием. Чтобы узнать свойства таких предметов применяется механика «Исследование». Исследование неизвестных святых реликвий\мощей производится только в присутствии мастера.

7. Освящение предметов и воды.

7.1. Освящение - религиозный ритуал, которым вода или предметы отделяются для святых целей (посвящаются на служение Богу).

Освященные вода или предмет наносят урон персонажам, противоположным религии (волшебные существа, ведьмы) - "-1 хит", если иное не указано в паспорте\свойствах персонажа.

Освящение доступно всем указанным в правилах религиям.

Моделирование: чип "Освящено" + белая лента. Чип и лента выдаются мастером после проведения обряда.

Персонаж с навыком "Священник" ПРИ УРОВНЕ СВЯТОСТИ МЕНЬШЕ 3 может освятить только воду и символ веры своей религии.

Персонаж с уровнем СВЯТОСТИ равным 3, может освящать любые другие предметы.

7.2. Осквернение освященных предметов

Использование освященного предмета\символа веры\воды в магическом ритуале считается осквернением, а потому требуется повторное освящение.

Также пролитая при помощи освященного предмета\символа веры кровь оскверняет его, например, доспех или оружие не имеет смысла освящать.

7.3. Требования к ритуалу освящения, свойства освященной воды и предметов:

1. Освящение символа веры (крест, полумесяц\зеленое полотно с изображением полумесяца, изображение\статуя дракона): 20 минутный антуражный религиозный обряд, выполненный в присутствии мастера.

2. Освящение воды: 10-минутный антуражный религиозный обряд, выполненный в присутствии мастера + окунуть в воду ОСВЯЩЁННЫЙ символ веры. Затем освященная вода переливается в емкость, предоставленную игроком, а сама емкость маркируется чипом "ОСВЯЩЕНО" и белой лентой.

Нанесение урона святой водой волшебному существу\ведьме возможно только 1 раз за 1 бой.

После того, как освященная вода выливается из емкости, чип и белая лента также должны быть сняты.

Святая вода может заменить 1 ингредиент в рецепте.

3. Освящение предмета персонажем с 3-м уровнем Святости: 10-минутный антуражный религиозный обряд, выполненный в присутствии мастера. Предмет после освящения также маркируется чипом и белой лентой на ВИДНОМ с трех шагов месте.

Правила по изобретениям

1. Общая информация

1.1. Уровень развития общества во всех областях по большей части соответствует историческому аналогу – 13-15вв. Отличие обусловлено присутствием магии. За счет существования магии прогресс во многих областях не был необходим, так, например, порох успешно заменяла огненная магия, а после уничтожения магов – артефакты с теми же свойствами. Таким образом, труды изобретателей стали востребованы лишь в последние 10 лет благодаря гонке вооружений и технологий между Королевством и Султанатом.

1.2. Изобретение – принципиально новая совокупность приемов и способов действий в любой области человеческой деятельности, направленная на достижение поставленной цели. В рамках игры изобретения могут приносить бонусы при применении отдельным персонажам, локациям. Например, изобретение водопровода позволит снизить риск возникновения эпидемий и т.п.

1.3. Изобретения доступны только персонажам с навыком «Эврика». Соотношение персонажей с навыком «Эврика» к обыкновенным персонажам примерно 1:20

1.4. Наиболее приемлемыми нам видятся изобретения\открытия, сделанные в тех областях человеческой деятельности, которые отражены в игромеханике (медицина, улики, воровство, ресурсные базы и ресурсы, строения в локациях и т.п.). Данный подход позволит применить изобретение в рамках игры.

1.5. Изобретения приносят изобретателю очки опыта. В паспорте игрока мастер локации ставит отметку о том, что игрок изобрел что-либо.

1.6. Изобретения имеют градацию: базовые изобретения (БИ) — изобретения 2 уровня — изобретения 3 уровня — изобретения высшего порядка. Невозможно изобрести, например, изобретение 3-го уровня, если еще не изобретен базовый элемент и изобретение 2-го уровня.

1.7. Таблица изобретений. В данной таблице представлены базовые изобретения и приведены примеры изобретений на основе БИ. Игроки могут расширить таблицу создавая другие изобретения на основе указанных базовых изобретений.

Базовые изобретения: принцип работы шестеренок — линза----доменная печь

1.8. «Рецепт» изобретения:

Изобретение 2 уровня должно включать в себя базовое изобретение;

Изобретение 3го уровня должно быть создано на основе\с использованием изобретения 2-го уровня;

Изобретение высшего порядка обязательно включает в себя изобретение 3-го уровня.

1.8. Составные элементы изобретений игроки моделируют самостоятельно, основываясь на реальном эквиваленте. Игровая приемлемость подтверждается чипом, который предоставляет мастерская группа. Данный пункт существует только потому, что мастерская группа не желает ограничивать фантазию игроков лишь уже описанными «ресурсами».

1.9. В рамках игры возможна продажа изобретений (специальный свиток-патент с описанием изобретения; подтверждается мастерской печатью). Применение изобретений сразу на локацию требует ресурсов, информация о которых вносится мастером в описание изобретения. Применение изобретения, действие которого распространяется на всю локацию, подтверждается соответствующей отметкой в паспорте локации.

1.10. Применение чужого изобретения требует Исследования – т.е. с начала изобретатель должен понять принцип действия того или иного изобретения и только потом применить в своей деятельности.

1.10.1. Возможность применения изобретения в деятельности отдельного специалиста должно подтверждаться наличием соответствующего свитка изобретения. (например, тому же лекарю, чтобы создавать пилюлю необходимо иметь свиток Агрегата, очищающего вещество). Чтобы начать использовать изобретение специалист также должен провести Исследование этого изобретения. Например, лекарь, чтобы создавать пилюли при помощи агрегата, очищающего вещество, должен провести Исследование этого изобретения и получить у мастера отметку об этом.

2. Принципы изобретательской деятельности.

2.1. Мы не ограничиваем фантазию игроков в выборе конкретного изобретения, но следующие принципы являются обязательными:

- логика – выбранное вами изобретение должно быть логичным продолжением игрового мира, вашего персонажа, его целей и задач;
- соответствие игровому миру – исторический аналог игрового мира это 13-15 вв. Считаем, что на момент старта игры в мире существует только то, что существовало в соответствующий исторический период. Некоторые отличия возможны за счет магической составляющей мира. Например, пока существовала магия и ее отголоски в виде артефактов необходимости в изобретении пороха не было, потому на данный момент порох не изобретен.
- возможность демонстрации изобретения в рамках игры (макет, чертеж, свойства вещества и т.п.). Конечно же имеется в виду условная АНТУРАЖНАЯ демонстрация.

3. Инструментарий

3.1. Персонажи, имеющие навык «Эврика» - изобретатели на старте игры считаются людьми в этой области искушенными, а потому имеют собственный набор антуражных инструментов (колбы, горелки и пр.) и вспомогательных материалов (бумага, ножницы, клей, пластилин, шпагат и т.п.). Что именно взять в качестве антуражных инструментов и вспомогательных материалов игрок решает самостоятельно исходя из того, что он планирует изобрести в процессе игры.

Каждое изобретение требует теоретических разработок, а потому любой изобретатель нуждается в большом количестве антуражной бумаги и пишущих принадлежностей (перо, грифель).

Лаборатория или кабинет – рабочее место любого уважающего себя изобретателя имеет соответствующее оформление: может быть оборудован различными приспособлениями, на стенах могут располагаться антуражные тематические распечатки, также там могут быть не действующие макеты изобретений, которые в прошлом создал персонаж.

4. Механизм изобретения:

4.1. Этап 1. Изобретатель письменно составляет теорию изобретения (что, как, в какой последовательности, каким будет эффект, чертеж, предполагаемые свойства и т.п.). Готовую теорию одобряет мастер локации, который выдает «рецепт»* изобретения, затем игрок приступает к следующему этапу. Если теория не одобрена (не соответствует принципам создания изобретений), то игрок перерабатывает теорию, переписывает, предъявляет мастеру и только дождавшись одобрения приступает к следующему этапу.

*«рецепт» изобретения составляется на основе теории, написанной игроком и с учетом элементарных знаний

о том или ином изобретении (реальный аналог изобретения).

4.2. Этап 2. Получив у мастера «рецепт» игрок приступает к изучению свойств «ингредиентов», применяя при этом механику «исследование». В некоторых случаях исследование будет проводиться в формате опроса некоторого количества специалистов (игроков имеющих специальный навык), о чем будет соответствующая информация в «рецепте» изобретения. Результаты исследований в письменном антуражно оформленном виде передаются мастеру локации, который сообщает игроку «выводы».

4.3. Этап 3. Изучив «выводы» и внося соответствующие изменения ученый приступает к сбору прототипа изобретения и проведению первого эксперимента. Эксперимент проводится в присутствии мастера. Результат эксперимента определяется антуражностью и отыгрышем\броском кубика в спорных ситуациях\.

4.4. Этап 4. Имеет место быть, только, если эксперимент прошел неудачно. В данном случае изобретатель вносит изменения в теорию изобретения и повторяет эксперимент до того, как результат будет удачным.

4.5. Этап 5. Изобретатель на свитке описывает свойства изобретения. Свиток визируется мастерской печатью. Там же мастер указывает ресурсы, необходимые для применения изобретения. Т.о. изобретение готово к продаже\применению.

5. Башня воронов.

5.1. Башня воронов – место, где каждый уважающий себя изобретатель презентует свои изобретения и тем самым получает признание своих талантов от столь же уважаемой публики. Здесь изобретатели делятся идеями, спорят друг с другом, и конечно же восклицают «Эврика!!!». Именно в Башню воронов отправляют запросы власть имущие желая узнать о новинках или подтвердить репутацию того или иного изобретателя. Сборы ученых в Башне осуществляются раз в 4 цикла (1 раз в сутки).

5.2. Тратат – описание изобретения + описание результатов применения изобретения (не менее 5 разных случаев).

Таблица: "Линейки изобретений"



Правила по магии

Магия в мире игры "Чем дальше в лес" существовала в общепринятом смысле более полутора тысяч лет назад. Но когда количество жертв среди простого населения в ходе магических войн стало исчисляться десятками тысяч, малая группа не обладающих даром людей – братья и сестры Истинной веры, - показала людям путь к свету, счастью и уничтожению магов!

Собственно, как именно это произошло, летописи умалчивают, но существовавшая в те времена огромнейшая Империя магов развалилась... На месте прекрасных городов раскинулась Пустошь, где сейчас обитают дикари-кочевники... А на месте одного из самых кровопролитных сражений вырос лес именуемый ныне Черным.

На сегодняшний день самым страшным отголоском магической мощи являются ведьмы, всячески вредящие простым людям. Молва утверждает, что ведьмы способны не только подчинить волю человека, уничтожить посевы, но и наслать мор на целый город!

1. Общие правила

1.1 Активная магия на игре присутствует в трех вариациях: магические артефакты, ведьмы, волшебные существа Черного леса.

1.2 В рамках игры тот или иной персонаж может оказаться носителем магического гена даже не подозревая об этом. Наличие или отсутствие у персонажа магического гена определяют мастерская группа. Информацию о проявлении магического гена можно найти в рамках игры.

1.3 Любое магическое воздействие на персонажа должно подтверждаться соответствующим сертификатом\карточкой способности, который предъявляется жертве в момент применения артефакта\способности.

1.4 Магия ведьм имеет особенность: жертва никогда НЕ помнит, кто и что применил против нее, не помнит, зачем совершала те или иные действия, находясь под магическим воздействием.

2. Магические артефакты.

2.1. Магический артефакт – это предмет, созданный магами древности и несущий в себе то или иное магическое свойство. Артефакты чаще всего представляют собой предметы искусства (украшения, статуэтки и т.п.) и ценятся коллекционерами, темными личностями, устраивающими Тайные аукционы, а также самоубийцами, потому как действие артефактов зачастую приводит к смерти того, кто их активировал. Применить артефакт может любой персонаж.

2.2. К любому артефакту прилагается специальный сертификат с описанием действия артефакта. Тот, к кому применяется артефакт, имеет право потребовать сертификат, подтверждающий действие артефакта.

2.3. В рамках игры возможно нахождение неизвестных артефактов, т.е. артефактов, к которым не прилагается чип с описанием. Чтобы узнать действие такого артефакта применяется механика «Исследование. Исследование неизвестных артефактов производится только в присутствии мастера.

2.4. Описание того или иного артефакта также можно найти в библиотеке Зальмского аббатства, в Академии Гессена, в Башне Воронов и тому подобных местах. Найдя описание артефакта в каком-либо древнем трактате игрок может предъявить его мастеру и тем самым заменить процесс исследования.

2.5. Количество артефактов в игре ограничено. Ваш персонаж может каким-то немыслимым образом получить в собственные руки артефакт, а может столкнуться с последствиями уже активированного артефакта. Так, например, шатающиеся на старых кладбищах покойники могут быть следствием действия какого-либо артефакта, закопанного в могиле вместе с покойником.

3. Волшебные существа, обитающие в Черном лесу – игротехнические персонажи. Обитатели Черного леса способны подчинить волю человека на 20 минут обойдя 3 раза вокруг него (радиус круга – не более метра). Одновременно волшебное существо способно подчинить только 1 человека. Подчинение воли позволяет заставить человека в течении 20 минут выполнять волю волшебного существа. Волшебные существа имеют от 3 до 7 хитов.

4. Магия ведьм.\Данный блок в основном представлен в виде слухов и домыслов\

4.1. Количество персонажей со специальным навыком «ведьма» ограничено: 1 к 20. Приобретения навыка

«Ведьма» в ходе игры персонажем, не имеющем данный навык на момент начала игры невозможно.

4.2. Специальный навык "ведьма" имеет 3 уровня. Чем выше уровень, тем более сильной и опасной является ведьма. Наиболее опасна Верховная ведьма.

4.3. Изучать улики, оставленные ведьмами, могут служители Истинной веры, имеющие специальный навык «следователь». Изучение улик ведется по общим правилам.

4.4. Что нам известно о ведьмах:

Ведьма - существо крайне опасное и жестокое, целью своей считающее причинение вреда людям.

Подавляющему большинству людей только это известно о ведьмах, а также множество слухов о том, как именно эти коварные создания вредят людям.

По слухам ведьмы способны одним касанием заставить человека исполнять свои прихоти, а тот потом совершенно ничего не помнит. Также любая ведьма способна наслать болезнь и даже мор! Многие утверждают, что ведьмам служат звери.

За последние 18 лет ведьмы все чаще стали проявлять свои гнусные способности, а потому Церковь создала специальные отряды охотников на ведьм, которые благодаря своим знаниям могут противостоять ведьмам, хоть и с большими потерями.

Охотники на ведьм способны распознавать магию и находить ведьм по уликам.

Церковь, получив у женщины признание в ведьмовстве, передает исполнение положенного приговора в руки светской власти. Казнь ведьмы по традиции должна быть осуществлена «не проливая кровь» - сожжение, утопление, повешение. Находясь на костре ведьма не может воспользоваться магией.

4.5. Как защитить себя от магии ведьм:

- защитой может послужить только искренняя вера (СВ в любой религии).

- распространено мнение, что ведьма не может коснуться распятия, библии или святой воды. Распятие в доме защитит его обитателей от происков ведьм. Так же особой популярностью пользуются связки чертополоха, подвешенные у входа в дом - знающие люди утверждают, что если пучок чертополоха перевязать красной лентой и повесить на видном месте у входа в дом, то ни одна ведьма не может войти туда.

- особой силой обладают святые реликвии и мощи святых, они способны защитить человека от порчи и прочих воздействий магических.

4.6. Как узнать ведьму:

- каждый уважающий себя житель Королевства знает, что у ведьм есть особые колдовские книги, куда они записывают свои богопротивные заклятья! Т.о. любая непонятная книга - это первый признак ведьмы! В особо неграмотных районах - умение читать и писать у женщины тоже признак ведьмовства;

- ведьмы проводят всяческие ритуалы, а значит, если вы застали женщину за совершением непонятных действий и в окружении всяческих непонятных вещей, значит она точно ведьма!

- если вы застали несколько женщин в странных нарядах, делающих странные вещи, чертящих колдовские знаки, то это скорее всего шабаш и перед вами именно ведьмы, но рассказать об этом вы уже не сможете, так как скорее всего вас прямо сейчас принесут в жертву;

- если какую-либо женщину не удастся убить или уговорить на что-либо, то она точно ведьма.

- если с вами, вашим замком\крепостью, ресурсной базой происходит что-то странное, значит где-то неподалеку ведьмы!!

- все зло от ведьм!

Полные правила раздела "Магия ведьм" доступны только игрокам, утвержденным на роли ведьм и охотников на ведьм.

Любой персонаж, если приложит достаточно усилий и усердия, сможет в ходе игры раздобыть информацию о ведьмах, а также о способах борьбы с ними. Это может привести такого персонажа к скорой гибели или к славе великого охотника на ведьм:)

Специальные навыки

1. Специальный навык - особое умение персонажа, позволяющее совершать те или иные действия.

1.1. Специальные навыки могут иметься у персонажа на момент начала игры, также возможно приобретение специальных навыков в ходе игры за единицы опыта или применив механику "ученичество";

1.2. Наличие любого навыка у персонажа на момент старта игры должно быть обосновано логикой персонажа (биография, соответствие социальному статусу и т.п.);

1.3. Улучшение навыков, приобретение новых навыков за единицы опыта производится в мастерском лагере, а также у региональных мастеров;

1.4. Персонаж, имеющий тот или иной специальный навык, должен иметь соответствующий антураж.

2. "Знак гильдии" - чип, подтверждающий наличие навыка у персонажа. Выдается при приобретении навыка.

"Знак гильдии" может быть предъявлен другим персонажам в качестве доказательства владения тем или иным навыком.

"Знак гильдии" неотчуждаем

3. Специальные навыки:

Наименование	Описание	Требования	Способ приобретения навыка	Стоимость в единицах опыта
Первая помощь	навык позволяет остановить потерю хитов, но не лечит; отыгрывается перебинтовыванием раны. Оказывать первую помощь самому себе недопустимо	Игрок имеющий данный навык обязан иметь с собой бинт	Единицы опыта; ученичество	40
Лекарь	изготавливать лекарства, т.е. восстанавливать хиты и лечить от болезней, может только персонаж с навыком лекарь	Наличие антуража лекаря	ученичество	-
Травник	навык, дающий возможность персонажу ставить печать на чип растения у мастера локации\в мастерском лагере, тем самым делая из них готовые ингредиенты; Персонажи, у которых "травник" - основной вид игровой деятельности, имеют возможность составлять некоторые лечебные сборы	Наличие емкостей для хранения ингредиентов	Единицы опыта; ученичество	60
Кулуарное убийство	единственный способ мгновенно умертвить персонажа	Наличие кулуарного оружия	Единицы опыта; ученичество	100
Охотник	Навык позволяет добывать из животных ценные ингредиенты (желчь, жир и т.п.)	Охотиться можно только с луком или копьем	Единицы опыта; ученичество	70
Кузнец	дает возможность восстанавливать доспешные хиты, а также производить вторичный ресурс - железный слиток	Антураж кузнецы	Единицы опыта; ученичество	70
Священник	персонаж может проводить религиозные ивенты (исповедь, месса и т.д.), за участие в которых игроки	Антураж священника	Единицы опыта;	70

	получают отметку в паспорте, а также освящать воду и символ веры. Навык доступен представителям всех религий.	в выбранной религии	ученичество	
Следователь 1 уровень	персонаж может взаимодействовать с уликами, получая через них информацию о тех, кто совершил преступления. Полная информация известная при наличии 3х улик	-	Единицы опыта; ученичество	90
Следователь 2 уровень	персонаж может взаимодействовать с уликами, получая через них информацию о тех, кто совершил преступления. Полная информация известная при наличии 2х улик	-	Единицы опыта; ученичество	120
Эврика!	"тип мышления", позволяющий делать открытия в рамках игры	Антураж научной лаборатории	ученичество	-
Ювелир	дает возможность создавать вторичный ресурс - ограненные драгоценные камни	Антураж ювелирной мастерской	Единицы опыта; ученичество	60
Проводник 1 уровень	позволяет персонажу ходить по "непроходимым дебрям Черного леса"	-	Единицы опыта	70
Проводник 2 уровень	персонаж с данным навыком может вести за собой до 5 человек через "непроходимые дебри Черно леса".	-	Единицы опыта	90
Ведьма 1 уровень	возможность использовать магию ведьм вообще. Ведьмы 1 уровня теряют 1 хит при прикосновении к символу веры, а также при контакте со святой водой. Магия ведьмы 1 уровня не действует на персонажа имеющего СВ 1-3 уровня	Ведьмовский антураж; гримуар	-	-
Ведьма 2 уровень	время, в ходе которого ведьма не может колдовать после очередного ритуала сокращается в 2 раза. Магия ведьмы 2 уровня не действует на персонажа имеющего СВ 2-3 уровня.		Единицы опыта	80
Ведьма 3 уровень	время, в ходе которого ведьма не может колдовать после очередного ритуала сокращается в 3 раза. Магия ведьмы 3 уровня не действует на персонажа имеющего СВ-3 уровня.		Единицы опыта	120
Пытки 1 уровень	навык, позволяющий использовать механику пыток. Чтобы получить правдивый ответ на свой вопрос, у палача при броске кубика должно выпасть число больше, чем у жертвы.	Антураж пыточной камеры	Единицы опыта; ученичество	70
Пытки 2 уровень	"+1" к броску кубика во время пытки		Единицы опыта	90
Пытки 3 уровень	" +2" к броску кубика во время пытки		Единицы опыта	100
Устойчивость к пыткам 1 уровень	навык позволяет персонажу отвечать правдиво на вопросы, заданные во время пытки, только ПОСЛЕ броска кубика. Если у жертвы выпадает число больше, чем у палача, то жертва может вообще не отвечать на вопрос или отвечать неправду.	-	Единицы опыта	70
Устойчивость к	«+1» к броску кубика во время пытки.	-	Единицы опыта	90

пыткам 2 уровень				
Устойчиво сть к пыткам 3 уровень	«+2» к броску кубика во время пытки.	-	Единицы опыта	100
Вынослив ость	ваш персонаж получает +1 натальный хит.	-	Единицы опыта	70
Устойчиво сть к ядам	ваш персонаж будучи отравленным не умирает на месте, а остается в состоянии тяжелого ранения. При ранении отравленным оружием персонаж с данным навыком НЕ будет отравлен	-	Единицы опыта	120
Устойчиво сть к магии ведьм	ваш персонаж не подвержен воздействию магии ведьм вообще, если иное не обусловлено какими-либо условиями.	-	Единицы опыта	150
Вор 1 уровень	знания о том, как вскрыть кодовый замок(1 цифра из 3х)	-	Единицы опыта; ученичеств о	50
Вор 2 уровень	знания о том, как вскрыть кодовый замок(2 цифры из 3х)	-	Единицы опыта	70
Вор 3 уровень	знания о том, как вскрыть кодовый замок(3 цифры из 3х)	-	Единицы опыта	100
Грамотнос ть	персонаж умеет читать и писать.	-	Единицы опыта; ученичеств о	40
Торговец	данный навык позволяет персонажу торговать с игротехническими торговцами\купцами по сниженным тарифам, а также заказывать в игротехнических лавках редкие предметы торговли.	-	Единицы опыта	70
Верховая езда 1 уровень	данный навык позволяет персонажу "ездить на лошадях и вести в поводу 1 лошадь	-	Единицы опыта; ученичеств о	50
Верховая езда 2 уровень	данный навык позволяет персонажу "ездить на лошадях и вести в поводу 2 лошади	-	Единицы опыта	70
Иммуните т к заболеван ию	данный навык дает полную устойчивость к одному выбранному незаразному заболеванию: половая дисфункция, зубная боль, чахотка, паралич, радикулит, прыщи, геморрой. <i>Выбранное заболевание отмечается в паспорте игрока</i>	-	Единицы опыта	100

Улучшения для локаций

Мастер локации (регионал) фиксирует количество единиц опыта, имеющихся у локации.

Единицы опыта локации начисляются за массовые ивенты в локации.

Распоряжаться очками опыта локации может глава локации или лицо его замещающее:

граф Адольф Зальм,

барон Пфальц,

барон в таборе,

аббат Рон Гибед,

наместник султана Сулеймана Великолепного в Гессене санджак-бей Абдаррахман аль-Джабарт.

За единицы опыта глава локации может приобрести улучшения на всю локацию у регионала.

Действующие в локации улучшения отмечаются в Паспорте локации.

Улучшения:

Наименование	Эффект	Реализация	Стоимость В единицах опыта ЛОКАЦИИ
"Цивилизация"	локация становится более развитой и шумной, теперь дикие животные не подходят к ней близко и не разоряют фермы, пасеки, поля.	животное не может разрушить реально моделируемую ресурсную базу, принадлежащую локации.	150
"Грамотность"	уровень развития локации подразумевает поголовную грамотность населения.	при приобретении улучшения ВСЕ заявленные в локацию персонажи получают специальный навык "Грамотность"	150
"Бдительная стража"	в локации налажена система наблюдения за безопасностью, а потому ущерб от диверсий сокращается в 2 раза .	контролируется мастером локации. По итогам диверсии мастер изымает "уничтоженные" ресурсы.	200
"Золотая жила. Старт "	добыча ресурсов становится более эффективной и приносит "+20% " к добыче ресурсов на наделах, принадлежащих персонажам локации(3 надела)	в конце каждого экономического цикла на складе появляется на 20% больше ресурсов с указанных главой локации наделов.	200
"Золотая жила. Профи "	добыча ресурсов становится более эффективной и приносит "+50% " к добыче ресурсов на наделах, принадлежащих персонажам локации(4 надела)	в конце каждого экономического цикла на складе появляется на 50% больше ресурсов с указанных главой локации наделов.	400
"ЗОЖ"	в локации развиты гигиенические нормы и правила, а также введен в моду здоровый образ жизни: при возникновении эпидемий заболевает только 10% населения; время появления	контролируется мастером локации.	400

	новых заболевших при отсутствии лечения - 30 минут		
"Казначей.Старт"	в вашей локации работает профессионал, а потому затраты на возведение построек в локации снижаются на 20%.	контролируется мастером локации при возведении построек	200
"Казначей.Профи"	в вашей локации работает профессионал, а потому затраты на возведение построек в локации снижаются на 50%.	контролируется мастером локации при возведении построек	400
"Джамшут"-	глава локации или лицо им же уполномоченное имеет возможность 1 раз в цикл разрушить уже возведенную постройку и получить затраченные на нее ресурсы, серебро\золото затраченное на постройку не возвращается.	контролируется мастером локации	250
"Военная слава"	локация славится своими командирами, а потому желающие стать частью вашей армии стекаются сюда со всех концов Королевства: + 3 ШВ (штандартные воины) в конце каждого экономического цикла	контролируется мастером локации, добавленные ШВ размещаются в казарме до тех пор, пока не будут призваны командиром в бой.	400
"Торговый путь"	стоимость ресурсов при покупке в Торговом городе\у игротехнических торговцев уменьшается на 20% , а при продаже - увеличивается на 20%.	Улучшение действует при предъявлении письма от главы локации с просьбой о покупке\продаже.	300

О мире игры

1. Общая информация о мире:

Условное средневековье из сказок братьев Грим, измененное фантазией мастеров игры выглядит следующим образом. Расположение континентов несколько отличается от нашего мира. Европейский регион Евразии - это и есть Королевство. Юго-восточная часть современной Евразии отделена и смещена на восток - это Южный материк, на котором располагается Султанат. Общий уровень развития мира соответствует историческому аналогу (12-15вв.), НО огнестрельного оружия еще нет, да и порох на наших материках пока не изобрели. Хотя некоторые социальные новшества присутствуют (более распространены научные изыскания, высшие учебные заведения, более приближенное к нам понимание работы тайной службы, разведки и пр.). В мире господствуют 2 религии - Истинная вера и Хадис. Активная магия присутствует в виде артефактов. В отдаленных уголках можно встретить волшебных существ (феи, фавны, и т.п).

Между двумя великими державами - Королевством и Султанатом - на северо-востоке континента идет кровопролитная война! Несколько месяцев назад флот принца Селима обогнул континент с юга и атаковал Королевство совершенно с другой стороны. Атака с юга стала неожиданностью для военачальников Королевства, а потому войска хадисситов не только укрепились, но и продолжают захватывать все новые земли. Штаб армии султана Сулеймана Великолепного располагается в недавно захваченной крепости-порте Гессен. Штаб армии Королевства располагается в Бронхорсте.

2. Королевство и Султанат- это...

2.1. Королевство – одно из крупнейших держав континента, занимает его западную часть. Столица - Ойсин. Правитель - король Александр VIII Дабсбургкий. Наследник - принц Дедерик (около 18 лет). Территориально граничит с землями кочевников и пустошами, Древним лесом и маленьким Окраинным королевством. Королевство – малая часть некогда великой империи, прекратившей свое существование несколько тысяч лет назад, причиной тому послужила разрушительная война между сильнейшими магами континента. Об этом периоде никто ничего уже не помнит и не знает, доподлинно известно лишь то, что благодаря Истинной вере малой части жителей запада удалось спастись и их потомки сегодня живут и правят в Королевстве. Во избежание повторения событий тех веков служители Истинной веры запретили любые проявления магии и уничтожили всех ею владевших.

2.2. Главный политический соперник королевства - Султанат. Территориально находится юго-восточнее континента - на соседнем материке. Столица - Стамбул. Правитель - султан Сулейман Великолепный. Наследный принц, старший сын султана - Селим. Младший сын - принц Саид (около 18 лет), рожден от любимой жены Сулеймана - Софийи (сестра Александра VIII, принявшая хадис). Более 1500 лет назад после уничтожения всех известных магов на территории нынешнего королевства часть верующих отправилась на соседний континент (южный), где столкнулась лишь с последствиями магических экспериментов – демонами, джиннами, драконами и пр. Здесь истинная вера претерпела изменения и за 500 лет преобразовалась в Хадис.

На территории Султаната магических войн особых не было, маги там обитавшие не лезли в дела обычных людей и внимание не привлекали, потому на сегодняшний день магию воспринимают как сказку, но при этом ни один хадиссит не желает обладать магическими способностями - ибо грех. На сказку всем нравится смотреть со стороны:) Властьимущие в султанате никогда открыто не поддерживали что-либо или кого-либо связанного с магией, но услугами астрологов всегда пользовались, считая их способности околomagическими. Некоторые современные ученые считают, что только на территории Королевства присутствовали естественные магические источники, пробуждающие в людях магический ген. С точки зрения данной теории

магия на соседнем материке, где и располагается Султанат не может существовать в каком-либо виде кроме артефактов.

3. О правящих семьях и престолонаследии

3.1. Династия Дабсбургов – правителей западного континента – правит в Королевстве уже более 400 лет. Разные эпохи, разные короли, разные результаты правления, но нынешний король Александр VIII стал для своих подданных оплотом благополучия. Несколько поколений королей сначала плодили, а потом изничтожали беззаконие. Александр же преуспел в деле благоустройства Королевства больше всех: разрешил принимать в школы и университеты выходцев из неблагородного сословия, поощрял научные разработки, создал мощный военный флот. Одной из его самых важных заслуг является установление жесткой карательной системы в отношении нарушителей закона – как низшего сословия, так благородных людей. Еще дед нынешнего короля заставил знать считаться с интересами простого люда. Как Александру удалось удовлетворить интересы всех слоев общества – тайна за семью замками, но простой народ любит своего короля, а бароны готовы отдать жизнь сражаясь за честь и свободу Королевства. У короля 5 дочерей, младшей из которых 25 лет. Все они замужем. Сын и наследник - Дерерик, - был рожден от второй жены. На сегодняшний день Его высочество принц Дедерик обучается в военной академии Фицбургского герцогства. Право наследовать трон имеется только у Дабсбургов мужского пола, мужья принцессы \ принцы-консорты \ также не имеют никаких прав на трон, но их сыновья – потенциальные короли. По закону в случае отсутствия наследников трон займет один из членов Королевского Совета \ кто именно станет королем выбирают члены Королевского Совета \ и правящая династия вновь сменится.

3.2. Султан Сулейман Великолепный происходит из династии Османов, правящей на землях Султаната более 700 лет. Мощная военная держава (армия, флот) создана благодаря действиям предыдущего султана, нынешний же султан поддерживал развитие науки и торговли, увеличивал золотой запас Султаната. В отличие от Королевства женщины никаких дополнительных прав при нем не получили, а законы остались такими же справедливыми и жестокими. То, что в других странах считалось достижением уже работало в Султанате сотни лет. Наследовать трон здесь также могут только мужчины. смена династии возможна только, если небеса падут на землю! Сулейману удалось урегулировать отношения хаггов и алесаров, позволив имаму Юсулу (новому пророку по мнению алесаров) жить, но продолжаться это будет до тех пор, пока султан не сочтет Юсула опасным. Несмотря на это наследный принц придерживается устоев алесар хадиса и принимает мнение имама Юсула как данное Богом. Младший принц придерживается религии отца - хагг хадиса.

4. Закон и порядок

4.1. Королевство. Контроль за соблюдением закона осуществляется официально властными органами в каждой локации. Деревенский глава – в деревне, Хозяин замка – в замке, Барон – в баронстве, Король – в королевстве. В любом случае подсудимый должен быть по статусу ниже судьи. Если преступление в деревне совершает кто-то из знати, то судить его будет НЕ деревенский судья, а соответственно хозяин герцогства \ баронства \ замка.

Основной жизненный принцип в Королевстве: сам живи хорошо и не мешай жить другим.

Законы королевства основываются на законах Истинной веры: не убий, не укради и т.п. Все предельно ясно. Если хозяин замка желает ввести новый закон, он оформляет его письменно и гонцы в ОБЯЗАТЕЛЬНОМ порядке зачитывают закон на главной площади, чтобы каждый подданный знал о нововведениях будь то налоги, или наказание за косой взгляд в стороны жены хозяина замка. Наказания в зависимости от тяжести преступления разнятся от штрафа до смертной казни. За убийство положена казнь, за воровство - тюрьма, да рудники, за прочие провинности наказания соразмерны провинности.

В Зальмском герцогстве, где и разворачиваются события игры, распространены позорные столбы. Позорный столб устанавливается на центральной площади. За оскорбления и прочие не слишком тяжелые преступления

люди приговариваются к 30 мин.- 2 часам нахождения у столба. Наказанного привязывают за руки к столбу, а рядом ставят табличку с указанием преступления, за которое тот наказан. Конечно же знать такому позорному наказанию не подвергается.

Также в герцогстве принято следующее: каждый день в одно и то же время (11.00 - 12.30) хозяин замка или лицо его замещающее принимает в ратуше просителей, выслушивает жалобы, решает споры и всячески вершит суд!

* Тайная служба занимается контрразведкой, расследованием преступлений, затрагивающих государственные интересы. Полномочия агентов тайной службы высоки, но пользуются ими всегда разумно. Балом правят титулы, если только у представителя Тайной службы нет специального распоряжения. подписанного королем!

* Охотники на ведьм - структура, созданная церковью и занимается расследованием преступлений против церкви, т.е. связанных с магией - в этой области они имеют все права, и даже могут выдвигать обвинения в ереси, если кто-то препятствует делу. Но осудить заслушав все обвинения и изучив доказательства могут только светские власти. Не имеют прав на какие-либо активные действия, если оные не были им дарованы владельцем земли, на которой они находятся. Всегда имеют при себе разрешение от Папы Августа I на расследование преступления.

* Расследования на местах осуществляют стражи замка.

4.2. Султанат. Законодательство Султаната также основывается на религиозных постулатах. Считается, что за нарушение запретов виновного ждет наказание в этой жизни и страшные муки после смерти. Смертная казнь за вероотступничество, удары плетью за употребление опьяняющих и одурманивающих веществ, прелюбодеяние, лжесвидетельство и т.п., отрубание руки за воровство, "око за око" и т.п. Суд на захваченных землях вершит наместник султана, а также наследный принц как глава армии. вводимые законы также должны фиксироваться на бумаге и доноситься до подданных посредством зачитывания на главной площади. (Аналог - законы шариата). Приверженцы алекар хадиса считают законы шариата слишком жестокими и часто более мягко относятся к тем или иным преступлениям.

5. Кочевники Пустоши (аналог - гунны)

Это племена диких людей, живущих набегами. Поклоняются Тенгри-хану - язычники. Пару десятков лет назад рыцарство Королевства организовало поход против кочевников, но лишь зря потратило время и ресурсы: к тому моменту как вышедшие в поход рыцари практически умерли от жажды в Пустошах еще ни один кочевник не пострадал, но зорко наблюдал из-за ближайшего бугра за глупыми железяками. Таким образом поход с целью обратить кочевников в Истинную веру не удался, а сами кочевники продолжили проникать на земли Королевства под видом бродяг, наемников, торговцев и т.п. Их социальный статус крайне низок до тех пор пока кочевники не примут Истинную веру, но и после этого жизнь не становится легче. Никогда добрая прихожанка Истинной церкви не выйдет замуж за язычника хоть и бывшего, а женщин этого племени не будут считать леди. Благодаря войне кочевники стали более желательными гостями на землях Королевства - в качестве свирепых воинов, - но языческие обряды также остаются под запретом и преследуются церковью. В пустошах к магии относятся как к дару богов.

6. Подробнее о религии.

Истинная вера (аналог католицизма) и Хадис (аналог ислама) – наиболее распространенные религии Мира. Война кому-то помогает укрепиться в вере своей, а кто-то разочаровывается. Мессы в Зальмском аббатстве становятся более многочисленными, отрядный капеллан и мулла всегда сопровождают свои войска. За последние 18 лет Зальмское аббатство разрослось, многие верующие дали обеты, а отшельники выбрали местом для общения с Богом Черный лес. Появились еретики, верящие, что магия тоже от бога и потому приемлема, если не несет людям зла. Еретиков мало и они вне закона и также преследуются Истинной церковью, как и сектанты, практикующие магию. Т.о. еретики крайне религиозны, но не видят в магии зла и

сами ее не касаются, а вот сектанты к религии отношения не имеют - они жаждут обладать магией и решить судьбы людей!

Хадис представлен двумя течениями: хагг хадис (хадис правой руки, хаггиты-праворукие) и алесар хадис (хадис левой руки, алесары - леворукие). Хаггиты более консервативны, а последователи алесар хадиса, а том числе и принц Селим, более склонны к радикализму, потому приняли недавно объявившегося святого в качестве истинного посланника Бога. Последователей хагг хадиса от алесар хадиса также можно отличить по тому, как они одевают шаровары: с левой или правой ноги:)

Малое количество кочевников пустошей (аналог гуннов) так же присутствует на территории Черного леса. Кочевники поклоняются Тёнгри-хану (религия гуннов).

7. Наука и торговля

В Мире мало людей, чей взгляд на мир отличается от остальных и позволяет сделать открытие в той или иной области, потому подобные люди ценятся как в Королевстве, так и в Султанате. В условиях разразившейся войны развитие науки приобрело еще большее значение, т.к. началась гонка вооружений и технологий. Точно также мало грамотных казначеев способных в условиях войны не только сохранить имущество господина, но и приумножить. Попытка завоевания островов Свободы 18 лет назад ни к чему не привела, а потому морские торговые пути не приобрели особой популярности, что не мешает наиболее предприимчивым подданным Королевства и Султаната вести торговлю с островами.

8. Рабство

На территории Королевства рабство запрещено и жестоко карается законом, но это не мешает отчаянным преступникам похищать людей и продавать их в Султанат, где рабство - неотъемлемая часть экономики и социальной жизни.

Мастерская команда ПРИ «ЧДЛ-2»

Главмастер, мастер по сюжету, мастер по экономике, изобретениям, магии, общим игровым правилам -
Екатерина Жиленко <https://vk.com/artmaximum>

Мастер по боевому взаимодействию, Турниры - Антон "Юкас" Казак <https://vk.com/kazak.anton>

Помощники мастера по боевому взаимодействию:

Павел Бармалей Золотарев <http://vk.com/barmaley26rus>

Дмитрий Арчер Петухов <http://vk.com/id172202599>

Мастер мертвых - Владимир Мельников http://vk.com/mors_angellus

Мастер по медицине и антуражу, регионал локации "Гессен" - Екатерина "Рун" Аксенова <https://vk.com/runieli>

Мастер по АХЧ - Жора;) <http://vk.com/flugergehimer>

Мастера локаций (региональщики):

Локация: "Замок Мильден":

Мария Карпенко <https://vk.com/id20577849>

Алексей Карпенко <https://vk.com/id32701857>

Локация "Замок Бронхорст":

Алексей Шайба Великанов <https://vk.com/id199366178>

Локация "Крепость-порт Гессен":

Екатерина Рун Аксенова <https://vk.com/runieli>

Анастасия Вассалова <https://vk.com/id14564666>

Локация "Цыганский табор":

Маруся Попова <https://vk.com/kenaranighton>

Локация "Аббатство":

Иван Латышев https://vk.com/smail_0_o

Владимир Чинивизов <https://vk.com/vchinivizov>

Мастера данжа:

"Черный лес и подземелья" - Леха Киш https://vk.com/a_kish

"Морские путешествия" - Сандро Гхастелло <https://vk.com/sandrogastello>

"Пещеры Черного леса" - Сергей Инкивз Левшеков <https://vk.com/levshekov>

Мастер-торговец:

Иван Палыч Дымченко <https://vk.com/id32907594>