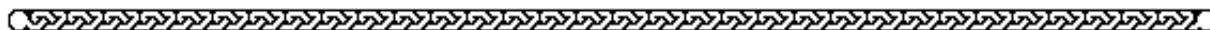


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Сказание об Ищущих Рассвет

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Мастерская Группа JNM представляет ролевую игру.

«СКАЗАНИЕ ОБ ИЩУЩИХ РАССВЕТ».

По мотивам повести Генри Лайона Олди "Сумерки мира" и некоторых других произведений цикла "Бездна Голодных глаз".

Общие правила для игроков.

Предварительная версия 1.0 от 2.11.2000

МАСТЕРА и координаты.

Василий Захаров (Йолаф) – Мастер по организационным вопросам, мастер-посредник в Калорре.

(Данные координаты также являются основными контактными координатами мастерской группы:

WWW: <http://www.jnm.wtu.ru>

FidoNet: RU.RPG.CATACOMB (fido7.ru.rpg.catacomb).

E-mail: vmz@aha.ru

ICQ: 12867808

FidoNet: 2:5020/1992, 2:5020/880.35

Телефон: +7 (095) 391-24-73 домашний, до 24:00

+7 (095) 769-69-60 мобильный, круглосуточно

Николай Сафронов (Молидеус) - Главный мастер, мастер по сюжету.

E-mail: molydeus@mail.ru

FidoNet: 2:5020/880.115

Телефон: +7 (095) 903-11-68 до 24:00

Андрей Степашкин (Нали) - Мастер по мертвым, мастер по боевке.

Телефон: +7 (095) 473-23-88 до 24:00

FidoNet: 2:5020/1072.103, 2:5020/1992.103

E-mail: Andrew_Stepashkin@p103.f1072.n5020.z2.fidonet.org

Ольга Голодненко - Мастер по магии.

E-mail: olya@golodnenko.mccme.ru

FidoNet: 2:5020/880.115

Телефон: +7 (095) 903-11-68 до 24:00

Юрий Зуев - Мастер по экономике, мастер-сюжетник в Калорре.

FidoNet: 2:5020/358.118, 2:5020/880.40

E-mail: Yury_Zuev@p118.f358.n5020.z2.fidonet.org

Наталья Левит (Талья) - Мастер-посредник у Изменчивых.

E-mail: nb-levit@mtu-net.ru

FidoNet: 2:5020/1992.69, 2:5020/1175.69

Елена Кобринская (Ильнар) - Мастер-сюжетник у Изменчивых.

E-mail: emko@chat.ru

Алексей Бутковский (Алекс) Мастер по лекарству, мастер-посредник у Девятикратных.

Телефон: +7 (095) 475-03-70 до 24:00

FidoNet: 2:5020/1517

E-mail: Alex_Butkovsky@f1517.n5020.z2.fidonet.org

Ксинн (Максим) - Мастер-сюжетник у Девятикратных.

Телефон: +7 (095) 528-32-80 23:00-1:00.

Во всех случаях более предпочтительные способы связи указаны первыми.

На нашем сайте в Интернете вы сможете найти информацию, как по этой игре, так и по будущим играм нашей мастерской группы, а также архив материалов предыдущих игр, воспоминания, фотографии и прочее.

Кроме этого, специально для обсуждения игр нашей мастерской группы, вопросов и высказывания пожеланий мастерам мы создали в сети FidoNet эхоконференцию RU.RPG.CATACOMB (fido7.ru.rpg.catacomb). Конференция в настоящий момент небэкбонная, но доступна, по крайней мере, в сети 2:5020 на узлах /358, /880, /1072, /1517, /1519, /1992, /3399, а также на узле 2:5030/74. Модератором этой эхоконференции является Николай Сафронов.

Кроме этого, анонсы и правила наших игр периодически появляются в конференции RU.RPG.TEXT (fido7.ru.rpg.text).

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ.

Во что мы предлагаем играть.

"- В этой книге вы прочтете о..." - именно так по традиции начинаются плохие предисловия. К сожалению, мы не можем позволить себе умереть подобно автору, который не должен становится на пути собственного текста, потому как игра - суть текст, написанный в соавторстве. И дабы быть уверенными в том, что мы с вами пишем один и тот же текст, увы, придется облекать идеи в неровную раму предисловий или, как это модно сейчас говорить, "концепций".

И никто из них не вернулся назад, чтобы рассказать оставшимся о скрытом за облаками; и ветер занес горячим песком следы безумцев, уходящих за ответом.

Фрасимед Мелхский

Г.Л. Олди "Сумерки мира".

Это, прежде всего игра о поиске. Поиске человека, видевшего рассвет. Поиске рассвета. Поиске Человека. Это игра о тех, кто находит время задать вопрос и считает важным найти ответ на него. Не случайно за основной источник взята книга "Сумерки мира". Это мир, в котором вопросов накопилось слишком много. Мир, умирающий под тяжестью несказанных когда-то слов. Возможно, этим словом должно было быть слово "прости", а может быть, ответ на вопрос, который так и не смогли задать.

Каждый из нас не раз спасал мир. С мечом в руках, или же с жезлом мага, а порой и с гитарой. Давайте подумаем: кого и от чего мы спасали? Мир – это, прежде всего те, кто его населяет. Люди.

И среди них есть люди. И среди нас. Девять жизней, смена облика, лес, город - мало кто способен разглядеть за внешней мишурой человека.

Пустотник Морн

Г.Л. Олди "Сумерки мира"

"Все люди - братья". Помимо своей простоты, этот лозунг знаменит еще и тем, что под ним велось больше всего братоубийственных войн. Друг познается в беде. А брат? Чего стоит непонятое, не выстраданное братство? Даже в христианстве "возлюби ближнего своего" выполнялось буквально только на заре этой религии, когда все христиане действительно были близки друг другу как братья.

Гуманисты всевозможных разновидностей и вероисповеданий в Европе придумали для нас массу человеколюбивых учений, философий, религий. Они столь привычны, что начали терять смысл. Или уже потеряли и стали набором бессмысленных формальностей.

"Человек человеку - волк". *Lupus est*, так сказать. Притягательный принцип, хотя, возможно, у многих он вызовет отвращение. Почему? Что внутри человека мешает ему стать волком? Из чего выткана та преграда, что мешает освободить зверя, ворочающегося в каждом из нас и ждущего своего часа? Да, да, именно в каждом, и не смотрите на меня тихими печальными глазами...

"...Было, было, дно у этой пропасти, что открывалась за дверью; далеко, дико далеко, не долететь..."

"...Мальчики! - радостно прохрипел он, увидя изменчивого и сalara. - Все, мальчики, все... все в порядке... Справился! Сам справился!.. Значит, могу еще... Шалишь, тварь, не выйдешь..."

А что, собственно, дает человеку право гордо ставить себя на вершину мира? Что дает ему право на превосходство над зверем? Как часто охотник, выходя на охоту, меняется с дичью местами? Легко убить волка. Особенно когда у тебя в руках остро отточенная сталь. Чуть сложнее приручить его. Хотя, зачем обманывать друг друга, ведь, сколько ты его не корми, он все равно будет смотреть в лес. Гораздо сложнее убить зверя в себе. А ведь для этого надо его сначала найти. Взглянуть в его глаза. Уж, не за тем ли, чтобы увидеть в них свое отражение? А надо ли тогда убивать его?

Эту череду вопросов можно продолжить...

Бессмертные, бессмысленные, боги этого мира давно ушли. Они не смогли дать людям ответов. Вместо этого они подарили людям миропорядок. Миропорядок, где все понятно и просто. Вот город, в котором живут люди. Вот сверкающие клинками бастионы Девятикратных, детей богов, защитников и кормильцев. А дальше лес, где нет никого, кроме зверья да старых развалин. Миропорядок трещит по швам и разваливается, рискуя унести с собой остатки цивилизации. Старая, завещанная богами правда подобно оборотню обманывает немногих, кто еще пытается отыскать ее извилистый след. И вопросы, мучительно вопиющие об ответах, наполняют людей, заставляя их встать на нелегкий путь уходящих за ответом. Путь, у которого, возможно, не окажется конца, и уж точно не будет возврата. Возможно, этот путь ждет именно вас...

...И я ушел, унес вопросы,
Смущая ими божество, -
Но выше этого утеса. Не видел в мире ничего.

Н. Гумилев.

В отличие от прошлой нашей игры, где мы четко декларировали, что есть добро, и что есть зло, здесь даже мастера не владеют абсолютным знанием о мире. Мы будем искать ответы вместе с вами, уважаемые игроки. И никто не знает, найдем ли мы их. Есть несколько советов, которые, на наш взгляд, могут помочь в поиске ответов:

- Не держитесь за стереотипы. Два наиболее известных штампа "на тему" приведены выше. Тривиальные решения вряд ли что-то дадут игре и этому миру.

- Только та правда имеет смысл, которую вы (имеется в виду персонаж) выстрадали сами. Нельзя научить другого, быть человеком или зверем. Даже Пустотникам это не удалось. Чужая правда - худшая из ошибок, а чужие ответы рискуют оказаться не от ваших вопросов. Причем поймете вы это как раз в тот момент, когда будет уже поздно идти за другими ответами.

- В этом мире не принято говорить о своем понимании жизни. На это просто нет времени. Мир суров, и требует действия, а не долгих философских диспутов. Если ты обрел Свою Правду - живи по ней, а не учи жить других - они смогут прочитать ее в твоих поступках.

- Никогда не совершай Поступков впопыхах, не подумав.

- Не стесняйся задавать вопросы себе и другим.

Основные принципы построения игры.

Как мы будем в это играть?

В свое время сами авторы охарактеризовали жанр, в котором написаны "Сумерки мира", как "философский боевик". На наш взгляд сложно подобрать эпитет, более точно отражающий то, что мы хотим от этой игры. Постараемся подробнее объяснить, что именно мы понимаем под этим словосочетанием:

Итак - философская концепция, на которой мы строим эту игру, описана выше. Это игра о поиске. Искать, очевидно, можно разными способами. Можно пытаться найти кого-то, кто знает ответы. Искать в буквальном смысле этого слова, отправляясь в странствование, что и сделали герои книги. Можно искать ответ в диалогах с другими людьми, подобно Сократу, рождавшему истину в споре. Можно искать ответы в самом себе. Можно искать их, наблюдая окружающий мир. При определенном желании игроков и мастеров любой из этих способов может оказаться правильным. Именно тем, который нужен вам. Единственная очевидная ошибка - это попытка повторить путь героев книги. Их путь - вряд ли то, что вам нужно. И даже если кому-то из вас удастся повторить его (что крайне мало вероятно и довольно бессмысленно), ответы, полученные героями книги, окажутся для вас неверны. Для любителей конкретики: например, описанный в книге способ закрывания Дверей на игре работать не будет.

Второе слово в названии жанра - "боевик". Боевик - это не обязательно то, где много боевки, хотя того, что ее будет мало, никто не утверждает. Это игра - игра-действие. Поиск ответов - не причуда изощренной игры ума праздного философа и не жизненный выбор мудреца. Для жителей данного мира это насущная необходимость. Привычный мир близится к закату, и ответы надо искать сейчас. Пока еще не слишком поздно. Мир не дает времени на праздные размышления - он призывает к действию. Но к действию осознанному.

Немного об игровом мире.

Игровой мир построен, прежде всего, на основании книги "Сумерки мира". Однако творчество Г.Л. Олди очень сложно рассматривать по кусочкам, слишком тесно оно взаимосвязано идейно, а подчас и сюжетно. И уж совсем не представляется возможным воссоздать мир "Сумерек" в отрыве от остальных произведений цикла "Бездна Голодных глаз". Миры Г.Л. Олди не выглядят законченными, по крайней мере, это верно для ранних произведений. Слишком много недосказано, слишком много белых пятен в истории и на карте. Это и неудивительно. Ведь главное в них - это герои, их психология, их мировоззрение, и в этом мы полностью солидарны с авторами первоисточника. Однако, создавая ролевую игру, приходится доопределить некоторое количество деталей, которые авторы позволили себе оставить за кадром. Мы постарались сделать это, взяв недостающие элементы из других произведений цикла. Так, в частности, реалии города частично взяты из повести "Витражи патриархов".

Первоисточники.

Основным первоисточником является книга "Сумерки мира". Кроме этого, различным персонажам и командам будет рекомендовано для прочтения еще некоторое количество книг из цикла "Бездна Голодных глаз". Заметим впрочем, что далеко не все книги цикла являются первоисточниками для данной игры.

Книги цикла, не являющиеся первоисточниками, а также книги, рекомендованные для прочтения другим командам и персонажам, лучше до игры не читать и не перечитывать -

интереснее играть будет.

Итак, к прочтению рекомендуются:

"Витражи патриархов" - для магов и тех, кто живет в Городе. Также на основе этой книги будет строиться система магии. В принципе можно читать всем.

"Войти в образ" - информационно эта книга не имеет отношения к игре, однако при внимательном прочтении из нее можно почерпнуть немало об игре и роли вообще. Дух этой книги во многом движет нами при подготовке игры, ибо она, на наш взгляд, наиболее адекватно дает понятие о смысловом содержании творчества Г.Л. Олди и о духе данной игры, каким хотим увидеть его мы. Рекомендуется всем интересующимся.

"Страх" - рекомендуется варкам.

"Дорога" и "Живущий в последний раз" - эти две книги хоть и имеют сильную сюжетную связь с основным первоисточником, но к игре отношения почти не имеют. Более того, для того, чтобы данный мир можно было цельно смоделировать и воплотить в рамках ролевой игры, мы в ряде пунктов сознательно противоречим этим книгам, поэтому читать или перечитывать их до игры не рекомендуется.

Книги "Ожидающий на Перекрестках" и "Восставшие из рая" к данной игре отношения практически не имеют и первоисточниками не являются.

Итак, резюме - читайте "Сумерки мира" и то, что мастера укажут лично вам.

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.

Игра будет проводиться с 29 апреля по 2 мая 2001 года, на лесном (не подземном) подмосковном полигоне, конкретное расположение которого уточняется.

Предполагаемое количество игроков на полигоне - 100-120 человек.

Игра - четырехдневная, проводится на праздники, ориентировочно с 20:00 вечера воскресенья до утра среды.

Заезд на полигон будет производиться в течение воскресенья, 29 апреля, централизованно, несколькими партиями, в фиксированное время. Конкретные места и сроки сбора групп будут сообщены дополнительно.

Окончание игры - утром в среду, 2 мая.

Взнос на игру предположительно будет составлять 50 рублей (или \$2) для тех, кто сдаст взнос до игры (в случае не приезда игрока взнос не возвращается), и 100 рублей (или \$4) для сдающих взнос непосредственно на полигоне. Для не москвичей возможны скидки, вопрос о которых решается в индивидуальном порядке.

По мере подготовки новых материалов по игре они будут появляться на нашем сайте и в эхоконференциях.

В общих правилах приведен только необходимый минимум игровой информации. Дополнительная информация будет выдаваться вместе с командными и личными

ВВОДНЫМИ.

ПОЛОЖЕНИЕ О ЗАЯВКАХ.

Так как на данной игре большое внимание уделяется внутреннему миру и психологии персонажей, то самоочевидно, что заявляться надо заранее. Чтобы облегчить процесс приема заявок и подбора персонажей, нами была написана анкета для подачи заявок, прилагающаяся в конце правил.

Собственно, для подачи заявки необходимо заполнить эту анкету (целиком, кроме может быть необязательных пунктов, которые отмечены отдельно) и отправить мастерам. Анкеты просьба не пугаться, совершенно необязательно стараться придумать очень умные ответы - пишите то, что думаете.

Заметим, что подача заявки имеет смысл, только если вы полностью прочитали хотя бы основной первоисточник и данные правила.

Будут приниматься как индивидуальные, так и групповые заявки, но как в том, так и в другом случае при подаче заявок предполагается серьезный диалог игроков и капитанов команд с мастерами.

Доносить анкету до мастерской группы можно в письменном либо электронном (последнее предпочтительнее) виде, но не устно.

Питерские игроки, не имеющие возможности связаться с мастерской группой и подать заявку напрямую, могут сделать это через Майкла Скольского, координаты - raigh@yandex.ru, 2:5030/74.31.

Анкета (и заявка) не может считаться принятой без получения явного подтверждения этого от мастеров.

Очевидно, что подача заявки даже с приложением заполненной анкеты не является гарантией приема этой заявки - мастерская группа оставляет за собой право отклонить любую заявку без объяснения причин.

Заявки на конкретных персонажей допускаются, но вы должны быть готовы к тому, что роль, на которую вы хотите заявиться, может оказаться уже занятой либо не вписываться в сюжет. Список свободных вакансий мы постараемся регулярно публиковать. Соответствующие пункты анкеты для заполнения необязательны, так как разработка персонажа в любом случае производится совместно с мастерами, однако, ваши ответы на эти вопросы могут сильно помочь мастерам в подборе вам роли.

Тех же из вас, кто каким-либо способом уже заявлялся на эту игру раньше и даже имеет утвержденные роли, мы убедительно просим все равно заполнить анкету. Это действительно очень сильно поможет нам придумать вам хорошие вводные.

При подаче командной заявки ее капитан должен подать свою личную заявку с анкетой, и приложить к ней командную анкету, заполненную командой сообща.

Также мы будем рады любым вашим предложениям, вопросам и пожеланиям касательно игры и вашей роли в ней. Если вы хотите быть игротехником или полигонщиком, мы

также будем вам рады.

Заявки на игру принимаются до 31 марта включительно.

АНКЕТА ДЛЯ ПОДАЧИ ЗАЯВКИ.

1. Анкетные данные (заполнение обязательно)

1.1. ФИО

1.2. Имя, под которым Вы известны в тусовке (если есть)

1.3. Возраст

1.4. Место жительства (город)

1.5. Способы связи. Если с Вами можно связаться несколькими способами, укажите их, это повысит вероятность того, что в нужный момент мы сможем с Вами связаться. Наиболее предпочтительные для нас способы связи - это электронная почта и FIDO.

1.6. Хронические заболевания, противопоказания, аллергии

2. Общие вопросы (заполнение обязательно)

2.1. Ваш игровой опыт, участвовали ли Вы ранее в ролевых играх, и если да, то в каких, и на каких ролях.

2.2. Перечислите, пожалуйста, наиболее запомнившиеся Вам игры и сыгранные Вами роли (в последние три года).

2.3. Если вы относите себя к какому-либо ролевому либо историческому клубу или команде, укажите это.

2.4. Откуда Вы узнали об этой игре?

2.5. Читали ли Вы первоисточник? Ваше о нем мнение?

2.6. Почему Вы решили поехать на эту игру и именно на эту игру?

2.7. Чего Вы хотите от этой игры и что надеетесь получить?

2.8. Если у Вас есть комментарии и/или вопросы к концепции игры, мы будем рады их услышать (заполнение необязательно).

2.9. Каковы Ваши пожизненные боевые навыки и степень Вашего желания применять их на этой игре?

2.10. Какова вероятность Вашего появления на игре?

3. Ваши пожелания относительно персонажа (заполнение необязательно, для игроков с ролями - ненужно)

3.1. Команда, в которой Вы хотели бы играть и, соответственно, раса персонажа.

3.2. Предполагаемый социальный статус и социальная функция персонажа.

3.3. Возможно какая-либо дополнительная информация о Вашем персонаже, его истории, характере и так далее.

4. Командная анкета (для команд заполнение обязательно)

4.1. Название команды или клуба (если есть)

4.2. Город, где "базируется" команда

4.3. Контактное лицо (капитан), способы связи

4.4. Возможная и наиболее вероятная численность команды на игре

4.5. В каких играх вы принимали участие и на каких ролях?

4.6. Вы давно сформировавшаяся команда (клуб) или вы просто группа людей, собравшаяся вместе для участия в этой игре?

4.7. Почему вы хотите заявляться именно командой, а не отдельными персонажами с индивидуальными заявками?

- 4.8. Ваши пожелания относительно ваших ролей. Кого вы хотите играть?
- 4.9. Вы предпочтете играть обособленной командой или же быть частью более крупного поселения?
- 4.10. Как вы отнесетесь к включению на игре нескольких человек со стороны, в вашу команду?
- 4.11. Ваши фехтовальные навыки и степень желаяния применять их на данной игре.
- 4.12. Любая дополнительная информация и/или пожелания, которую вы хотите о себе сообщить (заполнение необязательно).
- 4.13. Информация о членах команды
- 4.13.1. ФИО
- 4.13.2. Имя, под которым известен в тусовке (если есть)
- 4.13.3. Возраст
- 4.13.4. Место жительства (если отличается от основного по группе)
- 4.13.5. Хронические заболевания, противопоказания, аллергии

РАСПОРЯДОК.

Заезд и отъезд.

Заезд игроков на полигон производится только централизованно, и будет осуществляться несколькими партиями в фиксированное мастерами время. Конкретные места и сроки сбора групп будут сообщены дополнительно. В случае если вы не сможете подъехать ни на одну из указанных мастерами точек сбора, свяжитесь с мастерами, чтобы выяснить, с кем и когда вы сможете выехать на полигон. Учтите, что к вечеру воскресенья мастеров в Москве вероятно уже не останется, поэтому, не собравшись вовремя, вы рискуете вообще не попасть на полигон.

Уехать с полигона вы можете в любой момент времени по вашему желанию, однако если вы уезжаете до закрытия игры, то, пожалуйста, сообщите об этом мастерам. Дорогу до станции и далее до Москвы вам объяснят.

Общие моменты.

В течение всего хода игры, дабы не выбивать из роли себя и других, крайне рекомендуется называть друг друга только по игровым именам, исключая имена гражданские либо тусовочные.

Также старайтесь избегать хождения в неигровой одежде – это тоже несколько выбивает из игры.

Любое имущество неотчуждаемо без явного разрешения хозяина. При ограблении, либо любой другой смене владельца предмета, в случае нежелания владельца отдавать предмет, вместо него забирается соответствующий чип, либо сертификат. Исключение составляют товары, перевозимые караванами, и представленные не только сертификатами, но и некоторыми предметами - в этих случаях сертификат забирается обязательно вместе с предметом.

Человек пьяный не может находиться в игре и тем более участвовать в боевке, и может только находиться в своей палатке вплоть до отрезвления. Человек считается пьяным, если он кажется таковым хотя бы одному игроку, и с этим игроком соглашается любой мастер, например, посредник команды.

Состояние "вне игры".

С момента начала игры и до ее окончания все игроки на полигоне считаются находящимися в игре и обязаны соблюдать игровые правила.

Игрок, находящийся вне игры, надевает белый хайратник. Впрочем, выходить из игры стоит, только если вам срочно нужно в туалет или имеется другая веская причина для этого. В любом случае, в белом хайратнике нужно перемещаться быстро, не разговаривая и не вступая в контакт с другими игроками. Снимать белый хайратник нужно там же, где он был надет.

Если вы не можете продолжать игру в течение длительного времени, то, пожалуйста, не мешайте играть другим - залезьте в свою палатку или переставьтесь в неигровой лагерь.

Мастерские лагеря.

К мастерским лагерям на игре относятся:

- Мастерятник. Это место проживания мастеров, установки центральной радиостанции, место стоянки автомашин и прочее.

Игрокам без веской причины на мастерятник ходить не следует.

- Лагерь мертвых. Сюда игроки приходят после смерти своих персонажей - доигрывать свои роли. Подробнее о мертвых - смотрите соответствующую главу правил.

Живой персонаж, пришедший в лагерь мертвых - умирает.

- Неигровой лагерь. Сюда игроки приходят после окончания отыгрыша своей роли, здесь они могут отдыхать, и здесь же получают загруз на новую роль.

Игрокам при живых персонажах без веской причины не следует заходить в неигровой лагерь во избежание распространения неигровой информации.

Игровые лагеря.

Игровые лагеря устраиваются командами строго в местах, указанных мастерами. В случае если лагерь моделирует укрепленное поселение, необходимо обозначить его границы. Это можно сделать, построив укрепления, поставив конверты из жердей, либо просто натянув бечевку с привязанными к ней пучками травы либо лоскутками материи. Пересекать линию укреплений можно либо через оставленные проходы, либо по жизни через стену построенных укреплений.

Игровой день.

Игра идет круглосуточно без мастерских остановок на ночь, однако в ночное время вводится ряд ограничений.

С 21:00 до 8:00 запрещается применение в боевке метательного оружия, а также штурмы и выносы крепостей. С 2:00 до 8:00 также запрещаются любые диверсии, поджоги, и прочие игровые взаимодействия с игроками, находящимися в палатках - людям нужно спать, и игроки не исключение.

Экология.

Экологическое благополучие полигона - забота всех и каждого. Соответственно, ко всем большая просьба - "зеленку" не рубить, топоры и ножи в живые деревья не втыкать, костры по возможности разводить на старых кострищах и окапывать, мусор складывать в подготовленную для этой цели яму в стороне от лагеря. Также, дабы не превращать лес

в один большой сортир, рекомендуется в стороне от лагеря организовать отхожее место, которое, как и мусорную яму, закопать после окончания игры.

Радиосвязь.

Предполагается, что на игре мастера будут пользоваться рациями для координации игры и обеспечения безопасности. Игрокам слушать радиопереговоры или использовать рации не разрешается за исключением случаев серьезных пожизненных проблем, когда рация может быть применена кем угодно для сообщения мастерам о проблеме. Во всех остальных случаях игрокам рекомендуется просто обращаться к ближайшему мастеру - если будет необходимость, он сможет передать информацию по рации любому мастеру на полигоне.

КОМАНДЫ.

Итак, вот список основных поселений, которые нам хотелось бы видеть на игре, вместе с указанием их приблизительной численности, отдельных ролей и мастеров, которые будут курировать эти поселения до игры и непосредственно на полигоне.

Калорра.

Всего: Около 50 игроков.

Посредник: Василий Захаров (Йолаф).

Сюжетник: Юрий Зуев.

Вершители и их окружение (всего 8-12 игроков).

Вершитель Правосудия и его окружение.

Вершитель Войны и его окружение.

Вершитель Казны и его окружение.

Вершитель Судеб и его окружение.

Армия (4-7 игроков).

Купеческие дома (до трех домов по 3-5 игроков).

Лож Магов (2-4 игрока).

Ремесленники, воры и нищие (8-10 игроков).

Бордель.

Кабак.

Провинция (всего 10-20 игроков).

Серый камень (всего около 10 игроков).

Рудокопы/каторжники (3-5 игроков).

Охрана (1-3 игрока).

Пастухи и ремесленники (2-5 игроков).

Салар (возможно с женой).

Прочие поселения (возможны командные заявки на поселение целиком).

Изменчивые.

Всего: Скрыто лесным сумраком.

Посредник: Наталья Левит (Талья).

Сюжетник: Елена Кобринская (Ильнар).

Девятикратные.

Всего: Около 20 игроков.

Посредник: Алексей Бутковский (Алекс).

Сюжетник: Ксинн (Максим).

Соколиное гнездо (8-15 игроков).

Вайнганга (4-8 игроков).

Прочее.

Прочие команды и персонажи.

Мастерские персонажи и игротехники (около 10 человек).

ОБЩАЯ ВВОДНАЯ.

Как уже говорилось, за основу построения географии игрового мира взята книга "Сумерки мира". Почти все, что описано в этой книге, в том или ином виде есть и в игровом мире. Особо следует отметить, что Согд на игре не моделируется, что отнюдь не означает его отсутствия в игровом мире, и на игре вам вполне может встретиться персонаж, пришедший оттуда.

Мы исходим из того, что "Сумерки мира" все читали, и потому описываем здесь в основном только отличия игрового мира от мира книги. В первую очередь это касается Калорры, о которой в основном первоисточнике сказано всего несколько строк. Мы постарались заполнить этот пробел, максимально соответствуя духу произведения.

О Девятикратных и Изменчивых в этом тексте нет почти ничего, кроме разве что общего настроения. Это вызвано двумя причинами: во-первых, они хорошо и подробно описаны в первоисточнике, а во-вторых, вся конкретика по этим командам никого, кроме них самих, не касается.

Также мы постарались акцентировать внимание на персонажах и сущностях, привнесенных в игровой мир из других произведений цикла "Бездна Голодных глаз".

Введение.

Далеко на западе заходит солнце. Звери, птицы и прочие твари спешат насладиться последним светлым часом перед тем, как сумерки воцарятся на небе. Огромное алое солнце медленно заходит за вершины деревьев, и лес перечеркивают длинные тени отрогов Ра-Муаз. Уже зашевелились в своих укывищах ночные хищники, глухо закричал где-то разбуженный раньше срока филин. Скоро темнота опустится на чащу, и лишь покрытые ледяной мантией горные пики будут сверкать багряными отблесками заката еще некоторое время, пока ночь не вступит в свои права.

Но не будем ждать так долго. Подобно неведомой ночной птице мы отправимся на восток, навстречу ночи. Велик Оркнейский лес. Далеко с запада на восток простирается его чаща, исчерченная неровной сеткой ручьев и звериных троп. На западе он взбирается высоко на предгорья Муаз-Тай, и лишь скалистые стены гор Ра-Муаз способны остановить его. Только один перевал ведет через горы; старики иногда говорят, что его можно и сейчас найти по остаткам ведущей на перевал древней дороги, мощенной белым кирпичом...

Много тайн, подобных этой, скрывает лес. Иногда те немногие, кто отваживается довериться его обманчиво тихому сумраку, натываются на надежно сокрытые лесной чащей руины древних городов. Фундаменты некогда прекрасных дворцов, руины неприступных цитаделей и увитые вьюном и лозой колоннады храмов, чьи останки давно пережили саму память о богах, молитвы которым некогда возносили в их

величественных залах. Немногие из видевших оберегаемые лесом руины вернулись назад. И почти никто из них не рассказывал об увиденном. Те, кто способны уйти в лес и вернуться назад живыми, редко болтают по пустякам.

Велик Оркнейский лес, но не бесконечен. На востоке в двух днях пути лес кончается. Два дня пути - для ястреба или, скажем, орла. Волк или лань проделают этот путь за неделю. А человек... Человек через лес не пройдет. Там, среди заросших бурьяном пустошей, некогда бывших полями, стоит город. Башни этого города многое могли бы рассказать, будь они наделены даром речи. Они помнили утро Калорры, когда полчища кочевников из степи, что простирается к северу от города, шли на штурм городских стен, а навстречу им выходили патриархи - те, кто умел заставить слова слушаться себя. Серые стены помнили и полдень Калорры, когда Вершители повели войско Калоррианской империи на далекий Согд...

И вот сумерки уже нежно обнимают своими мягкими холодными ладонями серый камень обветшавших за века городских укреплений. Как знать, что еще доведется увидеть этим стенам. Ведь камень бессмертен и неизменен, и мирским тревоблениям не суждено поколебать его твердое бесстрастное естество.

Калорра.

Итак, центром того, что по привычке еще называют цивилизованным миром, является город Калорра. Сердце некогда могучей и воинственной империи, ныне это столица без государства. Роскошные пиры во дворце и прихлебатели, жадно тянущиеся к объедкам этих пиршеств, гордость за свое великое прошлое и серые стены опустевших кварталов, купцы и нищие, бандиты и проститутки, дворцовые интриги и кабацкие драки. Все эти симптомы известной болезни столиц некогда славных, но отгремевших свое империй здесь видны во всей своей одновременно притягательной и отталкивающей наготе. Городом, согласно древнему закону, правят четверо Вершителей: Вершитель Воины, Вершитель Казны, Вершитель Правосудия и Вершитель Судеб. Их двор - мечта каждого рожденного в городе прохиндея и авантюриста. Запах разгула и денег притягивает туда самых отчаянных интриганов, шантажистов и отравителей.

Основной доход городу приносят купеческие гильдии, которых в Калорре целых три. Каждая из них уже давно превратилась в небольшое государство со своей стражей, правителем, гербом и прочими атрибутами. Купцы охотно нанимают людей в охрану и службу караванов и щедро платят за работу. Однако редко когда лю

Блок: Боевка



БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Вводная.

Мир, в который нам предстоит погрузиться на этой игре, сильно отличается от нашего, он живет и развивается по своим внутренне логичным законам, и в нем сложились определенные традиции, следование которым будет всемерно поощряться. Часть таких традиций касается непосредственно отношения к оружию и ведению боевых действий.

Первое, на что хотелось бы обратить внимание, это то, что уже более пятисот лет Калорра не ведет войн. Основным противником людей и девятикратных являются оборотни, и основная форма ведения боевых действий - это рейды и набеги. Вот к чему это привело.

- Утрачены традиции, и умения вести бой в щитовом строю. Как следствие, большие строевые щиты вымерли как класс, а малые щиты остались только в Калорре у городской стражи, да и то, как дань традиции.
- Давно забыто, что такое осады и штурмы; как следствие, забыта и осадная техника. В преданиях о героической старине очень много упоминаний о ее использовании, но как она работает, мало, кто представляет.
- Отсутствие войн привело к тому, что доспехи тяжелее кольчуги не используются, да и кольчуг изготавливается крайне мало.
- Отсутствие тяжелых доспехов привело к полному исчезновению двуручных мечей, почти полностью вымерли двуручные секиры и арбалеты.
- Оборотни давно передавили всех любителей ходить на них со шпагами, посохами и пращами.

Война - это не состязание в доблести и не забава. Война, которая идет в мире - это война за выживание, в которой ты или победишь, или умрешь - третьего не дано.

В войне против оборотней кроме мастерства бойца очень многое зависит от его подвижности и действенности его оружия. Как следствие, в качестве основного и наиболее эффективного в этой битве за жизнь вооружения применяются: копья, рубящее одноручное или максимум полуторное клинковое оружие, луки, дротики, метательные ножи, кинжалы, а в качестве защитного снаряжения преобладают различные типы кожаных доспехов. Наручи и поножи применяются, но тоже в основном кожаные. Шлемы используются крайне редко.

Жители города также ведут борьбу за выживание, только в кольце своих каменных стен, и их излюбленные средства сведения счетов - это кинжалы, ножи, короткие мечи.

Если вы хотите, чтобы у вашего персонажа на игре было нестандартное, уникальное оружие, выпадающее из сложившейся традиции, то согласуйте эту возможность с мастерами до начала игры.

Когда твоя жизнь зависит от состояния твоего оружия, когда оно становится частью тебя, превращаясь для тебя в Оружие, для тебя становится дикостью разбрасывать его, где ни попадя. Оно будет всегда возле тебя, всегда под рукой, всегда в готовности к использованию, и всегда в почете. И даже если оружие для тебя скорее знак положения, чем средство защиты своей жизни – все равно ты никогда не оставишь свой меч валяться в грязи.

Если вы с уважением относитесь к тем, с кем вам вместе играть на этой игре, то постарайтесь доказать это и конкретными делами. Не привозите на игру выщербленное, расщепленное, кое-как обмотанное изолентой "оружие", не пытайтесь выдавать за него корявые плинтуса и прочие странные предметы - они все равно не будут пропущены.

Оружие.

Оружием на игре считаются:

МЕЧИ, САБЛИ - одноручные и полуторные, масса 60-120 гр. на 10 см. длины, но не свыше 120 гр. на 10 см., общая длина не более чем длина руки владельца плюс ширина плеч, ширина лезвия не менее 3 см., радиус скругления рубящих кромок не менее 4мм.

(т.е. толщина не менее 8 мм.), радиус скругления острия не менее 15 мм., центровка для прямых клинков - не далее 2 ладоней от гарды, для изогнутых клинков - не далее ладони.

КИНЖАЛЫ - длина не свыше локтя владельца, но не менее ладони, обязательна гарда, не пробивает тяжелые доспехи.

НОЖИ - длина - ладонь владельца, доспехов не пробивает.

МЕТАТЕЛЬНЫЕ НОЖИ - изготавливаются из пенки, сертифицируются до игры.

ТОПОРЫ, СЕКИРЫ - только рубящие, без всяких колющих элементов, масса до 1,2 кг, ширина рабочей части не свыше 4 ладоней, длина рукояти не более 120 см.

КОПЬЯ - длина не более чем рост владельца с поднятой рукой, должны иметь один рабочий конец, для которого обязателен смягчающий наконечник, сквозь который при ударе не должно чувствоваться древко. Рекомендуемые материалы для смягчения - войлок, мягкий ковролин.

ЛУКИ - хорда не менее 90 см, натяжение не более 8 кг, стрелы должны быть похожи на исторические аналоги, обладать смягчающим наконечником и быть качественно оперены. Качество смягчения проверяется на владельце без доспехов.

Все остальное - в лучшем случае из области антиквариата, хотя существуют персонажи, которые могут использовать некоторые неожиданные виды оружия, выходящие за пределы этого списка.

Основными критериями допуска оружия будут его безопасность для играющих, соответствие боевым традициям игрового мира и эстетичность. Если вы хотите быть уверены, что ваше оружие будет допущено в игру, постарайтесь утвердить его у мастеров заблаговременно.

Не стоит привозить на игру очень тонкие травмоопасные клинки, особенно это, касается текстолита и всевозможных стальных и дюралевых "рельс". Не пройдут в игру мечи пусть и эстетичные на вид, но со сведенными в погоне за реализмом "на ноль" рубящими кромками.

Использование одноручного оружия двумя руками не возбраняется, но и игровых преимуществ не дает.

Все части оружия, имитирующие металл, должны быть окрашены соответственно. Рекомендуются окраска в серебристый или темно-серый цвет, возможна также окраска под бронзу. Неокрашенная и тем более неаккуратно намотанная изолента не приветствуется.

Доспехи.

Защитные свойства доспеха определяются качеством его изготовления и его внешним видом. В зависимости от класса доспеха он может добавлять один или два хита.

Примерные требования к доспехам и даваемые ими преимущества:

Легкий доспех (+1 хит) - кожаные, войлочные и т.д. доспехи толщиной не менее 3 мм, не армированные металлом, при меньшей толщине - дополнительно армированные металлическими пластинами толщиной не менее 0,5 мм; кольчуги с диаметром колец более 15 мм; кольчуги без рукавов. Доспех должен закрывать корпус владельца.

Тяжелый доспех (+2 хита) - кожаные, войлочные доспехи толщиной более 5-8 мм, не армированные металлом, при толщине менее 4-5 мм, дополнительно армированные металлическими пластинами; полнорукавные кольчуги до середины бедра. Доспех

должен закрывать руки до локтя и верхнюю часть бедра.

Шлем - лучше всего кожаный, ибо металлические шлемы - большая редкость. Шлем хитов не добавляет, но должен реально защищать голову, "парашют" или подшлемник обязателен; кольчужное оголовье считается шлемом при наличии подшлемника. Защищает от оглушения.

Наручи и поножи - основной и желательный материал - кожа, должны реально гасить удары; позволяют парировать удары любого оружия, защищают конечности от поражения.

Доспехи, при их наличии, дают персонажу дополнительные хиты, которые при боевых столкновениях снимаются первыми. Потеря доспешных хитов не делает персонажа раненым.

Доспехи защищают только то, что защищают, и дополнительные доспешные хиты есть только на той части поражаемой зоны, которую закрывает доспех. Удар в незащищенную доспехом область снимает личные хиты, либо отключает конечность.

Доспешные и личные хиты следует учитывать отдельно, ибо не только удары в незащищенную область, но также яды и некоторые магические эффекты списывают вред напрямую с личных хитов, игнорируя доспешные.

Поврежденные доспехи для восстановления даваемых ими доспешных хитов требуют ремонта, подробности - в правилах по экономике.

Если вы беспокоитесь о своей пожизненной безопасности, но по правилам, либо личным соображениям не можете, либо не хотите носить доспех по игре, вы можете просто для защиты от ударов надеть доспех под игровой прикид - в этом случае к доспеху предъявляются только два требования - безопасность для носителя и окружающих и малая заметность под одеждой, но такой доспех не дает никаких игровых преимуществ и не защищает от потери личных хитов.

Безопасность.

Удар должен быть фиксирован. Фиксация удара - это не только правило хорошего тона, но и признак мастерства бойца.

Ударивший противника в пах или голову автоматически становится тяжелораненым (состояние 0 хитов), если только пострадавший не скажет "Продолжаем!".

Помните, что случайно попасть в непоражаемую зону может даже хороший боец, поэтому просим вас выводить, таким образом, из боя только тех, кто работает откровенно грубо, не желает контролировать свои удары. И не ловите специально удары в голову и пах - это не только не件лезно, но и не добавит вам чести.

Нанесший противнику травму немедленно умирает и далее действует в соответствии с правилами по мертвым.

На игре есть персонажи, на которых не действует обычное оружие. После того, как вы это выяснили, нет смысла наносить по человеку удар за ударом - повредить ему по игре вы все равно не сможете, а вот со злости травмировать по жизни - вполне вероятно. Более, того, таких персонажей нельзя пытаться удерживать на расстоянии, отмахиваясь от них оружием - это будет противоречить реалиям игрового мира.

Человек в состоянии опьянения, даже если от него просто отчетливо пахнет спиртным, не может пользоваться никаким оружием и принимать участие в боевке вплоть до полного протрезвления или истечения назначенного мастером срока, однако это не означает, что его нельзя убить оружием.

В темное время суток (с 21:00 до 8:00) запрещается использование стрелкового и метательного оружия и штурмы укреплений.

Зона поражения.

Зона поражения - полная, за исключением головы, паха, кистей и стоп. Соответственно, блокирование и перехват оружия кистями рук запрещается. Удар в корпус, плечо, бедро снимает хиты. Удар в предплечье, голень отключает конечность, однако если конечность защищена наручем или поножем, удар не засчитывается.

Учтите, на игре есть персонажи с поражаемой зоной меньшей, чем указано, поэтому если игрок реагирует на ваши удары не так, как вы ожидаете, не спешите возмущаться или лупить сильнее, а лучше вспомните, что свои хиты каждый считает сам, и задумайтесь.

Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия в поражаемую зону. Частые удары в одну точку ("швейная машинка") засчитываются за один.

Попадание стрелой, от ricochetившей от наруча/поножа, засчитывается, только если финальный удар пришелся наконечником.

Споры и стоп-кадры.

Если противник не признал, что вы по нему попали, то это не повод останавливать бой - снимите с него еще, а после боя сообщите о случившемся мастерам - если ваша жалоба не единственная, они примут меры.

Споры и стоп-кадры во время боя по любому незначительному поводу портят настроение всем его участникам, поэтому старайтесь избегать споров и ругани, бурное обсуждение на тему "попал - не попал" и попытки считать чужие хиты - просто дурной тон.

Объявить стоп-кадр в бою может только мастер, либо стоп-кадр объявляется в случае, если кто-то получил травму и ему действительно нужно оказать помощь.

Хитовая система.

Свои хиты каждый считает сам! У людей по базе 2 хита.

Все оружие снимает по 1 хиту за 1 попадание в поражаемую зону. Есть персонажи, которые могут снимать ударом более 1 хита, о чем они ставят противника в известность при нанесении удара.

Персонаж, потерявший 1 личный хит либо получивший повреждение конечности, считается легкораненым. Он может продолжать бой, но быстро бегать уже не может. Если его не перевязать, то он теряет по одному личному хиту в 15 минут со всеми вытекающими из этого последствиями. Легкораненому может оказать помощь кто угодно - для этого достаточно снять доспехи и перевязать "рану" чистой тряпичей, после перевязки потеря хитов прекращается. Восстановление потерянных хитов происходит с учетом индивидуальных особенностей персонажа, обычно 1 хит в час, однако обращение к лекарю значительно ускоряет исцеление и снижает вероятность загнивания ран.

Персонаж, оказавшийся в нуле личных хитов или получивший повреждения двух и более конечностей, считается тяжелораненым. Тяжелораненый выходит из боя и ложится на землю рядом с местом боя (может красиво упасть), ожидая своей участи. Переносится по жизни, разговаривать может только при **очень** большом желании и **очень** тихим шепотом. Если в течение 10 минут ему не оказана помощь (снятие доспеха и перевязка), то он становится смертельно раненым и через 5 минут умирает. Если в течении получаса, после ранения перевязанному тяжелораненому не оказана квалифицированная медицинская помощь лекарем, то он также становится смертельно раненым и через 5 минут умирает.

Персонаж, потерявший больше хитов, чем у него было к началу боя (то есть "ушедший в минуса"), ранен смертельно. Он падает на землю рядом с местом боя, ожидая своей участи, может изображать агонию. Не переносится, разговаривать не может, разве что стонать и неинформативно бредить. Спасти его в этом случае может только квалифицированный лекарь, немедленно вступающий в борьбу за его жизнь. Агония длится 5 минут, после чего наступает смерть.

Персонаж парализованный, в бессознательном состоянии, спящий, связанный и прочее одним ударом любого оружия выводится в ноль личных хитов и становится тяжелораненым.

Поврежденная конечность считается обездвиженной, рука обвисает плетью, нога отказывается держать и вынуждает упасть на колено. Раненый в руку до ее полного исцеления не может держать в ней любые предметы, оружие, которое находилось в руке в момент поражения, выпадает на землю, если сразу не подхвачено другой рукой. Раненый в ногу опускается на колено и может продолжать бой, дальнейшие перемещения только шагом, либо с помощью товарищей или костылей и иже с ними.

Перевязать легко и тяжело раненого может кто угодно, но вот лечить тяжелораненых и больных и пытаться спасти смертельно раненых могут только лекари. Легкораненый в перевязке может выздоравливать сам, восстанавливая хиты со скоростью 1 в час, если же его лечением занимается лекарь, то 1 хит восстанавливается за 20 минут. Тяжелораненый нуждается в уходе лекаря, ему желательно обеспечить покой, обильную горячую пищу (или хотя бы чай), через полчаса такого ухода он переходит в состояние легкораненого (1 хит). Смертельное ранение можно попытаться свести к тяжелому (0 хитов) за 30 минут, если раненому обеспечен полный покой и высококвалифицированное лечение.

Кулуарное убийство. Некоторые (не все!) персонажи на игре обладают особыми профессиональными навыками, позволяющими им фактически убивать одним ударом. Игровым ножом, кинжалом имитируется перерезание горла, производится только в небоевой обстановке, действует только на людей и существ в человеческом облике, данный удар наносит смертельное ранение. "Кулуарки" в традиционном понимании на игре нет.

Удушье - обхват туловища противника с захватом рук и удержание в течение 30 секунд - медленно считается вслух, возможно шепотом на ухо жертве.

Оглушение производится ударом нерабочей частью оружия по спине (сзади, не "через человека") с одновременным произнесением слова "Оглушен!", оглушенный падает, садится или прислоняется к чему-либо и медленно, шепотом считает до 60, после чего приходит в себя и действует дальше по обстановке. Оглушение невозможно при наличии на жертве шлема.

Дополнения.

Ловушки, их свойства и особенности их применения согласовываются с мастером по боевке до игры.

Блок: Фортификация



Крепости и штурмы.

Любые штурмы требуют обязательного присутствия мастера по боевке на месте событий. В его отсутствие разрешается максимум осада и перестрелка. Штурмы запрещены в период с 21:00 до 8:00 часов, в остальное время разрешаются максимум осады.

Все игровые укрепления перед игрой принимаются и сертифицируются мастером по боевке, который определяет их защитные и прочностные свойства. Чем выше качество моделирования укреплений, тем труднее их штурмовать.

Игровое укрепление должно иметь минимум одну штурмовую стену длиной не менее 5 метров и ворота. Высота штурмовых стен не менее 2, но не более 3 метров. Нештурмуемые стены обозначаются конвертами либо затягиваются лентой или веревками с привязанными к ним лоскутками материи либо пучками травы. Ворота должны иметь ширину не менее 1,5 метров и высоту не менее 2 метров. Штурмовой коридор может быть любой длины, но должен иметь не более одних ворот на каждые 3 метра длины и не более одного изгиба на 3 метра. Ров обозначается веревками.

Блок: Штурмы, Осады



Стена штурмуется с помощью лестниц.

Ров забрасывается фашинами или переходится по мосткам. Свалившийся (наступивший) в ров считается смертельно раненым.

Ворота выбиваются по жизни либо определенным числом ударов тарана.

Таран - бревно диаметром не менее 25 см. и длиной не менее 3 метров, переносится минимум четырьмя игроками.

Осажденные могут ронять на нападающих со стен камни (мешки со мхом) и бревна (свернутая в рулон пенка), снимающие при попадании по 6 хитов с каждого задетого, игнорируя щиты. Бревна и камни именно роняются, причем не менее чем 2 игроками. Метание камней и бревен ("игра в снежки") не допускается.

Убийства и поджоги.

Палатки в лагерях имитируют здания. Сами палатки являются неигровой зоной, однако игрок, отказавшийся вылезти из палатки по требованию, может быть "зарезан во сне".

Блок: Пожары, поджоги



Здание можно попытаться поджечь, что моделируется завязыванием четырех красных ленточек по углам палатки. Поджигатели обязаны сразу же после завязывания первой ленточки начать громко кричать "Пожар!". Результат поджога определяет мастер, но в большинстве случаев, если находящиеся в палатке не покинут ее в течение 5 минут после начала пожара, то они погибают.

Поджоги запрещены в период с 2:00 до 8:00 часов.

Поджечь можно попытаться не только одно здание, но и целый квартал или все поселение. Правила те же, но для успешного поджога ленточек должно быть значительно больше (из расчета минимум 4 ленточки на здание), они должны располагаться равномерно по поджигаемой области, но могут крепиться не только на палатки, но и на ветви деревьев и другие заметные места. Результат поджога опять же определяет мастер.

Блок: Плен



Пленным считается персонаж, которому затянули петлю на любой части тела, кроме головы и шеи, при условии, что пленяемый на момент попытки пленения не имеет в руках клинкового или древкового (копья не в счет) оружия, которым он потенциально мог бы перерезать веревку. Сеть вяжет и вооруженного, но должна захлестывать руки и не менее половины корпуса. Самостоятельно освободиться пленный может, если его не охраняют, и он сумеет добраться до оставленного оружия и разрезать веревки. Закованный в кандалы кузнецом самостоятельно освободится, не может.

Блок: Обыск



Обыск проводится по выбору обыскиваемого - по жизни, словесно, или он может сам отдать все игровые предметы.

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

Медицина в Городе не просто платная - она откровенно дорогая. Правда, травы и все остальное, что необходимо лекарям для исполнения своих обязанностей, тоже стоит не дешево.

ЛЕКАРСТВО.

Лекарство на этой игре представлено тремя различными школами.

Хирургическая - распространена в основном у девятикратных. Наибольших успехов хирурги добились в исцелении ранений, полученных воинами на поле боя.

Фармацевтическая - распространена в Калорре. Требует обычно весьма дорогих компонентов для лекарств, чем и обусловлены высокие цены в городе на медицинскую помощь. Также лекари города известны своим умением изготавливать яды.

Травническая - знакома тем, кто живет рядом с лесом, а возможно и в нем самом.

Блок: Яды



Смертельные яды - попадание яда с пищей, водой, воздухом или в результате какого-либо другого события. Эффект эквивалентен смертельному ранению, если в течение 5 минут не применено противоядие, то наступает смерть. Также встречаются смертельные яды мгновенного действия.

Блок: Страна мертвых



СМЕРТЬ.

- Мы умрем, Сарт. Скажи мне, что - там?
- Я никогда еще не умирал, Эри. И я очень надеюсь, что когда-нибудь вы вернетесь, вернетесь через Бездну и ответите старому глупому Сарту на этот вопрос. Иначе... Я очень надеюсь, Эри.

Г.Л. Олди: "Живущий в последний раз".

На этой игре не будет страны мертвых в привычном большинстве из вас понимания, да и со смертью ваших персонажей не все так однозначно.

Если с вашим персонажем произошла неприятность, и в результате тех или иных событий он расстался с жизнью (в последний раз), это приводит вас к переходу в другой пласт игры, уже в новом качестве - невоплощенной сущности, падающей в липкую неизвестность. В Ничто, где нет ни единого проблеска света, нет ничего, кроме тьмы, страха и отчаянья. И неизвестна еще сила, что способна остановить вас на этом пути или вернуть назад.

После того, как вас убили, или вы умерли по каким-то другим причинам, вы вначале некоторое время ожидаете на месте смерти, дабы выяснить, что сделают с вашими бренными останками враги или соплеменники. Если вы умерли, и никто об этом не знает, то не забудьте оставить на месте смерти бумажку с описанием вашего хладного трупа, а также все игровые документы, чипы, игровые предметы (или сертификаты на них), которые были при вас на момент смерти. После того, как вы убедитесь, что ваше тело здесь более никого не интересует, вы встаете, надеваете белый хайратник и направляетесь к лагерю мертвых.

Что происходит с вами потом, Там, куда вы попадаете?

Прежде всего - погибший персонаж продолжает существовать, но в новых условиях, и, как следствие, играть придется по новым правилам, сущность которых становится известна только Там. Так что подготовьтесь к тому, что вам придется именно играть, а не вольготно сидеть на травке и, попивая чаек травить байки о собственной крутизне в прошлой жизни.

Персонаж продолжает существовать до тех пор, пока он не будет полностью завершен. Когда это случится - зависит от игрока и от персонажа, но не ими определяется.

При благоприятном стечении обстоятельств игрок через некоторое довольно продолжительное, но зависящее только от него самого время, оказывается в находящемся рядом с лагерем мертвых разгрузочном лагере, откуда он уже новым

персонажем может выходить в основной поток игры. Минимальное время нахождения в разгрузочном лагере - 2 часа, максимальное не ограничено.

Игрок, не прошедший до конца тернистый путь своего персонажа в игру уже не вернется ни при каких условиях - его будет ждать только неигровой лагерь.

Умершие и покидающие игру навсегда, также как и игроки, добровольно решившие выйти из игры, переселяются по жизни в неигровой лагерь, где и могут, находится все оставшееся время вплоть до отъезда с полигона. Нахождение неиграющих "глюков" на территории основного игрового потока крайне нежелательно.

Хочется еще раз обратить ваше внимание на некоторую жесткость правил - мы выражаем надежду, что, столкнувшись с трудностями, вы не создадите проблем ни себе, ни окружающим вас игрокам и мастерам.

Мы же со своей стороны обещаем помочь вам интересно продолжить своего персонажа. Ведь если смерть вас ничему не научила, то значит, вы жили и умерли зря.

Игровая смерть.

Возможны следующие причины игровой смерти:

- Раненые могут умереть со временем от потери крови.
- Тяжело и смертельно раненые могут быть добиты одним ударом любого оружия со словами "Добиваю!".
- Кулуарное убийство.
- Смертельные яды.
- Падение в крепостной ров.
- Удушение
- Различные болезни.
- Соответствующая магия.
- Попадание в ловушку.

Блок: Магия



О МАГИИ.

В оный день, когда над миром новым
Бог склонял лицо свое, тогда
Солнце останавливали словом,
Словом разрушали города.
И орел не взмахивал крылами,
Звезды жались в ужасе к луне,
Если, точно розовое пламя,
Слово проплывало в вышине...
...Мы ему поставили пределом
Скудные пределы естества,
И как пчелы в улье опустелом,
Дурно пахнут мертвые слова.
Н. Гумилев.

Мало что известно о магии в наши дни. Зеленый замок надежно хранит тайны своих обитателей. Не менее надежно, чем пожелтевшие клочки пергамента хранят витражи патриархов.

Магия в этом мире - это магия Слова. Но что есть слово? Каждый день мы произносим сотни, тысячи слов. Иные умеют играть словами, складывать из них причудливые узоры. Мы называем это стихами. "Но от созвучий и ритмов не начинаются бури и землетрясения, не сходят с ума люди и деревья, огонь и вода не вступают в свою вечную безрезультатную схватку". Ибо нужен талант, чтобы заставить пробудиться древние силы. Тех, кто умеет складывать слова в витражи, заставляя Стихии слушать эти слова и подчиняться им - называют магами, Мастерами, Повелителями Стихий. Каждое проявление силы вызывает уважение и страх. Ибо мало кто не испытывает страха перед неведомым и непонятным.

Итак, магия - это способность повелевать Стихиями силой слова. Верные слова, будучи сказаны магом, образуют витражи, имеющие силу над миром материальным. "Впрочем, что такое заклинание, как не точно найденное слово в единственно возможном ритме и размере". Те же самые стихи, произнесенные не магом, не имеют никакой силы, кроме, разумеется, той силы, которую имеет любая поэзия. В мире вполне существуют поэты и менестрели, и с Повелителями Стихий их никто не путает.

Кроме силы Слов существует еще и сила Знаков. Память о ней почти стерлась с лица земли, остался лишь обычай покрывать непонятными старинными символами двери домов и рукояти дорогих мечей. И лишь иногда неосторожный искатель приключений наткнется, на свою голову, на такой знак на обломках древних руин или на страницах старинной книги...

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Начнем с того, что игрок, не желающий заниматься экономикой, может попытаться ею не заниматься. Более того, подавляющее большинство обитателей этого мира так и поступают, и живут вполне нормально в рамках некоторой крупной и стабильно функционирующей системы. То есть, экономика (там, где она вообще есть) - дело профессионалов. Однако такое положение дел имеет и обратную сторону - стабильность всех этих систем не задана раз и навсегда. Экономический миропорядок поддерживается людьми, такими же людьми, как и все остальные. Кроме того, каждый конкретный персонаж вполне может потерять свое место в обществе, и его судьба тогда становится тяжелой и печальной, и тут уж поневоле приходится думать, откуда взять деньги на жизнь.

Как мы собираемся это моделировать? Каждому уровню жизни человека соответствуют некоторые виртуальные расходы, которые в норме берутся с его работодателя. Однако те, кто потерял свое место, например, в городской страже, оказываются лицом к лицу с мастером по экономике. Если же рухнет существенная часть экономической структуры, то всем, кого это заденет, придется несладко.

Экономика Калорры.

Экономика Калорры - это **бОльшая** часть экономики всего игрового мира (не называть же экономикой охоту оборотней на зайцев, тем более что она не моделируется). Ей наше основное внимание.

Экономика Города очень стабильна, а точнее находится в глубоком застое. Из года в год повторяется одно и то же. Достаток населения постепенно слегка растет (потому что население падает). Цены постоянны, голода не было уже довольно давно. Купцы благоденствуют, как благоденствовали их отцы и деды, мастера-ремесленники работают вроде бы не хуже, чем раньше (правда, точно, что и не лучше). Да и в будущем ничего другого не предвидится - все и так в целом не очень плохо.

Монетная система.

Детали этого аспекта экономики пока еще уточняются, так что пока монетная система игры условна - 1 золотой равен 10 серебряным, 1 серебряный равен 10 медякам. Золотых монет довольно мало.

Экономический цикл.

Большинство действий по моделированию экономики производится один раз в цикл. Продолжительность цикла 6 часов, за игровой день проходит три цикла - с 6:00 до 12:00, с 12:00 до 18:00 и с 18:00 до 24:00. Ночью экономических циклов нет, и соответствующие экономические взаимодействия не производятся.

Личная экономика.

Жители Калорры на игре условно поделены по своему жизненному уровню на шесть категорий:

- Вершители. Тут все ясно.
- Придворные. Это те, безусловно, достойные люди, которые не делают ничего (по крайней мере, в экономической области), но живут куда роскошнее самого богатого купца.
- Богатые. К этой категории относятся главы купеческих домов, менее крупные прихлебатели при дворе Вершителей, лучшие из лекарей, начальники купеческой охраны и многие другие.
- Зажиточные. Это лучшая часть ремесленников, отчаянные парни из охраны караванов, лекари, чье искусство не так знаменито, офицеры городской армии, а также все горожане, исполняющие хоть какую-то должность во дворце Вершителей, вплоть до последней уборщицы.
- Простолюдины. Собственно, представители именно этой категории составляют **бОльшую** часть населения Города. Все, у кого есть желание трудиться и минимальные умения, не голодают, хотя конечно и не роскошествуют.
- Нищие. С ними тоже все ясно. Нищих в Калорре в последнее время все больше и больше, это, как правило, те люди, которые не могут или не хотят работать.

Каждой роли соответствует некий уровень виртуальных доходов, а каждому уровню жизни - некое количество обязательных расходов в цикл. К счастью, для большинства людей эти цифры четко согласованы.

Начнем с примера. Воин городской армии Утман получает 12 медяков в цикл (напомню, что все цифры пока условны и приведены лишь для примера). На поддержание своего уровня жизни (простолюдин) он тратит 10 медяков в цикл, соответственно, 2 медяка

остаются в его полном распоряжении (он получает только 2 медяка в цикл на руки, хотя со счета Вершителя войны списываются все 12). Однако если его выгонят со службы, то его положение становится тяжелым: чтобы не скатиться в статус нищего, он должен каждый цикл как угодно добывать 10 медяков и сдавать их мастеру по экономике. Если же, наоборот, капитан вдруг выпишет ему премию в 1 золотой, то Утман может или жить зажиточно 4 цикла, или же с большим шиком спустить все за один цикл, живя почти, как богатый купец.

Вот приблизительные цифры виртуальных расходов горожан. Для поддержания уровня жизни простолюдина нужно 10 медяков или 1 серебряный в цикл, зажиточный человек тратит 2,5 серебряных каждый цикл, для богатой жизни надо не меньше 1 золотого, а придворная роскошь требует 4 золотых на все то, что не моделируется на игре. В случае голода или иного развала экономической системы эти цифры могут довольно сильно подскочить. Еще раз подчеркнем, что для большинства игроков эти цифры, как правило, виртуальны - реально эти деньги берутся с того, кто им платит.

Однако при большом желании возможность поиграть в чипобол есть у каждого: для этого достаточно поругаться со своим начальством (вполне по игре). Экономика играет роль кнута в руках тех персонажей, у кого есть власть и деньги, так что подумайте дважды, прежде чем разрывать отношения со своим игровым начальством.

Возможность жить с **БОЛЬШИМ** благосостоянием, чем позволяют регулярные (виртуальные) доходы, тоже есть у всех желающих, и даже поощряется, но для этого надо платить оброк мастеру по экономике каждый цикл или на несколько циклов вперед.

Подробный рассказ о том, как хорошо иметь высокий уровень жизни, и о том, насколько неприглядно городское дно, появится в правилах обязательно, но несколько позже.

В не моделируемые расходы входит и игровой кабак: люди угощаются там не за игровые деньги, а в соответствии со своим статусом (те, кто не живут постоянно в Калорре, могут, есть за игровые деньги по согласованию с мастером по экономике). Те, кто побогаче, кушают по системе "шведский стол", кто победнее - едят, что дают. Вершителям же и придворным еда для их пиршеств с великим почтением относится прямо во дворец. Обратите внимание, что кабак есть некий фактор натуральной экономики, и услуги, которые он предоставляет игрокам, зависят от статуса их персонажей. В любом случае, на нашей игре кабак - место не питания, а именно дополнительного угощения и общения, так что макароны и тушенку надо везти в обычных количествах вне зависимости от уровня жизни вашего персонажа. Тем более что уровень жизни вещь не неизменная.

Макроэкономика.

Как же поддерживается существование Города? Как известно, Девятикратные продают зерно в Калорру по весьма низкой цене, фактически почти даром. Однако доставка этого зерна по традиции производится самими горожанами. Все зерно, которое купцы привозят в Калорру из поселений девятикратных, поступает в собственность Совета Вершителей, при этом купцам платится заранее оговоренная комиссия. Далее, Вершителем Казны (а в серьезных случаях и всем Советом) принимается решение о том, по какой цене это зерно будет продаваться, а также, сколько будет отложено в амбары. Мастер по экономике или посредник Города сообщает, сколько из этого зерна продано, и принимает решение по последствиям для городских жителей, если зерна мало. Таким образом, у вершителей и у

купцов появляются деньги. БОльшая часть этих денег уходит у купцов на оплату труда своих слуг (ну и на поддержание своего статуса), а у Вершителей на содержание двора (каждый придворный имеет там свою синекуру).

Другое направление торговых караванов - Серый камень. Вся руда, которую там добывают каторжники, формально говоря, тоже принадлежит Вершителям, но реально с ней довольно много хлопот, поэтому этот рудник уже давно отдан на откуп одному из купеческих домов. Вершители получают с этого дома ежегодный оброк, регулярные заверения в надежной охране рудника и устанавливают максимальную цену на железную руду. Что же до серебряных рудников в районе Серого камня, то на момент начала игры они находятся в более чем столетнем запустении, хотя это положение дел вполне может быть изменено.

Кроме железа и зерна, на игре моделируется торговля мехами (добываются девятикратными в небольших количествах) и лекарскими снадобьями, которые ввозятся из окрестных поселений и от девятикратных. Список товаров может быть расширен.

Моделирование.

Бухгалтерия двора Вершителей и купеческих домов моделируется бухгалтерией. Независимый аудит этой бухгалтерии производится мастером по экономике и посредником Калорры каждый цикл. Что же касается ремесленников, то предполагается, что их виртуальные расходы и доходы совпадают (возможные исключения из этого правила будут обсуждаться с игроками лично).

Караван моделируется группой людей с носилками или мешками с товаром. Товарные чипы наклеиваются на достаточно объемные мешки или достаточно тяжелые чурбачки. Лошади не моделируются.

Ремесла.

Кроме торговцев в Калорре есть и ремесленники. Изделия калоррианских кузнецов на прилавках не залеживаются: они нужны и людям, и девятикратным, и оборотням. Хотя торговля с Девятикратными и монополизирована купцами, мастера-кузнецы, владеющие старинными секретами, пользуются достаточным почетом и богатством. Из других ремесленников стоит упомянуть ткачей и портных: моды при дворе Вершителей прихотливы, разнообразны и изменчивы, и придворного, который не следит за модой, ожидает всеобщее презрение. Но при всех капризах моды меха (в том или ином виде) всегда очень популярны. Список ремесел тоже может расширяться по желанию игроков.

Экономика Девятикратных и Изменчивых.

Подробная информация по этим вопросам тоже появится несколько позже, причем вероятно только в соответствующих командных вводных.

Пока же мы отметим только тот факт, что Девятикратные, как правило, вообще не употребляют денег. Это выглядит совершенно невероятно для жителя города, но это так.

2.0.0.3