



**ВЕДЬМАК**  
**ТЕНИ СКЕЛЛИГЕ**

# Содержание

<b>1. Об игре</b>	<b>4</b>
1.1. Общее описание	4
1.2. Концепция игры	4
1.3. Предыстория игры	4
1.4. Организационная информация	5
1.5. Правила поведения на проекте	6
1.6. Взносы	6
<b>2. Экономика</b>	<b>7</b>
2.1. Общее описание	7
2.2. Игровые ценности	7
2.3. Питание	7
2.5. Значение денег	7
2.6. Торговля	7
2.7. Чипы брони и оружия	7
<b>3. Магия</b>	<b>8</b>
3.1. Основные положения	8
3.2. Красные флаги	8
3.3. Ритуальная магия	8
3.4. Истинная магия	9
3.5. Ведьмачьи знаки	9
<b>4. Религия</b>	<b>9</b>
4.1. Общее описание	9
4.2. Культ Фрейи	9
4.3. Культ Вечного Огня	11
4.4. Механика обрядов	13
4.5. Прочие культы	13
<b>5. Медицина</b>	<b>13</b>
5.1. Состояния персонажа	13
5.2. Тяжёлое ранение	13
5.3. Лечение ранений	14
5.4. Смерть	14
5.5. Зелья	14
<b>6. Социальные взаимодействия</b>	<b>15</b>
6.1. Пленение	15
6.2. Замки	16
6.3. Обыск	16
6.4. Воровство	16

6.5. Оглушение	16
6.6. Кулуарное убийство	16
6.7. пытки	17
6.8. Отношения, любовь, секс	18
6.9. Бордель	18
6.10. Решение спорных вопросов	18
<b>7. Посмертие</b>	<b>20</b>
7.1. Общее описание	20
7.2. Статус «Мертвый»	20
7.3. Статус «Живой»	21
7.4. Выход второй ролью	21
7.5. Список вторых ролей	21
<b>8. Боевые взаимодействия</b>	<b>22</b>
8.1. Общее описание	22
8.2. Поражаемая зона	22
8.3. Хиты	22
8.4. Доспехи	22
8.5. Оружие	23
8.6. Щиты	23
8.7. Разрешённые действия	24
8.8. Запрещённые действия	24
8.9. Ранения, добивание	24
8.10. Допуск, сертификаты и трофейка	24
<b>9. Данж и Точки интереса</b>	<b>25</b>
9.1. Данж	25
9.2. Точки интереса	25
<b>10. Менталитет</b>	<b>26</b>
10.1. Про клановое общество	26
10.2. Традиции	27
10.3. Дипломатия и послы	28
10.4. Эпилог	28
<b>11. Система выборов</b>	<b>29</b>
11.1. Общее описание	29
11.2. Механика выборов и подсчет голосов	29
11.3. Кандидаты	29
<b>12. Гвинт и Покер</b>	<b>29</b>
12.1. Правила Гвинта	29
12.2. Правила Покера на костях	30



<b>13. Антураж</b>	<b>30</b>
13.1. Общие принципы	30
13.2. Базовые требования	30
13.3. Обязательные элементы	31
13.4. Клань и жители Скеллиге	31
13.5. Посольства материковых стран	31
13.6. Размещение и игровые пространства	32
13.7. Увеселительные заведения	32
13.8. Внутриигровые предметы и мелочи	32
<b>14. Мастера игры и авторы правил</b>	<b>32</b>





# 1. Об игре

## 1.1. Общее описание

«Ведьмак. Тени Скеллиге» – ролевая игра по циклу книг Анджея Сапковского «Ведьмак», а также по мотивам компьютерной игры «Ведьмак. Дикая Охота».

Даты проведения:

18–20 июня 2026

Количество участников: 100+

Количество локаций: 5+

Масштаб игры: Остров Хиндарсфьялл на архипелаге Скеллиге

Организаторы: МГ Легенды Севера

Место проведения: Ролевой полигон «Балфест», Литва

## 1.2. Концепция игры

Наша цель – сделать игру по миру Ведьмака, где, в отличие от компьютерной игры, главными персонажами станут обычные жители Скеллиге, в момент, когда прежний мир стоит на грани катастрофы. Создавая эту игру, мы стремимся исследовать природу власти и понять, где проходит граница между общим благом и частными интересами. Что

берет верх — забота о народе или укрепление собственной позиции? Можно ли принести малое в жертву ради великого, и каково это выбирать меньшее зло? Мы хотим увидеть, как эти законы работают в действии, как принимаются судьбоносные решения и какие последствия они несут.

## 1.3. Предыстория игры

Шесть месяцев войны потрясли Северные Королевства. Нильфгаард захлестнул Лирию и Ривию, Аэдирн, Темерию, Верхний Аэдирн, юго-запад Каэдвена и прорвался к Понтару. Король Хенсельт мёртв, а Радовид V Свирепый вместо помощи ослабленному Каэдвену присоединил его земли к своему государству. Ковир и Повисс сохранил нейтралитет, лишь наблюдая за битвой титанов. Лига, некогда гордый союз, после смерти короля Недамира раскололась и была поделена между Ковиром и Реданией. Но действительно ли исход войны будет решён на материке? Всё больше признаков указывает на то, что ключ к будущему скрыт в другом месте. Там, где волны разбиваются о скалы, где шторм не повод не выходить в море, где суровые воины живут и умирают ради славы.

Веками непокорные острова держались в стороне от чужих войн, защищая лишь свои берега. Но теперь всё изменилось. Король Бран Тиршах мёртв, и великие кланы Скеллиге собираются на острове Хиндарсфьялл, в деревне Ларвик, чтобы выбрать нового правителя.

На Скеллиге не чтят власть, если она не доказана кровью. Доблесть, сила, хитрость — лишь через испытания можно взойти на трон. А если этого окажется недостаточно, интриги и предательства решат исход борьбы. Кто возглавит архипелаг? Великий воин, чья слава гремит от Спикероога до Фарер? Проницательный политик, способный объединить кланы? Талантливый оратор, умеющий направлять бурю в нужное русло? Или всего лишь марионетка в руках





чужеземных агентов, готовая продать свободу островов за сомнительный союз?

## 1.4. Организационная информация

1.4.1. Время проведения игры 18 - 20 июня 2026. Заезд на полигон с 16 июня. 17 и 21 июня при необходимости будет организован автобус от и до Тракая. Парад открытия игры - 12:00 четверг (18 июня); Парад закрытия игры - 18:00 суббота (20 июня).

1.4.2. Все спасательные службы будут извещены о проведении игры, согласно требованиям местного законодательства.

В случае каких-либо проблем незамедлительно обращайтесь к мастерам.

Мастерская группа вправе отказать в участии любому игроку без объяснения причин.

1.4.3. В палаточном лагере и в некоторых игровых локациях будут обустроены костры. Разжигание любых других хаотичных костров на территории мероприятия без согласования с организаторами строго запрещено.

Поблизости от костра должна находиться канистра с водой и/или огнетушитель.

Горящий костер/мангал не должен оставаться без присмотра.

1.4.4. Игроки отвечают за чистоту своих локаций. Весь мусор должен быть сложен в мусорные мешки, плотно завязан и вынесен в мусорные контейнеры, которые будут установлены

на полигоне в местах, указанных мастерской группой.

1.4.5. Пиротехника запрещена.

1.4.6. На полигоне будет питьевая вода, а также доступ к скважине с питьевой водой вблизи палаточного лагеря.

1.4.7. Машины на полигоне. Будет организована зона паркинга. Будет возможность подъехать к главной локации с условием незамедлительного отъезда уже выгруженной машины в зону паркинга.

1.4.8. Игровые кабаки и торговля. На игре будет действовать мастерская таверна в которой можно будет приобрести еду и напитки за игровые деньги.

*Торговля на игре за реальные деньги строго запрещена! Всё должно продаваться только за игровые деньги. Игрок, замеченный в торговле за реальные деньги, будет удален с игры.*

1.4.9. Игровые языки. На игре основными языками общения участников являются:

- английский (Всеобщий язык)
- русский (Скеллигский диалект)

Любые другие языки считаются наречиями с континента и вызывают подозрения у местных жителей. Мы настоятельно просим участников проекта избегать общения на неигровые темы на любом языке в пространстве игры.

1.4.10 В связи с проведением игры в лесной местности помните о технике





безопасности и наличия в этих условиях насекомых, клещей и прочего, озаботьтесь наличием репеллентов и прививок.

## **1.5. Правила поведения на проекте**

1.5.1. До игры допускаются участники, достигшие совершеннолетия. Участие несовершеннолетних согласовывается индивидуально с мастерской группой.

1.5.2. На проекте запрещено употребление алкоголя (18 июня с 12.00 до 20 июня 18.00), наркотических, психотропных и прочих запрещенных препаратов. Если алкоголь каким-то чудесным образом оказался в вашем организме - оставайтесь в вашей палатке до полного очищения организма и воздержитесь от игровых взаимодействий с другими участниками проекта.

1.5.3. Представители мастерской группы занимаются контролем за соблюдением правил игры. Если представитель МГ говорит, что с вами произошло какое-либо игровое взаимодействие, то так и произошло.

1.5.4. Также МГ оставляет за собой право удалить с проекта любого игрока за нарушение игровых правил и норм поведения без возврата взноса за игру. Игрок, в свою очередь обязан подчиниться.

1.5.5. Игроки демонстрирующие признаки психической неуравновешенности, которые способны нарушить игровой процесс и могут представлять угрозу для здоровья игроков или их имущества, также будут удалены с проекта без возврата взноса.

1.5.6. Мастерская группа настоятельно призывает вас разделять личное и игровое общение, а также придерживаться в личном общении общепринятых норм морали и этики, дабы не создавать конфликтных ситуаций в рамках данного проекта.

1.5.7. Домашние животные на игру не допускаются.

1.5.8. Подавая заявку на игру и приезжая на полигон, каждый игрок соглашается со всеми правилами



игры «Ведьмак. Тени Скеллиге».

Мастерская группа не несёт никакой ответственности за физические и психологические травмы, а также нанесенный материальный ущерб, как участникам мероприятия, так и третьим лицам, не являющимся участниками проекта. Мастерская группа также не несет ответственность за действия участников мероприятия входящие в противоречие с законами Литовской Республики.

1.5.9 Мастерская группа не обязана приглашать на мероприятие квалифицированных медиков либо иметь медикаменты, выходящие за рамки состава автомобильной аптечки первой мед. помощи. В связи с этим, каждый участник мероприятия при наличии особых заболеваний обязан сообщить о них организаторам, а также проинформировать о необходимых действиях при оказании им первой медицинской помощи. Мастерская группа также рекомендует игрокам иметь при себе минимальный набор медицинских средств, которые могут понадобиться вдали от дома. В штабе МГ будет находиться стандартная медицинская аптечка.

## **1.6. Взносы**

До 31 декабря 2025 года - 100€.

С 1 января 2026 года по 5 апреля 2026 года - 150€.



С 6 апреля 2026 года планируется еще одно повышение взноса.  
Возврат взносов будет возможен только до 1 января 2026 года.

## 2. Экономика

### 2.1. Общее описание

Для честности выборов в деревне Ларвик были отчеканены специальные монеты события названные Мунтами, которые можно заработать во время выборов и потратить на свои нужды. Сделано это было для того, чтобы богатство не было решающим фактором во время избрания нового Короля.

### 2.2. Игровые ценности

К официальным игровым ценностям относятся:

Квестовые предметы  
Предметы, обозначенные чипом "Игровая ценность"  
Мунты  
Жетоны продуктов  
Символы брони  
Оружейные повязки  
Зелья  
*Список будет расширяться*

### 2.3. Питание

Питание на игре будет происходить в игровой таверне, еду там можно будет получить двумя способами, либо отдав жетон охоты и получив

соответствующее количество порций, либо три порции еды можно получить за один мунт.

Для неудачливых охотников и нищих всегда остается вариант попросить милостыню в храме Фрейи, там вас покормят и запишут ваше имя, чтобы доложить будущему королю о количестве нищих и страждущих после выборов.

### 2.4. Модель охоты и собирательства

Любой игрок может сходить в лес на охоту и найти себе пропитание и проверить свою удачу, на игре в лесу можно будет найти семь видов добычи и обменять их на разное количество порций в таверне:

Грибы - 1 порция  
Рыба - 1 порция  
Кролик - 2 порции  
Куропатка - 2 порции  
Лось - 3 порции  
Кабан - 3 порции  
Медведь - 4 порции

### 2.5. Значение денег

В конце игры количество монет у команды может повлиять на итоги игры.

### 2.6. Торговля

Мастерская группа не ставит перед собой цель ограничить каким-либо образом вашу фантазию и виды использования валюты, покупайте и продавайте услуги, советы, верность вашего топора, еду и прочее, зарабатывайте как можете :)

### 2.7. Чипы брони и оружия

2.7.1 На всех бронированных воинах будет находиться брелок кирасы (должен быть размещен на элементах брони), который является вещественным символом брони. После смерти персонажа этот символ брони можно забрать и продать, однако брелки брони снятые с поверженных противников нельзя использовать сразу, она





считается поврежденной, их можно либо продать другим персонажем с обязательным уведомлением, что она повреждена или починить и подогнать под себя у Бронника или Кузнеца. Воровать броню надетую на человеке запрещено.

2.7.2 Вещественным подтверждением наличия оружия в игре будет являться полоска ткани с логотипом проекта повязанная на любой части оружия, данные полоски ткани можно воровать, продавать, покупать, менять и прочее. Отсутствие данного элемента на оружии значит, что его нет в игре и им нельзя пользоваться (проверяйте свое оружие перед боем, возможно его уже украли). Если во время боя ткань порвалась, значит оружие сломалось и им нельзя больше пользоваться до покупки новой. новую повязку на ваше оружие можно получив от другого персонажа, например купив у Кузнеца.

## 3. Магия

### 3.1. Основные положения

Магия на Игре может быть двух типов: Ритуальная и Истинная. Ритуальная магия доступна всем, Истинная магия доступна конкретным персонажам. Ритуальная магия копирует эффекты Истинной магии, но имеет требования (это может быть время использования, требуемые редкие ингредиенты и т.п.). Истинная магия не имеет требований, но ограничена количеством использований.

### 3.2. Красные флаги

Магией нельзя убить (если в заклинании не сказано обратного).

Все магические способности – ситуативные и не универсальные.

Магия не прокачивается (если в заклинании не сказано обратного)

Магия действует в Зоне Досягаемости (на расстоянии вытянутой руки заклинателя), если в тексте заклинания не указано иного.

Как только заклинание произнесено, все его эффекты должны быть приме-

нены в течении следующих пяти минут, если в тексте не указано обратного.

Контрзаклинания должны быть использованы в тот же момент, когда использовано другое заклинание (нельзя наложить контрзаклинание заранее или спустя разумно продолжительное время после применения другого заклинания). При произнесении названия заклинания, вне зависимости от того, успешно оно или нет, Маг тратит жетоны. Если жетонов у него не хватает – заклинание не считается совершенным, но все оставшиеся жетоны всё равно тратятся.

### 3.3. Ритуальная магия

Ритуальная магия - это способ для любого обывателя через обряды и церемонии коснуться неизвестного и непознаваемого. Большинство обрядов Ритуальной магии повторяют эффекты заклинаний Истинной Магии, но требуют выполнения дополнительных условий, которые указаны в каждом конкретном обряде.

Каждый ритуал - это таинство, и должно быть обставлено соответствующе. Обыватели не знают, почему тонкие материи мира откликаются именно на такие действия, поэтому пропуск даже одного элемента в ритуале приведёт к тому, что он не





сработает. Каждый ритуал обязательно занимает время, требуемое на обряд, а эффект начинает действовать через какое то время (индивидуально для каждого ритуала). Все предметы, потраченные в ходе ритуала, считаются потерянными и должны быть сданы представителю МГ при первой возможности.

*Список доступных заклинаний будет представлен в приложении*

### 3.4. Истинная магия

Истинная магия - это врождённый дар, который нельзя получить в процессе игры. Им обладают Волшебницы, Друиды и прочие практики мистических искусств. И хотя она позволяет куда более вольно обращаться с потоком магической силы, используя чары “на лету” и мгновенно, при источник этой силы находится в самом заклинателе и ограничен.

Всем заклинателям доступны все заклинания со старта, но за использование заклинаний нужно платить специальными жетонами силы, которых у каждого заклинателя всегда ограниченное количество.

Жетоны силы выдаются на

старте каждому заклинателю, это возобновляемый непобораемый ресурс. При применении (произнесении) заклинания нужное количество жетонов должно быть потрачено и отдан представителю МГ при первой возможности.

*Список доступных заклинаний будет представлен в приложении.*

### 3.5. Ведьмачьи знаки

Известны только ведьмаку, сами жесты и их действие будут продемонстрированы на параде открытия игры.

## 4. Религия

### 4.1. Общее описание

Правила по Религии в этой игре в основной своей части – рекомендательный текст о том, каков мир, в который мы играем. Маленькая часть механики выделена отдельно. В эти правила входит общий подход к религии, элементы механики и ряд основных положений. Он будет дополняться к игре теологическими и иными текстами, описаниями обрядов и т.д., и в этом мы готовы и будем рады сотрудничать с игроками.

Любая религия – это определённая система взглядов, обусловленная верой в сверхъестественное. Она включает в себя свод моральных норм и типов поведения, обрядов, культовых действий, и объединяет людей в организации. Это очень правильно, так будет и у нас.

Любой персонаж может придерживаться любой религии в рамках вселенной, но особенных способностей это не даёт ввиду удаления Острова от привычных для большой земли мест силы.

### 4.2. Культ Фрейи

#### 4.2.1. О Фрейе

Фрейя — богиня плодородия, любви и





красоты, известная также как Великая Мать. Большинство сторонников культа богини сосредоточено на островах Скеллиге во главе с главной жрицей, Сигрдрифой. Фрейя изображается как золотоглазая беременная женщина в длинном балахоне. На шее у неё ожерелье с огромным бриллиантом — Брисингаменом. Согласно легендам, Фрейя путешествует по миру в облике сокола или кота, кот же является и символом её культа. Больше всего ценит в людях любовь к земледелию, к семье и ближнему, любовь к животным и природе. Люди, поклоняющиеся богине, особенно чтут эти ценности.

#### 4.2.2. Об обрядах и почитании

Символы веры - Фрейя известна как богиня, что в большей степени чтит поступки, а не показные действия, поэтому какого то устоявшегося символа Веры у неё нет. Среди последователей Культа распространено ношение украшений в виде белого кота или искусно вплетённых в одежду высушенных семян, однако сакрального значения эти символы не несут, в первую очередь показывая уважение последователя к богине.

Пожелание плодородного лета - несмотря на отсутствие символа веры, каждый последователь Культа Фрейи всегда имеет при себе небольшой мешочек с семенами, что близко его сердцу и роду. Краснолюды могут носить с собой споры грибов из родного места, Туссентиец - семена виноградной лозы, Северянин - семена ромашки и т.п. В качестве жеста прощания при расставании с новыми знакомыми последователь Культа дарит одно семечко как символ благостных намерений и пожеланий, как дар самой богини плодородия. Среди последователей Культа этот обряд принимает форму взаимного обмена семечками, значение при этом остаётся таким же. Принять в подарок такое семечко от нового знакомого для последователя Культа - важный и очень ценный жест. Довольно важной частью этого ритуала также

является высаживание и возвращение полученных таким образом культур (но лишь в том случае, если последователь действительно испытывает к дарителю благостные чувства)

Касание Фрейи - Культ Фрейи приветствует тактильность как символ того, что объятия богини открыты для всех. Для последователей естественны тёплые приветствия и объятия даже незнакомых людей. В более официальном варианте приветствия между последователями Культа распространено поочерёдное касание







открытой ладонью сначала своего лба, а затем - лба другого участника приветствия.

Традиция еды - среди последователей Культа приветствуется любовь к ближнему, поэтому Храмы Фрейи всегда кормят нуждающихся на своей территории. Тем не менее, когда последователь Культа оказывается в новом месте, для него вполне естественно сделать всё посильное для того, чтобы помочь нуждающимся. Например, если последователь Культа проводит ночь на постоялом дворе или в трактире, для него естественно как дышать оставить монетку или пойманное на охоте животное трактирщику "для нуждающихся". Предполагается, что трактирщик использует эти средства для того, чтобы накормить голодного. Конечно, никто не проверяет добросовестность трактирщиков, но Культ Фрейи чтут и обычно поддерживают в таких начинаниях.

Если кто-то желает воззвать к Фрейе молитвой, то лучшим подношением является несколько свежих полевых цветов, которые вызывающий приносит к статуе богини или же просто выкладывает перед собой во время молитвы. Однако подобные подношения не могут быть просто брошены для того, чтобы быть вытоптаны

солдатскими сапогами - после молитвы принято высушивать цветы и затем использовать в травничестве или украшении жилища.

Ни один последователь Культа Фрейи никогда не будет охотиться ради удовольствия - он может забрать жизнь животного лишь ради пропитания, и добыть лишь столько дичи, сколько ему необходимо для того, чтобы насытиться. Впрочем, на дары земли (грибы и ягоды) и морей (рыба) это строгое правило не распространяется.

*Помимо перечисленных могут быть и иные обряды, это зависит от региона и каждого отдельного последователя*

Великий обряд Культа:  
Будет известен Главе Культа.

## 4.3. Культ Вечного Огня

### 4.3.1. О культе

Култ Вечного Огня — религиозная организация, имеющая множество последователей среди жителей Северных королевств. Она была основан в Новиграде, где Вечный Огонь стал фактически официальной религией, а город де-факто служил столицей культа. Организацию возглавляет иерарх, избираемый Коллегией выборщиков. Главным храмом культа является Храм Вечного Огня в Новиграде.

Вечный Огонь не считается божеством — согласно священным писаниям, это божественная сила, поддерживающая как богов, так и смертных в их вечной борьбе со злом. Церковь Вечного Огня является маяком в тёмном мире, предлагая духовное руководство и путь к прогрессу. Её основная задача — защищать верующих от зла, будь то внутренние искушения или внешние угрозы.

### 4.3.2. Об обрядах и почитании Малые обряды Культа:

- Символы Веры - Каждый последователь носит при себе два символа веры. Один - знак,



изображающий горящее пламя, носится на виду (этот символ может принимать любой вид, от ювелирных украшений до татуировок или рисунков на одежде). Второй символ - личный, это может быть некая вещь, ознаменовавшая приход последователя в Култ (сломанный кинжал, которым при молитве удалось убить монстра; обгоревшая спичка, которой лидер культа зажигал свечи при обряде инициации последователя; смертельная рана, которую исцелили в храме). К личному, тайному символу обращаются только в самых сокровенных таинствах, и показать его можно лишь такому же последователю Культа.

- Поддержка вечного пламени - согласно догматам Культа, позволить очагу пламени потухнуть без сопровождающей молитвы является актом богохульства, поэтому каждый последователь, заходя в новый дом, обязательно добавит щепку хвороста или иной пищи для огня в местный очаг. Это должно быть сделано лишь с позволения обитателей жилища, и показывает их дружественные и чистосердечные намерения. Если же хозяин жилища не позволяет провести данный ритуал, то и последователь Культа не сможет доверять ему.

- Пламя всеведующее - Вечному огню можно доверить любые душевные раны, и он залечит их так же, как защищает людей от Чудовищ. Перед каждым приёмом пищи и отходом ко сну (традиционно), а также во время душевных потрясений последователь Культа перед любым источником огня (это может быть как весёлый очаг в доме утех, так и едва тлеющая лучина в тюремной камере) рассказывает Вечному Огню о произошедших событиях в его жизни с последнего обращения, а также делится своими мыслями. При этом обряде последователь обязан обращаться к Огню вслух, поэтому многие последователи считают данный ритуал очень личным и специально проводят



его наедине, приглушив при этом голос.

- Пламя вездесущее - Каждый последователь знает, что Вечный Огонь ведёт его всю его жизнь, поэтому самые важные события в его жизни должны быть освещены Огнём. Будь то свадьба, подписание важной сделки или месть давнему врагу - каждый последователь обязательно позаботится, что рядом находится источник Огня, чтобы засвидетельствовать этот момент и благословить на благоприятный исход.

- Знак Пламени - существует особый знак Вечного Пламени, представляющий из себя скрещенные в замок перед собой руки с вытянутыми пальцами, символизирующими лепестки пламени. Символ считается среди последователей Культа сокровенным и священным, его используют в качестве клятвopодтверждающего жеста. Истинный последователь Культа этим жестом метафорически призывает Вечный Огонь быть свидетелем своим словам, и горе и вечный позор тому последователю, что преступит подобную клятву, т.к. среди верующих в Пламя нет более сакральной формулы клятвы. Помимо перечисленных могут быть и иные обряды, это зависит от региона и

каждого отдельного последователя

Великий обряд Культа:  
Будет известен Главе Культа.

*ПРИМЕЧАНИЕ. В связи с пожарной техникой безопасности, создавать и использовать любой источник огня кроме согласованных костров, спичек и зажигалок СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО. Последователям данного культа рекомендуем использовать электронные свечи.*

#### 4.4. Механика обрядов

Каждый религиозный обряд - это устоявшаяся формула, передававшаяся практически неизменной с момента основания Культа. По сути, изначальным предназначением каждого обряда была возможность служителям культа в той или иной мере касаться завесы неизведанного.

Однако со временем и сменой поколений многие обряды древних культов утратили свою мистическую составляющую, преобразовавшись скорее в некие социальные ритуалы, предназначенные для сплочения последователей.

У каждого культа есть как свои собственные древние и сокровенные таинства, при проведении которых обязательно должно присутствовать более половины участников культа и Глава культа, так и более повседневные обряды и ритуалы, наподобие осенения себя особым знаком и проговаривания определенного воззвания при входе в чужой дом.

#### 4.5. Прочие культы

Представители прочих культов, ересей, религиозных течений и т.д. на игре возможны в небольшом количестве.

### 5. Медицина

#### 5.1. Состояния персонажа

Любой персонаж на игре может находиться в одном из следующих состояний:

- Жив
- Тяжёлое ранение, если количество хитов = 0
- Мёртв (медицина бессильна)

#### 5.2. Тяжёлое ранение

Игрок, потерявший все хиты, переходит в состояние тяжелораненого (0 хитов). Обязан лечь и сесть на землю, при этом утрачивает способность сражаться и передвигаться (может отползти не более чем на 10 шагов от места падения). Тяжелораненый может говорить только шепотом. Тяжелораненый человек не может покончить жизнь самоубийством. Также он не может оказывать никакого сопротивления (в том числе и когда оказывают помощь), считается, что человек находится в полубессознательном состоянии. Транспортировка раненого осуществляется реально силами его товарищей.

После излечения тяжелораненый в течение 15 минут может передвигаться только при помощи двух или более (но не менее) здоровых помощников,





или самостоятельно ползать, стонать или шептать. Самостоятельное передвижение на двух конечностях, тем более – бег, попытка применить оружие или магию – немедленная смерть. Легкораненых в игре нет.

Тяжелораненый переходит в состояние смерти, только после громко и внятно сказанного слова «ДОБИВАЮ» вместе с касанием оружием. Если в течение 10 минут тяжелораненному не оказана медицинская помощь любым способом, разрешенным данными правилами, персонаж умирает.

### 5.3. Лечение ранений

Возможно только с помощью соответствующих игровых предметов.

### 5.4. Смерть

Смерть наступает:

- если тяжелораненный не был вылечен в течение 10 минут после потери всех хитов;
- в результате магического воздействия;
- в результате пыток;
- в результате пленения;
- если персонаж добит;
- если персонаж попал под эффект от яда;



- если к персонажу применено кулуарное убийство.

### 5.5. Зелья

#### 5.5.1. Общая механика зелий

Зелья на игре будут обозначаться карточками с его названием и полным описанием его свойств. Зелье может принять либо сам персонаж, разорвав карточку или его можно влить в рот оглушенному, тяжраненному, плененному или мертвому персонажу без его согласия, чтобы это сделать нужно дать прочитать ему описание и разорвать над ним карту. В случае, если вас напоили в бессознательном состоянии (оглушен, мертв), то вы не знаете, что в вас влили зелья, однако вы отыгрываете те эффекты которые значатся в описании. Большая просьба обрывки карт не выбрасывать и передать мастерской группе при первом удобном случае.

#### 5.5.2. Создание зелий

Если вы не алхимик и не знахарь, то вы вряд ли сведущи в этой науке, однако на игре будут присутствовать персонажи, которые будут уметь их делать и могут их продавать. Будьте бдительны и остерегайтесь мошенников.

#### 5.5.3. Виды зелий

Здесь представлен общеизвестный список зелий, однако не удивляйтесь если на игре вам встретится что-то не из этого списка:

- Белый мёд - мгновенно отменяет действия всех других зелий.
- Иволга - Дает иммунитет на 1 час и мгновенно снимает все действия зелий с пометкой Яд.
- Ласточка - восстанавливает нательный хит. Мгновенный эффект.
- Зелье Плотвы - вы всегда хотите находиться выше всех, при диалогах пытаетесь быть выше. (Встать на стул, скамью, вытянуться в струнку). Яд.
- Зелье Филиппы - Вы автоматически успешно проходите все пытки. Время действия - 1 час.
- Зелье тролля - на вас не действует

эффект оглушения. Время действия - 1 час.

- Хивай - Заставляет говорить вас только правду и отвечать правдиво в течении одного часа. Если вас напоили этим зельем, то напоивший на это время становится для вас лучшим другом. Яд.
- Полуночица - смертельный яд, который убьет персонажа через 1 час после приема. Весь час вы понимаете что вам плохо и с каждой минутой всё хуже. Яд.
- Зелье Фрейи - воскрешает персонажа, если вы успели влить его в мертвого, до того как он ушел с места своей смерти.
- Кровь и вино - вы пьяны, вас выгоняют с игры за нарушение кодекса (доступно только мастерам :).

Зелья про которые вы слышали, но не знаете их эффект:

- Зелье единорога
- Моржовый хер
- Экстракт из лютика
- Ума
- Дийкстра
- Кошка
- Белый хлад
- Зелье труса -
- Моргварт
- Доплер
- Зелье низушка

## 6. Социальные взаимодействия

### 6.1. Пленение

Пленение – лишение персонажа свободы. Пленить персонажа в состоянии “оглушен” или “тяжелоранен” можно без его согласия. Пленение персонажа в любом другом состоянии возможно только при его добровольном согласии. Под страхом смерти пленник дает свое согласие на плен (арест) и обязан выполнять все перечисленные ниже игровые требования арестовавшего его:



- сдать оружие и броню,
- отдать все игровые ценности, имеющиеся при нем,
- идти в указанном направлении,
- сидеть, стоять в указанном месте,
- иные действия ТОЛЬКО с согласия плененного.

Пленного можно подвергнуть пыткам. Плен ДОЛЖЕН обозначаться веревкой на руках и\или ногах. Связывание моделируется набрасыванием верёвки на конечности без затягивания узлов. Применять реальное связывание нельзя! Под реальным связыванием понимается завязывания узлов и затягивание. Верёвка не должна причинять связанному неудобства. В связанном состоянии игрок: Не может бегать – только медленно ходить (в случае если связаны только руки). И не может ходить вовсе (в случае если в том числе связаны ноги).

Не может сам развязываться или помочь развязаться другому

Персонажа может развязать только другой персонаж, для этого он игровым ножом или другим игровым оружием 10 секунд изображает резанье веревки на пленённом.

На игре человек может быть пленен только словом, без применения мер реального физического воздействия. Запрещено привлекать пленного к хозяйственным работам без его



согласия.

Плененный не может:

- пользоваться оружием вообще,
- разговаривать или издавать любые звуки без разрешения пленителя,
- использовать магию или магические предметы,
- сбежать.

Плененный может освободиться:

- после разрешения, пленившего его,
- после смерти пленителя,
- силами третьих лиц.

Максимальный срок плена – 2 часа.

По истечению этого времени пленного должны отпустить или он «умирает».

Нельзя пленить повторно сразу же - отпущенный из плена обязан отойти от лагеря вне зоны его видимости, и его запрещено преследовать.

Во время пленения похитители должны взаимодействовать с пленённым. (Не оставляйте игрока скучать).

## 6.2. Замки

Для охраны своего жилища, ворот, сундуков и другого вы можете использовать замок. (Замок реальный вы привозите на полигон сами, это может быть любой замок для шкатулок или висячий замок. Рекомендуем покупать самые простые замки, которые своим видом не выбиваются из антуража игры). Замок вешается на предмет и не закрывается. Открыть его с этого момента может только человек с ключом, подходящим к замку. Или вы минуту бьёте замок оружием, издавая при этом максимально много громких звуков. В таком случае замок может быть снят через минуту ваших усилий. Замки не чипуются.

## 6.3. Обыск

Обыск производится игровым методом, ищущий показывает пальцем и называет место, где он ищет, пленённый выкладывает и отдаёт всё игровое содержимое из места, куда показал обыскивающий. Забирать можно все игровые предметы, деньги, бумаги, предметы с чипом «в игре», ресурсы и т.д. Личные вещи забирать нельзя.

## 6.4. Воровство

Воровство моделируется физической кражей любых игровых ценностей. Вор после совершённой кражи имеет полное право распоряжаться украденным, как посчитает нужным. Карманной кражи нет.

## 6.5. Оглушение

Отыгрывается несильным ударом небоевой части оружия (рукояткой меча, топорищем) по спине противника между лопаток и произношением слова «Оглушен». После слов «оглушен» противник представляет собой безжизненное тело в течение 5 минут (никаких криков «из последних сил» не допускается). Игрок в шлеме не может быть оглушен. Разумеется, оглушение не производится ножами, кинжалами, дротиками, луками, стрелами, копьями, алебардами и т.п.

## 6.6. Кулуарное убийство

Представляет собой имитацию перерезания горла. Мгновенная





смерть. Производится только игровыми кинжалами, проводя режущей стороной по спине от шеи до копчика и произношением слова “Убит”. Убитый таким образом игрок не имеет права кричать (никаких криков «из последних сил» не допускается). С доспехов убитого при этом, разумеется, хиты не снимаются. Куларное убийство запрещено во время массового боя. Массовым боем считается бой с участием четырех и более человек.

## 6.7. пытки

### 6.7.1 Механика допроса

Применяющий пытку может задать пленному до 5 вопросов.

Пытка завершается, когда тот, кто пытает, решает остановиться или когда было задано 5 вопросов.

После завершения пытки (независимо от успеха или провала) пленный получает статус «тяжелораненный».

Дальнейшие действия с ним регулируются обычными боевыми и игровыми правилами.

### 6.7.2 Как проходит пытка

Палач задаёт вопрос — любой, по существу, с целью получить информацию.

Пленный должен ответить встречным вопросом, но по теме. Это может быть уточнение, уклонение, философский выпад — главное, чтобы это был вопрос, а не бессмысленная фраза.

У участников есть 5 секунд на ответ.

Диалог продолжается цепочкой вопросов до тех пор, пока:

кто-то просрочит время (не успел —

проиграл),  
повторит уже звучавший вопрос (тоже проигрыш),  
ответит не вопросительным предложением (то есть утвердительно или отрицательно),  
использует вопрос не по теме первого вопроса в цепочке.  
Если пленный проиграл — он обязан ответить честно на первый вопрос в цепочке.

Если тот, кто допрашивает, проиграл — считается, что пытка сорвалась. Он может попробовать вторую попытку (новый вопрос, новая цепочка), если не исчерпал лимит в 5 вопросов.

### 6.7.3 Примеры

Пример 1:

*Палач: Где ваш лагерь?*

*Пленный: А вы уверены, что это именно лагерь, а не временное укрытие?*

*Палач: А разве это важно, если я знаю, куда идти?*

*Пленный: А вы действительно уверены, что знаете?*

*Палач: А не кажется ли тебе, что ты просто тянешь время?*

*Пленный: А что, если я просто проверяю, насколько вы умны?*

*(5 секунд прошло – палач замешкался)*

*Пытка сорвалась. Палач теряет попытку.*

Пример 2:

*Палач: Где находится артефакт?*

*Пленный: А вы точно уверены, что он существует?*





*Палач: А не вы ли вчера торговались с ведьмой в устье реки?*

*Пленный: А если и торговался, вам-то какое дело?*

*Палач: А не слишком ли ты дерзок для того, кто в цепях?*

*Пленный: А вы давно ели борщ?*

*Проигранный пленного — его последний вопрос («А вы давно ели борщ?») не имеет отношения к теме артефакта или хода допроса.*

*Теперь он обязан ответить честно на первый вопрос: «Где находится артефакт?»*

## **6.8. Отношения, любовь, секс**

Любовь, прежде всего, подразумевает флирт.

Этап флирта – это взаимные приятные подарки, знаки внимания, прогулки, свидания, комплименты.

И в тот момент, когда вздохнуть, держась за руки, становится уже неприлично в глазах общества и друг друга, пора переходить к решительным действиям.

Для начала необходимо принести партнеру удовольствие. К этому процессу относится: взаимное кормление: фондю, клубника (будьте выше крекера со сгущенкой!), или взаимное напаивание напитками: сок и другие напитки. Простая вода и чай – жуткий моветон.

Далее следует воздушный поцелуй (поцелуй «в щёчку» – по согласию обеих сторон) и взаимное разбрызгивание на партнёра (партнёршу) духов или одеколона. К выбору ароматов следует подойти ответственно – по их качеству будет складываться мнение о вас, как о приятном (-ой) или неприятном (-ой) партнёре (партнёрше).

С учётом часто встречающейся аллергии на отдушки и парфюмерные добавки можем посоветовать выбор из натуральных масел.

Если «потенция» безнадежно потеряна (флакончик выпал, содержимое закончилось) – значит такова судьба.

После того, как всё случилось, партнёры обмениваются карточками

размером 10 x 15 см (размер указан приблизительно, имеется в виду, что вам не нужны листы формата А4) со своими фото или теми, что вы получили в конверте на регистрации (это будут просто картинки мужчины и женщины), рекомендуем подготовиться и сделать свои. Фотокарточка не должна быть откровенно похабного характера, достаточно просто красивого фото, возможно слегка приправленного элементом эротики. Карточки непобираемы и получают только описанным выше путём. Если вы знатный ловелас, заготовьте себе карточек побольше.

Примечание – любые подобные взаимодействия происходят только по обоюдному согласию. Игровые изнасилования – запрещены!

## **6.9. Бордель**

Может использовать в качестве своих услуг всё, что угодно (мы рекомендуем массаж и благовония). Гость имеет право в любой момент остановить получение услуги.

## **6.10. Решение спорных вопросов**

### **6.10.1 Суд Ярлов**

В отсутствие монарха, Суд Ярлов — единственный орган, чьё решение считается общеобязательным.

6.10.1.1 Кто входит в Суд Ярлов:

На момент начала игры, в него входят:



Крах ан Крайт (Ан Крайт)  
Сванриге Тиршах (Тиршах)  
Удальрик ан Броквар (Броквары)  
Донар ан Хиндар (Хеймайи)  
Хольгер Чернорукий (Димуны)  
Лугос II Друммонд (Друммонды)  
Мышовур — друид, выступающий как хранитель традиций и арбитр  
Каждый из ярлов представляет свой клан и имеет равный голос. Мышовур не голосует, но может остановить или обжаловать решение, если оно, по его мнению, противоречит Древнему Закону.

#### 6.10.1.2 Формат суда:

Суд Ярлов в период междуцарствия проходит только открыто, под открытым небом, на глазах всех, кто пожелает прийти. Каждый может быть свидетелем, каждый может услышать и запомнить, кто что сказал, и кто за что выступил.

Любой житель и гость Островов может обратиться к Суду с вопросом. Ярлы решают, стоит ли рассматривать дело. Вынесенное решение — не приказ, но традиция требует ему следовать. Открытое неповиновение Суду Ярлов — почти всегда путь к потере чести, доверия... и часто жизни.

#### 6.10.1.3 Какие вопросы рассматривает Суд Ярлов:

Межклановые конфликты: споры о границах, ресурсах, нарушениях

договоренностей и прочее.

Конфликты между островитянами и чужаками.

Обвинения в колдовстве и святотатстве.

Обвинения в подстрекательстве к мятежу.

Нарушения священных традиций, особенно связанных с выбором короля

Судьба изгнанников, пленных и чужаков

Особые обращения: просьбы о признании Кланом нового члена, защите, возмещении чести и др.

Суд Ярлов не занимается мелкими ссорами, воровством, бытовыми конфликтами и пр.

#### 6.10.1.4 Возможные решения Суда:

Признание правоты одной из сторон и назначение штрафа, компенсации (деньгами, товаром, услугой) или публичного извинения другой.

Рекомендация боя чести.

Изгнание с островов.

Объявление вне закона.

Обращение к друидам или богам (в случае сверхъестественных дел).

Решение принимается простым большинством голосов ярлов. При равенстве голосов Мышовур имеет право вынести вердикт как арбитр.

### 6.10.2 Суд поединком

На Скеллиге существует старинный способ разрешения споров — Суд поединком. Это не способ убить соперника, а священное право отстоять свою честь и истину оружием в руках.

Признаётся как самостоятельная форма суда в бытовых и клановых спорах, а также может быть назначен Судом Ярлов в особо острых конфликтах.

Поединок — это испытание, на котором богиня Фрейя и Предки указывают, кто прав. Его исход не обсуждается, а месть за проигрыш считается тяжким нарушением традиций, позором и поводом для изгнания.

#### 6.10.2.1 В каких случаях назначается Суд поединком:

В разрешении личных ссор и обид между жителями

В спорах между представителями разных кланов и\или чужаками





Как форма восстановления чести  
По решению Суда Ярлов, если истина  
не может быть установлена иным  
способом

Как испытание, когда одна из сторон  
требует доказательства своей правоты  
перед всеми

#### 6.10.2.2 Правила проведения:

Бой проводится открыто, на площади  
или другом месте, выбранном  
поединщиками. Каждый может прийти  
посмотреть — это часть общественной  
жизни.

Бой только на оружии.

Запрещено использовать магию, зелья  
или нечестные приёмы.

Поединок идёт до первой крови, потери  
сознания или сдачи, если не оговорено  
иное. Смертельный бой — крайне  
редкий случай, допустимый только при  
тяжких обвинениях и с санкции Суда  
Ярлов.

На поединке обязательно должны  
присутствовать представители обоих  
кланов, к которым принадлежат  
участники (это может быть любой  
уважаемый член клана, не обязательно  
ярл).

Если участник не принадлежит ни  
к одному клану, он вправе привести  
секунданта, чтобы он представлял  
его интересы и засвидетельствовал  
результат.

Каждый может выбрать заступника,  
если не может или не хочет драться  
сам. Это может быть друг, родич или  
наёмник. В этом нет потери чести.

Дополнительно, так как выборы  
проходят на острове Хиндарсфьялл,  
на поединке обязан присутствовать  
представитель клана Хеймайев — как  
гарант честности и мира.

#### 6.10.2.3 Итоги и последствия:

Проигравший обязан подчиниться  
решению — извиниться, выплатить  
компенсацию или принять иные  
условия, оговорённые заранее.

Победитель считается правым — вне  
зависимости от того, что было сказано  
до боя.

Месть, нападение после поединка,  
подкуп свидетелей или повторная  
вражда — оскорбление традиции,

которое карается позором, изгнанием, а  
порой и смертью.

Если один из участников отказывается  
от боя, это считается признанием  
неправоты.

Суд поединком — не просто бой. Это  
акт веры в островные традиции,  
предков и богиню Фрейю. Не стоит  
вызывать другого на поединок  
легкомысленно. И тем более не  
стоит терять достоинство после его  
окончания.

## 7. Посмертие

### 7.1. Общее описание

Мертвятник, он же локация «Костер  
во Тьме», является отдельной игровой  
территорией со своими, отличными от  
основного Кодекса правилами. Локация  
является нештурмуемой. В Локации  
также запрещены любые боевые  
столкновения, кроме разрешенных  
мастером Локации. Посетить локацию  
можно в двух статусах – «мертвый» и  
«живой».

### 7.2. Статус «Мертвый»

«Мертвым» считается персонаж,  
погибший окончательной  
смертью. Правила данного  
пункта, перечисленные ниже,  
распространяются только на игроков со  
статусом «мертвый»:

После смерти, игрок одевает повязку,  
которую получил при регистрации  
на полигоне и кратчайшем путем и  
в кратчайшие сроки добирается до



локации «Костер во Тьме», нахождение которой будет всем известно до старта игры.

Персонажу при входе в локацию «Костер во Тьме» необходимо сдать все игровые предметы, назвать время, место, причину и подробности своей смерти.

Далее персонажу необходимо выбрать – будет ли он проводить время в игровом мертвятнике, он же локация «Костер во Тьме», или в неигровом.

В неигровом мертвятнике игрок проводит 1,5 часа плюс время на выбор и регистрацию нового персонажа.

Игроку будут предложены чай, кофе, печеньки, а также мастерское сочувствие. Игроку, находящемуся в неигровом мертвятнике, запрещено общаться или любым иным способом взаимодействовать с остальными игроками, жителями и посетителями локации «Костер во Тьме».

В игровом мертвятнике персонаж проводит 1 час плюс время на плюс время на выбор и регистрацию нового персонажа. Закрытые правила игрового мертвятника и мастерские инструкции будут сообщены игроку сразу же, после его выбора в пользу игрового мертвятника. Игрок, в любой момент времени вправе отказаться от нахождения в игровом мертвятнике и уйти досиживать свое время в неигровой мертвятник. Однако, в этом

случае к времени его нахождения в мертвятнике будет добавлено 30 минут. По окончании отведенного времени игрок возвращается в игру новым персонажем.

В исключительном случае игрок может вернуться в игру «ожившим» персонажем.

### 7.3. Статус «Живой»

«Живым» считается персонаж, который попал в локацию «Костер во Тьме», совершив определенные игровые действия. Каким бы способом ваш персонаж не попал в локацию, обязательно ознакомьтесь с правилами локации, представленными на входе.

### 7.4. Выход второй ролью

После того, как вы завершили все дела в загробной жизни (вам об этом сообщат), вы выбираете и регистрируете новую роль. Помните, что игроки, играющие именных персонажей, не могут выйти своими же родственниками.

Все ценные игровые предметы, которые у вас не забрали при обыске, сдаются в мертвятнике на регистрации.

### 7.5. Список вторых ролей:

Для кланов:

- Щитник(ца)
- Скальд(ка)
- Берсерк(а)
- Рядовой член клана

Для посольств:

- Посланник с материка
- Слуга
- Охранник

Для остальных - рядовой член своей фракции.

Выходя новой ролью, помните о том, что это живой мир, в котором всё зависит от ваших усилий. Добивайтесь успеха заново. Не надо пользоваться пожизнёвой дружбой с тем или иным игроком, чтобы вернуться на старую роль.

При выходе второй ролью вы не таите обиду на тех, кто вас убил, не мстите





им и не разглашаете информацию о своём прошлом персонаже, оставьте вашим друзьям возможность поиграть в детектив и отомстить за вас.

## 8. Боевые взаимодействия

### 8.1. Общее описание

Правила обязаны исполнять все игроки. Контроль за исполнением правил лежит полностью на игроках. Спорные ситуации решает мастер. Решение мастера неопровержимо.

Время действия дневных боевых взаимодействий 09.00-21.00.

Ночные боевые взаимодействия запрещены.

Но разрешены отравления, огушения и кулуарные убийства с 21.00-02.00

С 02.00-09.00 – тихий час. Любые действия ведущие к смерти запрещены, мертвятник закрыт, мастера спят.

До четверга 15:00 возможны все боевые взаимодействия кроме убийств.

Небоевыми зонами являются: Таверна и локация “Костер во Тьме”.

### 8.2. Поражаемая зона

Поражаемой зоной для клинкового, древкового, стрелкового (лук) оружия считается всё тело игрока, кроме:

- головы
- шеи
- кистей
- паха
- стоп

Удар по голове или в пах по желанию пострадавшего отправляет нападающего в мертвятник. Вне зависимости от количества оставшегося здоровья у атаковавшего.

*Примечание: если игрок будет специально подставлять под удар голову/пах и на него будут жаловаться другие игроки, то данный игрок подвергнется мастерскому порицанию. Наличие на голове шлема не делает голову поражаемой зоной.*

### 8.3. Хиты

Каждый игрок имеет «нательный» 1 хит и плюс хиты доспеха.

Максимальное количество хитов с учетом всех бонусов не может превышать 5 (пять). Исключение: некоторые монстры.

Чтобы убить, нужно снять больше хитов, чем есть у игрока. Исключение: «кулуарное» убийство.

Доспехи добавляют хиты на всю поражаемую зону независимо от того, какую часть прикрывают.

Каждый сам считает свои хиты. Все разборки только по окончании боя.

### 8.4. Доспехи

Доспех состоит из 4 частей: защита головы, защита корпуса, защита рук, защита ног. В зависимости от наличия той или иной части доспеха к нательным хитам добавляются хиты брони.



- Легкий доспех (+1 хит): наличие двух любых частей доспеха. Будь то защита конечностей, головы или корпуса
- Средний доспех (+2 хита): наличие трех частей доспеха.
- Тяжелый доспех (+3 хита): наличие всех частей доспеха

Всё защитное снаряжение должно эстетично выглядеть, и быть безопасным для окружающих. Допускается использование пластика.

## 8.5. Оружие

Всё, чем вы будете драться, должно быть антуражно и безопасно. Любое ваше оружие может быть протестировано прямо на вас Мастером по боевке. Мастерская группа может не допустить любое оружие без объяснения причин. Помните, что вы будете драться с такими же, как вы игроками, поэтому безопасность – превыше всего, а антураж – это первый шаг к погружению в игровой мир. Оружие, не допущенное Мастерами, будет изыматься и будет возвращено игроку после окончания игры. Оружием, на котором нет сертификата допуска, пользоваться нельзя. На игру допускается только оружие, изготовленное из вспененного полиуретана или его аналогов (например EVA). Визуально оружие должно походить на свои “реальные” аналоги - мечи должны иметь режущую часть, у копий ярко выраженная колющая часть и т.д. В частности, боферы “первого поколения” не будут допущены до игры. Оружие должно держать свою форму, не прогибаясь, независимо от своей длины. Любое оружие должно иметь жёсткость в пределах 20-50 по Шору.

### Кинжалы

Длина - 20-55 см  
Может быть как с стекловолоконным стержнем внутри, так и без него. В случае, если у кинжала отсутствует стержень - допустимо небольшое



прогибание, но он всё ещё должен держать форму.

### Одноручное и полторное оружие

Длина - до 120 см

### Двуручное оружие

Длина - до 160 см

### Длинное древковое оружие (копья, алебарды и т.д.)

Длина - до 230 см

Полностью всё оружие (включая древко) должно быть выполнено из смягчающего материала. Допустимо небольшое прогибание древка.

### Луки

Допустимое натяжение луков 20-25 фунтов (9-11 кг).

Арбалеты и любое металлическое оружие на игру не допускается.

Любое ручное оружие снимает 1 хит.

Стрелы снимают 2 хита.

Поражение себя и товарища по команде засчитываются.

## 8.6. Щиты

При использовании щита необходимо наличие шлема. Шлем должен предоставлять носителю защиту и соответствовать визуальному образу костюма. Носителям щита будет необходимо носить шлем с частичной защитой лица.

Если щит сделан из фанеры и схожих материалов, края щита должны быть



смягчены поролоном или пенкой. Щиты, изготовленные из пенки или bubblestar (и схожими материалами) могут быть без дополнительного смягчения. иметь железной кромки. Должны быть обклеены тканью по всей поверхности, включая кромку, чтобы исключить образование заусенцев. Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя. Край желательно окантовать кожей.

## 8.7. Разрешённые действия

Рубящие удары допущенным оружием в поражаемую зону, лезвием и с замаха; Колющие удары допущенным оружием в поражаемую зону, остриём с выпада или от корпуса

Стрельба из допущенного оружия в поражаемую зону только собственными стрелами;

Бои без счета хитов на турнирах и между поединщиками (дуэль), по договоренности.

Примечание: удар должен быть похож на удар, а не касание оружием, но убедительная просьба: пожалейте своих товарищей и сдерживайте удар.

## 8.8. Запрещённые действия

- Удары руками, ногами, щитом, гардой и эфесом (небоевой частью оружия (кроме как при проведении оглушения));
- Удары / уколы в непоражаемую зону;
- Выстрелы в непоражаемую зону;
- Перехваты как рук с оружием, так и самого оружия. Захвативший лезвие меча, наконечника копья, боевую часть топора и т.д. противника рукой, подмышкой, переводится в состояние тяжелораненого;
- Захват щита противника;
- Толчки и удары плоскостью щита в щит и корпус противника;
- Уколы рубящем оружием (мечами, кинжалами, топорами и двуручными топорами);
- Удары / уколы по лежащему (кроме аккуратного касания во время добивания);
- Броски, болевые и удушающие

приёмы;

- Удары типа «швейная машинка» (нанесение нескольких ударов подряд за короткий промежуток времени в одну область).
- Умышленное травмирование.

*Нарушители караются дисквалификацией, лишением права на участие в игре (решение принимает Мастерская группа).*

## 8.9. Ранения, добивание

Сначала снимаются «доспешные» хиты, потом «нательный».

Если у персонажа снимается один нательный хит, он становится тяжелораненым.

Тяжелораненый должен немедленно упасть или сесть.

Убить тяжелораненого персонажа можно, только если он находится в лежачем\сидячем положении. Для этого надо обозначить удар и произнести «добиваю».

Доспешные хиты восстанавливаются сразу после окончания боевого эпизода (штурма, битвы).

## 8.10. Допуск, сертификаты и трофейка

Все оружие и все доспехи на игре должны иметь сертификат допуска (оружие допущено). Он подтверждает, что ваше оружие/доспех допущены мастером и отвечают требованиям



данного кодекса. Сертификат не трофеится. Оружие и доспехи не трофеятся! Никак! Трофейка стрел запрещена. Чужими стрелами пользоваться, даже по обоюдному согласию, НЕЛЬЗЯ.

## 9. Данж и Точки интереса

### 9.1. Данж

Это особая игровая зона, где для вас работают игротехники. Это пространство вне привычной логики игры, место, где можно найти приключения, сокровища, тайны — или смерть. Его посещение не обязательно, но может многое изменить в судьбе вашего персонажа.

Играйте по-человечески.

*Данж — это не соревнование. Это возможность получить яркие эмоции, усилить сюжет или сделать сильную игровую сцену. Уважайте других игроков и игротехников. Не пытайтесь «выиграть». Данж — он не для этого.*

Будьте внимательны и не ломайте антураж.

*Не рвите реквизит, не тяните руками туда, куда явно не стоит. Если не уверены — спросите. Всё, что можно взять или использовать, будет понятно обозначено.*

Следите за безопасностью.

*Не бегайте в темноте, не сражайтесь в узких проходах без разрешения игротеха.*

Уважайте работу игротехников.

*Если с вами работает игротехник — слушайте его, играйте в ответ. Не «ломайте четвёртую стену», не спорьте и не пытайтесь «сломать механику». Всё решается в рамках ролевой логики.*

Не тащите всё подряд.

*Если нашли предмет — подумайте,*

*зачем он вам, прежде чем прятать в карман. Некоторые вещи лучше оставить на месте или вернуть игротехам. Особенно если вы не уверены в их функции.*

Не ходите в Данж просто так.

*Это место не про просто «посмотреть». Там может быть страшно, сложно, напряжённо. Если у вас нет настроения, времени или желания — не надо.*

Соблюдайте границы.

*Если написано «не входить», «не брать», «не открывать» — не входите, не берите, не открывайте. Нарушение этих правил может испортить игру другим.*

Не забывайте про своего персонажа.

*В Данже вы всё ещё играете роль. Оставайтесь в образе, принимайте решения, исходя из логики персонажа, а не игрока.*

### 9.2. Точки интереса

Это различные особые места на острове, которые имеют значение для мира игры. Это может быть заброшенное святилище, древнее капище, пень с голосом или просто очень подозрительная скала. Одни работают на атмосферу, другие могут повлиять на ход сюжета.

Не всё, что видно — можно брать.

*Если предмет не помечен как игровая находка (ярлычком, биркой, пояснением*





от игротехника), не трогайте и не забирайте его. Это может быть элемент декора или часть более сложной сцены.

Трогаем — аккуратно.

Если точка требует взаимодействия — делайте это внимательно. Не рвите верёвки, не ломайте амулеты, не выдёргивайте части конструкций. Лучшее попытайтесь понять, как взаимодействовать по смыслу.

Поддерживайте атмосферу.

Если вы заметили точку интереса — не выключайтесь из игры. Реагируйте как персонаж: с осторожностью, любопытством или страхом.

Не мусорите и не оставляйте следов.

Если вы взаимодействовали с точкой — оставьте её в том виде, в каком она была или аккуратно «переведите» в новое состояние, если это предусмотрено сюжетом. Не бросайте вокруг записки, вещи, антураж.

Ищите смысл, а не приз.

Точки интереса часто не дают «награду» в привычном смысле. Это не сундук с сокровищами, а сюжетный элемент, влияющий на мир, атмосферу и ваш путь. Сосредоточьтесь на истории, а не на добыче.

Уважайте труд других.

Всё, что вы видите — результат чьей-то работы. Даже если точка интереса не сработала как вы ожидали — не ломайте, не комментируйте вслух. Возможно, вы просто ещё не нашли ключ к ней.

## 10. Менталитет

Острова Скеллиге — суровая земля, населенная свободолюбивыми, гордыми и упрямыми людьми. Здесь давно сложился особый уклад жизни, основанный на древних обычаях, унаследованных от предков. В основе

бытия островитян лежат не столько законы, сколько традиции, честь и личная доблесть.

### 10.1. Про клановое общество

Скеллиге — клановое общество, где честь семьи стоит выше всего. Каждый человек знает, к какому клану он принадлежит, и этим гордится. Отношения между людьми строятся прежде всего через принадлежность к роду, заслуги предков и личную доблесть.

#### 10.1.1. Обращения и этикет:

К незнакомцу принято обращаться с осторожной вежливостью, но без подобострастия. На Скеллиге ценится прямота, но не грубость.

К ярлам и другим клановым старейшинам принято обращаться по имени с добавлением титула («ярл», «сенешаль», «глава дружины» и т.д.). Уважительное «милсдарь» или «милсдарыня» также допустимы, особенно в контексте общения с чужаками или послами.

Обращение к богам (особенно к Фрейе) сопровождается почтительным жестом — поднятием руки к сердцу и лёгким поклоном головы.

#### 10.1.2. Женщины в обществе:

Женщина на Скеллиге — не просто хранительница очага. Она может быть воином, сенешалем, жрицей, даже претенденткой на корону. Отношение к женщине строится не на её гендере, а на её силе, воле и достоинстве. Женщины на Скеллиге пользуются тем же уважением, что и мужчины. Уважение к женщине — часть общественного уклада, поэтому за унижение чести женщины (любой — даже пленной) следует немедленная расправа.

#### 10.1.3. Порядок и субординация:

Хотя общество островитян по сути анархичное, внутри клана и в дружине существует чёткое представление о старшинстве: старшие по возрасту, рангу или опыту получают больше уважения и права голоса. Нарушение субординации — прямая дорога к

поединку или изгнанию.

#### 10.1.4. Гостеприимство:

Гостя в доме принято принимать хлебом, мясом и элем — даже если он враг. Пока он под крышей, он под защитой. Нарушение этого закона — страшный позор. Однако гостю тоже следует знать меру: требовать лишнего или вести себя вызывающе — значит напроситься на неприятности.

#### 10.1.5. Культурные табу:

- Перебивать старшего или старейшину
- Спрашивать о родителях, если их не упомянули сами
- Оскорблять женщину публично
- Отказаться от ритуального тоста
- Выносить с пира еду/питьё без спроса
- Произносить ложь в доме у ярла
- Заходить в храм Фрейи с оружием
- Спрашивать о татуировке, не предложив выпить

## 10.2. Традиции

Жизнь на Скеллиге наполнена обычаями и ритуалами, многие из которых уходят корнями в древние времена. Они не записаны на пергаменте, но нарушить их — значит бросить вызов самим основам островной культуры. Обычаи касаются всего — от застолья до коронации, от дуэлей до погребений. Их соблюдение не только вопрос привычки, но и способ показать принадлежность к культуре и уважение к духам предков.

#### Основные традиции:

##### Брак и семья:

Брак заключается перед свидетелями и, по желанию, с благословения Фрейи. Необычна традиция «состязаний за руку» — нередко женщина (или мужчина) может устроить турнир среди претендентов, и брак будет заключён с победителем.

Расторжение брака допустимо, но это редкость, и часто сопровождается



позором.

##### Погребения:

Тело сжигается на погребальном костре, чаще всего на вершине холма или у берега. Считается, что пепел, развеванный ветром или морем, уносит душу в Вечные Чертоги. Воинам возводятся курганы, а жрицы читают поминальные песни. Во время погребения и на последующим обязательном пиру плач — страшное неуважение. Радость и песни — единственно верный способ почтить мёртвых.

##### Дни памяти:

Островитяне чтят память павших



в боях или умерших от старости. В такие дни устраиваются пиры, где рассказываются славные подвиги усопших.

**Гостеприимство:**

Традиция священна. Гость в доме — под защитой хозяина, до тех пор, пока сам не нарушит уклад.

**Пир:**

Не просто трапеза, а пространство для принятия решений, улаживания конфликтов, заключения союзов.

**Татуировки и знаки:**

Особые узоры на теле могут значить многое: принадлежность к клану, подвиги, обеты. Некоторые тату наносятся только после особых обрядов.

**Суд поединком:**

Если спор невозможно разрешить словами, в ход идёт оружие. Считается, что предки направляют руку правого. Поединки проводятся при свидетелях. Смерть — не редкость.

**Выборы короля:**

После смерти короля кланы собираются, чтобы избрать нового правителя. Это не просто голосование, а политический и культурный ритуал. Каждый претендент должен доказать свою доблесть, силу, мудрость — и готовность вести народ вперёд. Часто — в бою. Иногда — в переговорах.

### 10.3. Дипломатия и послы

Скеллиге — земля гордая. Даже во времена единого правления каждый клан предпочитает иметь собственные каналы дипломатии. После смерти короля Брана эта тенденция только усилилась: кланы ведут дела с внешним миром как отдельные державы, при этом, по возможности, стараясь не нарушать общий политический курс, заданный ещё при Бране — сдержанный нейтралитет, с редкими акциями поддержки для старых союзников.

**Особенности дипломатии:**

- Послы приезжают на Скеллиге не как хозяева, а как гости. Они подчиняются местным обычаям, какими бы странными те ни казались. Послов уважают, пока они уважают островные законы.
- Каждый клан может вести переговоры от своего имени. Некоторые кланы открыты к внешним контактам, другие — враждебны к самой идее переговоров.
- На дипломатических пирах не принято врать — но и говорить всю правду тоже опасно. Важна игра, тонкие намёки, песни со скрытым смыслом, ритуальные тосты.
- Убийство посла считается тяжким преступлением и может быть поводом для войны. Однако провокации, запугивание или дуэль — вполне допустимые элементы скеллигской дипломатии.
- Маги, эмиссары, охотники на ведьм, советники — неофициальные фигуры, сопровождающие послов, часто играют куда более важную роль в реальной политике.

### 10.4. Эпилог

Общество Скеллиге — традиционное общество. Всё, что написано выше, это



не законы по большей части, а набор традиций, которые могут нарушаться. Их нарушение может привести к катастрофе, а может пройти незаметно. Но нарушение любой традиции всегда может быть использовано против вас вашими врагами, а также может создать вам новых среди ярких поборников традиций. Стоит ли овчинка выделки, решать уже вам, но помните, что последствия могут быть совершенно непредсказуемыми.

## 11. Система выборов

### 11.1. Общее описание

Выборы Короля Скеллиге - штука не самая обыденная, и корнями этот процесс уходит в самую древнюю историю кланов архипелага, напоминая некий вариант демократии.

На обсуждения между кланами отводятся два с половиной дня (время игры), ритуал Выборов состоится в вечер субботы и знаменует конец игровых событий.

### 11.2. Механика выборов и подсчет голосов

У каждого из Кланов, участвующих в Выборах, есть 1 голос, который они могут отдать одному из кандидатов на ритуале. Этот голос - неотъемлемый, и принадлежит главе Клана либо лицу, которому он перепоручит эту ответственность.

Также, в соответствии с древними традициями Скеллиге, голос каждого достойного и проявившего себя должен быть учтен - поэтому в процессе Игры проявившие себя особенным образом персонажи могут получить привилегию отдать свой личный голос за одного из кандидатов. Этот голос ничем не уступает клановому.

И последнее - в соответствии с

древними указами Королей Скеллиге доказавший своё влияние и достаток, полученные любым образом, также будет выслушан.

### 11.3. Кандидаты

Количество кандидатов от клана не ограничено. Однако, если за кандидата в итоге будет отдано не более одного голоса - это навлечет несмываемый позор и на самого кандидата, и на весь выдвинувший его клан. Выбирайте Ваших представителей с мудростью!

Главное требование к кандидату - он должен быть членом Клана Скеллиге.

## 12. Гвинт и Покер

*На Скеллиге любят играть — и делают это всерьёз. Карточный гвинт и покер на костях — популярные развлечения, за которыми можно и вечер скоротать, и денег заработать и последнюю рубаху проиграть.*

### 12.1. Правила Гвинта

Гвинт — карточная игра один на один. Колоды и игровые доски предоставляет МГ.

Игроки используют только предоставленные колоды.

Игра идёт до двух побед по раундам.





В начале каждый игрок получает 10 карт, может заменить до 2 карт. Ходы делаются по очереди. В любой момент раунда можно спасовать. Раунд выигрывает тот, у кого на поле суммарная сила карт выше. Побеждает игрок, который выигрывает два раунда. Нельзя менять карты, добавлять свои или как-либо влиять на игру вне правил. Более подробные правила будут представлены отдельным файлом.

## 12.2. Правила Покера на костях

Покер на костях — азартная игра, популярная среди моряков и солдат. Играется пятью шестигранными кубиками. Кубики и доски предоставляет МГ.

### 12.2.1 Порядок игры:

Все игроки делают первую ставку (по договорённости). Игрок бросает 5 кубиков. Имеет право перебросить любые кости один раз. После второго броска игрок объявляет свою комбинацию.

При равных комбинациях возможен переброс между участниками.

### 12.2.2 Комбинации от слабой к сильной:

- Пара (две одинаковые кости)
- Две пары
- Тройка
- Фулл-хаус (тройка и пара)
- Каре (четыре одинаковые)
- Покер (все пять одинаковые)
- Стрит (последовательность, например: 2-3-4-5-6)

## 13. Антураж

### 13.1. Общие принципы

Острова Скеллиге — суровый, ветреный край. Люди здесь упрямы, прямолинейны и небогаты. Их дома просты, одежда — тёплая и удобная, оружие — часть быта. Игрокам важно помнить: чем достовернее ваш облик,

тем легче вам и окружающим верить в происходящее.

Антураж в нашей игре — это не просто костюм, а способ выразить свою принадлежность к миру Скеллиге: к клану, государству, сословию, профессии. Чем убедительнее ты выглядишь — тем легче тебе поверят.

## 13.2. Базовые требования

Мы не требуем исторической реконструкции, но антураж должен быть стилистически цельным, внутренне правдоподобным и работающим на погружение. Одежда должна соответствовать стилю произведений Сапковского и одноименной серии игр, ориентированных на скандинавскую, кельтскую и раннесредневековую эстетику. Допустимы элементы одежды из шерсти, льна, кожи, меха, домотканого полотна.

Все участники должны избегать современных элементов, особенно тех, что невозможно замаскировать: яркие ткани, фастексы, логотипы, молнии, пластик, флис.

Обязателен функциональный и удобный



костюм, соответствующий роли: ты должен в нём двигаться, сидеть у костра, участвовать в бою. Мастера оставляют за собой право отказать в допуске или попросить изменить костюм, если он выбивается из мира игры. Рекомендуем присылать фото ваших костюмов заранее Мастеру по антуражу для согласования.

### 13.3. Обязательные элементы

- Верхняя одежда: рубаша, кафтан, платье, накидка, плащ и т.п.
- Нижняя часть: штаны, юбки, килты — по типу персонажа.
- Обувь: кожаная, шерстяная, сапоги или башмаки — современные кроссовки и кеды запрещены. Берцы разрешены.
- Головные уборы и аксессуары по погоде и образу.

### 13.4. Клан и жители Скеллиге

Одежда: Простая, функциональная, без излишеств. Преобладают лён, шерсть,



кожа, мех. Наряд должен отражать суровость климата и традиционную жизнь.

Цветовая палитра: природные, вываренные оттенки. У каждого клана — свой цветовой код, который должен быть отчётливо виден на одежде, щитах, драпировках, знаках (см. Сетку ролей).

Внутри кланов: допускаются вариации по статусу — от простых щитниц до сенешалей и ярлов, но общий стиль должен быть единым. Отличия достигаются деталями: украшениями, мехами, металлом, качеством ткани.

### 13.5. Посольства материковых стран

Посольства — не просто представительства, а визитные карточки великих держав, проецирующие силу, богатство, стиль и политическую амбицию своих стран.

#### Нильфгаард

Цвета: чёрный, золото, красный.

Обязательные элементы: орёл, солнечные знаки, гербы.

Атмосфера: дисциплина, имперский пафос, холодное могущество.

#### Редания

Цвета: красный, белый, серебро.

Обязательные элементы: символика

Вечного Огня, религиозная атрибутика, военный стиль.

Атмосфера: строгий порядок, подозрительность, инквизиторская надменность.

#### Ковир и Повис

Цвета: зелёный, синий, бронза.

Обязательные элементы: книги, карты, сундуки, предметы торговли, меха.

Атмосфера: богатство, расчёт, мягкая дипломатия.

#### Новиград

Цвета: багровый, чёрный, серый.

Обязательные элементы: амулеты Вечного Огня, пергаменты, городской



стиль.

Атмосфера: религия, политика и криминал в одном флаконе.

### **13.6. Размещение и игровые пространства**

Все команды, размещённые вне деревни Ларвик, получают шатер от МГ для базового размещения. Оформление этих локаций — полностью на ответственности игроков. Это касается внутреннего убранства, вывесок, декоративных элементов, мебели и антуражных мелочей. Особенно это важно для посольств материковых держав и штабов кланов.

### **13.7. Увеселительные заведения**

Бордели, цирк и артистическая труппа — важные внутриигровые локации. Их оформление критически важно для атмосферы игры. Если вы зовёте к себе гостей, у них должно быть полное ощущение, куда они попали, даже без слов. Мастера будут помогать, но инициатива полностью на игроках. Каждое заведение должно:  
Быть узнаваемым (табличка, вывеска, символ).  
Иметь стилистически соответствующую мебель, свет, ткань, антураж.

Иметь чёткое зонирование: зал\сцена, внутренние помещения, техническое (неигровое помещение).  
Быть доступным игрокам.

### **13.8. Внутриигровые предметы и мелочи**

Все внутриигровые предметы, которые используют игроки и не выданные МГ должны быть антуражными. Современные вещи должны быть либо маскированы, либо удалены из игрового пространства. Телефоны и техника — только вне игрового пространства.

## **14. Мастера игры и авторы правил**

Юрий «Файон» - главный мастер, сюжет, посмертие, квесты  
Анатолий «Линд»- экономика и графическая составляющая  
Данила - магия и религия  
Михаил «Призрак»- взносы, заявки, локальная координация, боевка  
София - антураж  
Дмитрий «Ракот» - полигон и снабжение

