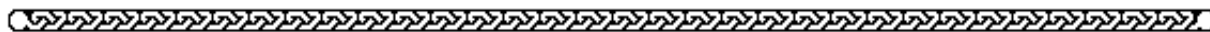


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Танфер

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Наркотики](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)

Блок: Общие правила, разное



«Танфер».

**Состав мастерской группы:** Алексей Батурин, Мария Фрид, Павел Рыжков, Сергей Агафонцев, Алексей Гамзов (Гамз), Наталия Воронинская (Рея), Ольга Стрыгина, Екатерина Иванова.

**Первоисточник:** произведения Глена Кука из цикла “Приключения Гаррета”.

**Время проведения:** 1 – 5 июля 1998 г. Продолжительность игры 2 – 4 суток в зависимости от числа участников. Сутки перед игрой — загрузочный лагерь.

**Место:** Новосибирск, “новый” полигон на ст. Льниха.

**Оргвзнос:** 5\$ в рублевом эквиваленте на момент сдачи взноса.

**Адрес для связи:** Mashka@frid.uucp.stanet.ru , или 650099, Кемерово, ул. Красная, д. 5, кв. 57; тел (3842)23-09-28; Фрид Мария.

В связи с тем, что все мастера проживают в Кемерово, а месторасположение полигона хорошо известно многим, просим заранее (минимум за 5 дней до игры) сообщить, если вы не знаете, дороги — в этом случае мы обязательно организуем встречу.

**Что такое Танфер.**

Танфер — это столица государства Карента и крупный торгово-портово-промышленный город в мире, где могущественная магия соседствует с относительно развитой технологией. Это город, населенный людьми, эльфами, гномами, гоблинами, троллями и... кого там только нет!

Игровая территория представляет собой город и его ближайшие окрестности.

### Какой нам видится эта игра.

Мы делаем игру для людей, играющих и думающих. Игра не командная, хотя возможны групповые заявки, например, семья, мастерская, казино и т.п. (не более 5 человек). Каждый желающий играть индивидуальную роль ее получит.

Мы рассчитываем на игру интриги, информации, магии, а не на массовые побоища. Мечи и кольчуги можно оставить дома. Популярны другие методы избавления ближнего своего от жизни: нож, яд и магия. Никто не говорил, что жизнь спокойна и безопасна.

### Общеигровая ситуация.

За основу игрового мира взят сериал Глена Кука “Приключения Гаррета”. Игровая территория представляет собой город Танфер и ближайшие окрестности.

**Отличия от первоисточника.** В игровом мире не присутствуют Гаррет и Покойник. Как следствие, не все события, описанные в книгах, происходили на самом деле.

Между двумя могущественными государствами — Карентой и Венагетой — идет затянувшаяся на годы война за богатый серебром Кантард. Эта война остается за пределами игровой территории, но влияет на жизнь города.

Во-первых, Танфер, населенный на 50% нелюдьми, тем не менее, является человеческим городом, то есть в нем действуют человеческие законы. Один из этих законов — **обязательная служба всех мужчин (людей) в армии**. Соответственно, все мужчины старше 16 лет либо солдаты, либо ветераны войны.

Во-вторых, пришедших с войны гораздо меньше, чем ушедших на нее. По этой самой причине среди людей женщин гораздо больше, чем мужчин, и эмансипация идет полным ходом (хотя патриархальные законы никто не менял).

В-третьих, многие экономические ниши оказались в руках нелюдей — “пацифистов”, предпочитающих не воевать, а финансировать чужие войны.

В-четвертых, в этих тяжелых условиях законные власти (королевская семья, аристократия и колдуны с Холма) не слишком увлекаются поддержанием порядка в городе, находящемся далеко от зоны боевых действий. Доблестная стража, в основном, живет на самообеспечении (берет взятки). Если уж у кого-то и есть реальная власть, то у разветвленной преступной Организации. А чаще всего взгляд простых людей, от нищих бродяг до состоятельных лавочников, сводится к тому, что “сами по себе жили, сами по себе и проживем, и нечего властям лезть в наши дела, добра от них не будет”. Строго соблюдаются очень немногие законы, среди которых запрет на ношение оружия длиннее ножа.

И, наконец: маги активно участвуют в боевых действиях (тем более активно, что эта война затрагивает именно их интересы: серебро необходимо магам, и в больших количествах). Присутствие мага в Танфере автоматически означает, что у него **очень серьезные** личные, семейные или имущественные проблемы. Это, впрочем, не относится к слабым ведьмам и колдунам, не использующим серебро.

Как полагается в таких сложных условиях, все борются: кто за власть, кто за выживание и лишь очень немногие — со скукой. Обстановка в городе достаточно ярко описана в первоисточнике, который мы горячо рекомендуем прочитать. Напоминаем: Глен Кук, серия “Приключения Гаррета” (выходила в “Веке Дракона” изд-ва АСТ); книги “Золотые сердца с червоточинкой”, “Холодные медные слезы”, “Зловещие латунные тени”, “Ночи

кровавого железа”, “Седая оловянная печаль”, “Смертельная ртутная ложь”.

Наиболее часто встречающиеся в Танфере расы нелюдей — это эльфы, темные и светлые, гномы, гоблины, крысолюди, есть также множество полукровок. Встречаются и многие другие расы. **Нет** хоббитов, кендеров и т.п.

Город делится на районы по социальным и расовым признакам. Холм — место жительства элиты — колдунов и аристократии; Страна грез — район сосредоточения храмов и церковных общин; Веселый Уголок — район игорных домов, дансингов, борделей и прочих развлечений; Дно — район нищих и бедноты; город эльфов, город гоблинов и т.д. — соответствующие расовые общины, и прочее.

### **Общие правила.**

Мастера — вне игры. Их задача — отслеживать игровые действия и при необходимости отвечать на технические вопросы игроков. Мастерский произвол есть в только одном, а именно — игроки мало влияют на ход войны в Кантарде; в остальных случаях действует не “произвол”, а логика событий или вероятность.

**Игровое время.** Игра идет непрерывно, **никаких** ограничений на действия в ночное время нет. Не желающие вступать в драку ночью могут сдаваться без боя. Нет также выходов из игры на ночь (“не трогайте нас, мы спим”), водяных перемирий и стоп-таймов.

Ночь считается ночью, а день — днем, то есть ночные твари могут появляться только в темное время суток. Однако некоторые процессы (экономика, военные действия в Кантарде и др.) идут не в реальном времени, а существенно ускорены.

**Временный выход из игры** вполне возможен. Любое существо, свободное в своих действиях, может уехать из города (хоть к бабушке в деревню, хоть в Кантард). В этом случае игрок сообщает мастеру о своем намерении и покидает игровую территорию на время, определяемое им самим с учетом дальности поездки. Кроме того, если предполагаемая поездка связана с опасностями, есть вероятность не вернуться.

Можно покинуть город и насовсем, то есть по собственному желанию игрок может вернуться другим персонажем. Разумеется, потеряв знания, умения и вещи предыдущего воплощения. Между отъездом одного персонажа и появлением следующего должно пройти некоторое время (несколько меньшее минимального срока в стране мертвых). Выйдя другим персонажем, игрок теряет возможность вернуться в первой роли. (Пояснение для непонятливых: это такой хитрый способ самоубийства, вернее, убийства персонажа).

**Сухой закон.** Есть. Замеченный на игровой территории в нетрезвом состоянии отправляется в страну мертвых, где находится 8 часов “с момента окончания употребления” алкоголя. Вернуться оттуда он может сам собой, но потеряв при этом все игровые ценности, имевшиеся при нем.

Употребление наркотических или психотропных веществ, включая “травку”, повлечет немедленную дисквалификацию и удаление с полигона всех причастных.

### **Бытовые правила.**

#### **Структура полигона и игровой территории.**

Игровая территория ограничивается городом и его ближайшими окрестностями. Граница игровой территории четко оговаривается и при необходимости отмечается на местности.

Игровые лагеря располагаются в черте города, образуя “районы” или “улицы”. Вне игровой территории располагается мастерский лагерь, страна мертвых и неигровой лагерь.

### **Раскрытие преступлений, суд и наказания.**

На игре предусматривается возможность раскрытия преступлений (см. “Уголовный кодекс” Каренты). Так как в условиях игры настоящее расследование невозможно, вводятся некоторые условности.

#### **1. Виртуальный очевидец (игротехник).**

Предупреждаем официально потенциальных преступников, дабы потом не было обвинений в “мастерском произволе”: вполне вероятно, что найдется очевидец вашего преступления, готовый дать показания. В городе присутствует значительно больше народу, чем игроков на игре, так что если некто режет глотку ближнему своему посреди улицы и середь бела дня, очевидцем сего может стать виртуальная любопытная старушка, подглядывающая из-за занавесок, или виртуальный же мальчик, играющий в подворотне — **даже если этого не видит ни один живой персонаж.**

Если Стража (или кто-то еще) начинает расследовать преступление и в целях следствия опрашивает население (о чем заявляется ближайшему мастеру), с некоторой вероятностью находится очевидец, возможно даже не один. Вероятность появления очевидца, готового дать показания определяется мастерами исходя из многих факторов, среди которых место и время совершения преступления, а также личность преступника. Если, скажем, простой лавочник зарезал днем на улице своего соседа, то его спасет только чудо (вреде выпадения “дубль шесть” на кубиках), если то же убийство произошло в доме, вероятность существенно уменьшается, а вот если имеются следы Организации, то вполне вероятно, что очевидцы будут молчать из страха перед ней...

#### **2. Поиск пропавшего.**

Если какое-то существо пропало, предположительно, умерло, и тело найдено не было — есть последний шанс найти и опознать его в морге при городском крематории, куда относят найденные на улицах трупы. Игрокам, разыскивающим пропавшего, следует обратиться к мастеру на стране мертвых, и если разыскиваемый находится там, они могут получить скудную информацию о времени и причинах смерти (“умер от трех до пяти часов назад, на теле видны, пять ножевых ранений в спину и три укуса ядовитой змеи”). Информацию о месте гибели получить уже нельзя.

Если “тело жертвы” было спрятано — значит, его в морге нет. Если игрок уже вышел из страны мертвых — значит, неопознанное тело его предыдущего персонажа уже сожгли. В обоих случаях никакой информации, разыскивающие таким образом, не получают.

#### **3. Система суда.**

Суд — полностью игровое действие. Все сказанное о нем — не правила игры, а традиции игрового мира. Законы написаны мастерами и являются приложением к правилам игры, но они могут быть изменены в процессе игры (если король подпишет соответствующие указы).

Дела разбирает судья, который является высшей инстанцией (пока не наломает дров настолько, чтобы его лишили должности). Как истец, так и ответчик может пригласить адвоката, если у него хватит на это денег. Если речь идет о тяжелых уголовных преступлениях, то в роли истца выступает государство, представляемое прокурором.

Суд проходит следующим образом: высказывается истец (или его адвокат), предъявляя свидетелей и доказательства; высказывается ответчик (или его адвокат), предъявляя

своих свидетелей и доказательства; после чего судья сообщает свое решение.

#### 4. Меры наказания.

Штраф

Лишение должности

Принудительные работы

Конфискация имущества

Тюремное заключение

Каторга

Смертная казнь

В игре моделируются следующим образом.

**Принудительные работы**, максимальный срок составляет 1 год. Любые хозяйственные работы по лагерю, включая подметание улиц, если больше нечего делать, исходя из расчета 1 год=6 часов. NB.: 15 суток составляет 15 минут реального времени!

**Тюремное заключение**, максимальный срок составляет 1 год. Отыгрывается методом сидения в тюрьме исходя из расчета 1 год = 6 часов. Сидящий в тюрьме остается, тем не менее, в игре.

**Каторга**, максимальный срок не ограничен. Отыгрывается выходом из игры исходя из расчета 1 год = 2 часа. У сосланного на каторгу есть три возможности:

Отсидеть свой срок полностью и вернуться в игру в той же роли;

Попытаться бежать, тогда случайным образом определяется время на подготовку побега (не превышающее часа), а так же результат: сбежал, был пойман, пристрелили при побеге;

В любой момент заявить о своей безвременной кончине от тяжелых трудов и жестокого обращения, и по истечению 4-х часов с этого момента выйти в игру в новой роли.

Каторга — не курорт. Выражается это в том, что “каторжники” по мере необходимости привлекаются к хозработам на мастерятник.

#### Костюмы и антураж.

##### Расы.

По первоисточнику, очевидно, что только слепой может спутать эльфа с троллем. Очевидно также, что эльфа с человеком можно перепутать. Кроме того, есть масса полукровок, расу которых определить затруднительно.

В силу вышеизложенных причин нас не устраивают традиционные разноцветные хайратники. Мы предлагаем другой вариант.

Каждая раса имеет какой-либо отличительный признак (или несколько признаков). Это могут быть уши, нос, борода и т.п. Для типичных рас (эльфы, гномы, гоблины, тролли — список может быть продолжен) мастерами будут опубликованы рисунки соответствующих хайратников с ушами, полумасок с носами и прочего. Для рас, не вошедших в окончательный список, игроки сами придумывают соответствующие атрибуты. Существа смешанного происхождения могут иметь несколько отличительных признаков (например, эльфийские уши и борода) или слабо выраженные признаки (вроде бы внешность человека, но ушами напоминает тролля). Понятно, что маленькие скромные эльфийские уши можно и не заметить издалека.

**Большая просьба к игрокам:** нам не хотелось бы видеть на игре гроллей ростом метр пятьдесят, двухметровых гномов, эльфов весом в сто кило и троллей — в сорок. Учитывайте, пожалуйста, свои внешние данные при подаче заявки. Если у вас рост метр девяносто и при этом очень хочется сыграть гнома — придумайте легенду о смешанном происхождении и отыгрывайте гномский характер (как вы его понимаете, ибо раса далеко не всегда однозначно определяет характер). Для бородатых: бороды растут у людей и гномов, так что борода свидетельствует как минимум о примеси соответствующей крови. Безбородые гномы бывают, не брить бороду для гномов — не более чем традиция.

Список рас с соответствующими признаками будет приведен в позднейших редакциях настоящих правил.

**О негуманоидных расах.** В первоисточнике упоминаются единороги (которых в Танфере нет), кентавры, которых в Танфере очень мало, крысолюди и некоторые летающие существа. Кентавр будет пропущен на игру только при наличии у игрока убедительного костюма (кентавря, т.е. лошадиная, мнэ-э... задняя половина). Летающее существо будет пропущено на игру, при наличии умения летать. Крысолюди на игре есть. Не принимаются заявки на логхиров.

### **Костюмы.**

По всей видимости, костюмы и моды в Танфере не менее разнообразны, чем расы. В общих чертах классические игровые вариации на тему “абстрактное средневековье” подойдут. Конкретные рекомендации будут приведены позднее.

Заведомо не будут пропущены в качестве игрового костюма: джинсы, расписанные названиями рок-групп или живописно разрезанные на коленях, спортивные брюки и олимпийки, современные рубашки и футболки с рисунками.

Весьма желательно также соответствие костюма и роли. Нищий в бархате и аристократ в дерюге просто не будут допущены в игру. Чтобы не обламывать себе роль — приготовьте костюм, соответствующий ей.

Если у вас есть возможность — привозите несколько костюмов, так как после смерти вы можете выйти в иной социальный слой.

### **“Предметы двадцатого века”.**

Мы не запрещаем на игре часы, фонарики и т.п. — их существование не противоречит первоисточнику, разве что электричества не было, но вполне мог существовать эквивалентный магический прибор. Однако просим игроков учитывать богатство персонажа при пользовании подобными предметами роскоши. Если вы играете бедняка — пожалуйста, не носите часы открыто, и не пользуйтесь фонариком вне палатки. Личные “предметы двадцатого века” считаются неигровыми и при обыске не отбираются, если на них не повязана ленточка “роскоши”.

### **Обстановка в городе.**

Прежде всего: Танфер — столица королевства Карента. Следовательно, в нем проживает король с семейством. **Конституции в Каренте нет**, и слово короля (вернее, королевский указ с подписью и печатью) считается законом. Принимать мудрые решения королю помогает Королевский Совет — совещательный орган, состоящий из родовой

аристократии и представителей Коллегии Колдунов. Короли Каренты сменяют друг друга примерно раз в два года. Не всегда это происходит в результате переворота — иногда происходит мирное отречение от престола... по чьему-то настоятельному совету.

На данный момент Король правит уже пять лет. Столь долгое правление объясняется просто: короля меньше всего интересует политика. Он очень удобная фигура для всех, стоящих рядом с властью. Не читая, подписывает все бумаги, предлагаемые Королевским Советом. (Если найдется игрок, желающий сыграть полного маразматика — милости просим; в противном случае игрока-короля не будет вообще).

Королевский Совет: два-три представителя земельной аристократии и колдун. Функции Королевского Совета: де-факто законодательная власть, организация военных поставок (экономическим путем эти люди влияют на ход войны), а также разрешение конфликтов между аристократами. Королевский Совет также распоряжается Королевской Казной.

Комментарий по поводу расхищения казны Королевским Советом: зачем расхищать, когда официально существует статья “на содержание Двора”?

Можно заметить, что в Королевском Совете принципиально не представлены промышленники, хотя они представляют значительную силу (экономически), представители нечеловеческих рас и религиозные силы. Не представлены — а хочется. Очень.

Королевское семейство: несколько равнодушных ко всему на свете принцев и принцесс, пересытившаяся роскошью “золотая молодежь”, и не очень молодежь.

Городские власти. Мэр — государственная должность, городское собрание уважаемых граждан. Избираются общим голосованием. Управляют жизнью собственно города. Принимают указы типа: “бродяг и нарушителей общественного порядка в административном порядке привлекать к общественным работам на срок до тридцати суток”. Распоряжаются городской казной. Жалованье стражи — также в ведении городских властей.

**В ближайшее время предстоят выборы мэра!** Поэтому мэр последний месяц активно “борется с преступностью” и “наводит порядок”. Кроме него на эту теплую должность претендует еще два-три кандидата — каждый со своим планом борьбы с преступностью, наведения порядка и осчастливливания избирателей.

Избирателей, кстати, не так уж много, так что подсчет голосов трудностей не представит. Напомним: женщины, и большинство нелюдей не имеют гражданских прав.

Другие государственные должности: прежде всего, судья. Он назначается сверху Королевским Советом. Судья является последней инстанцией в разборе и гражданских исков, и уголовных дел. Нынешний судья известен тем, что посадил нескольких человек, пытавшихся подкупить его. Впрочем, ходят также злобные слухи, что эти люди просто предложили слишком маленькую сумму.

Прокурор — назначается из числа адвокатов для ведения конкретного уголовного дела.

Напоминаем, что суд рассматривает только дела “простолюдинов и приравненных к ним

нелюдей”. Всё, касающееся аристократов, находится в ведении Королевского Совета.

Городской нотариус назначается городским собранием. Приносит клятву, что будет честно работать. И работает. Честно. Регистрирует всевозможные договоры — от браков до купли-продажи недвижимости. Плюс к зарплате официально берет гонорары. Возможны также частнопрактикующие нотариусы, купившие разрешение на соответствующую деятельность.

Славная и бдительная городская Стража усиленно бдит за собственным благополучием (и за благополучием богатых и при власти находящихся — кто ж ей иначе платить будет?). На всех остальных ей глубочайшим образом плевать. (В игре: капитан стражи, три лейтенанта и по три-пять человек в подчинении у каждого. Пока что есть вакансии).

“Простолюдины и приравненные к ним нелюди”, угрожающие общественному спокойствию, имеют шанс попасть в тюрьму: стража имеет право задерживать нарушителей на срок до трех часов реального времени. Впрочем, если выяснится, что задержали честного гражданина ни за что не про что — это хо-ороший повод для судебного иска о превышении полномочий. Но вот если у задержанного гражданина был арбалет под полой плаща, то плюс к трем часам он может получить еще сколько-нибудь после суда. Сидящий в полицейском участке или в тюрьме из игры не выходит, хотя общается преимущественно с начальником тюрьмы и охранниками из стражи.

Крупные промышленники и торговцы, разбогатевшие благодаря военным поставкам, не вполне довольны ситуацией: они всего лишь простолюдины, или хуже того, “приравненные к ним нелюди”, и, несмотря на богатство, государственная власть им недоступна. (Господа игроки! Никаких “снупиков” и выпасаемых бревен в игре нет! Промышленникам предлагается несложная стратегическая игра, задачи типа “обойди ближнего своего в конкуренции за выгодный заказ”, и широкие возможности для всяческого отыгрыша, особенно с учетом разнообразия рас. Как вам, например, понравится “новый гоблин”?).

Владельцы всевозможных мелких мастерских составляют средний класс. Жизнь их не сладка — дают налоги и рэкетеры. Но эти крепкие ребята — опора нации — не унывают. Любят футбол и решают все мировые проблемы за кружкой пива. Нелюди, не являющиеся “опорой нации” и любителями футбола, держатся особняком в своих общинах. Впрочем, некоторые из них все же играют в футбол. (Опять же есть широкие возможности для игры. Предполагается много индивидуально-лангедочных вводных).

К среднему же классу относятся: торговцы, адвокаты, частнопрактикующие маги и лекари...

Преступная организация, как полагается, занимается тем, что зарабатывает деньги преступными путями. Это рэкет, торговля наркотиками, игорный бизнес, проституция. Организации фактически принадлежит Веселый Уголок, в котором сосредоточены всевозможные увеселительные заведения (и не только бордели). Кстати, там поддерживается почти идеальный порядок.

Глава преступного мира Чодо Контагью — паралитик, не поднимающийся из инвалидного кресла, по всей видимости, располагает поддержкой кого-то из высокопоставленных особ. Его правая и левая руки Краск и Садлер — хладнокровные



убийцы, не знающие страха и жалости. Благодаря зловещей репутации наводят ужас одним своим появлением. Некоторое количество откровенных боевиков и ряд в различной степени сотрудничающих обывателей.

В разной степени под контролем Организации находятся “независимые” банды и держатели притонов.

Особый статус в городе имеет Нейтральная Зона, которая находится на границе людских и нелюдских районов. Нейтральную Зону не трогает даже Организация, используя ее в качестве территории для ведения переговоров. В Нейтральной Зоне расположен вегетарианский ресторан Морли Дотса.

Еще один район, имеющий особый статус — Страна Грез. Из многочисленных культов Танфера на игре представлено два, Церковь и Ортодоксия. Являясь, по сути дела, религиями близкородственными, дружат между собой примерно так же, как католики с протестантами где-нибудь в Ирландии. Оба культа утверждают, что у нелюдей нет души, но Церковь относится более лояльно (в отличие от Ортодоксии) к людям с примесью нечеловеческой крови. Каждая религия была бы не прочь повысить свой официальный статус, получив политическое влияние.

В Церкви имеется должность Магистра — освященного Церковью мага, и по совместительству Великого Инквизитора. Но Инквизиция потеряла власть тогда же, когда пала Империя (то есть лет 250 назад), и теперь Великий Инквизитор занимается лишь расследованием внутрицерковных дел, казнить и миловать ныне не в его власти. Однако боятся его не только по привычке: как-никак маг.

Что до Ортодоксии, то она утверждает, что нет нужды прибегать к использованию дешевых магических трюков, так как все происходит по воле Ано (единого Бога обеих религий). В частности, по воле Ано Ортодоксии принадлежит такая святыня, как Моци Террела.

Большинство людей — верующие и более-менее регулярно посещают храм одного из культов, в отличие от неверующих (и, по утверждению церковников, лишенных души) нелюдей.

Помимо всех этих в достаточной степени сложившихся образований в наличии имеется брожение умов на разных уровнях.

Расовые конфликты. Список рас, приравненных в правах к простолюдинам, ограничивается эльфами, гномами и гоблинами. Да и не сказать, что формулировка “приравненный в правах к простолюдинам” является шибко почетной. Тем более что и это не совсем верно: по заключенному когда-то соглашению, любой “нелюдь”, нарушивший закон и порядок, может быть попросту выставлен из города. Отсюда всяческие движения за права национальных меньшинств от подачи петиций до революционерствующих банд. Противоположным полюсом являются человеческие расистские группировки. Самая зловещая из них — “Зов”. В этом движении есть и богачи, обиженные захватом нелюдскими промышленностью и торговлей, и безработные, винящие в своих бедах клановую солидарность нелюдей. Ходят смутные слухи о тренирующихся боевиках и грядущих погромах, а также о том, что “от “Зова” тянутся следы к чернейшей из всех видов черной магии”.

Женский вопрос. Вообще-то, женщины не имеют гражданских прав, а также лишь ограниченно могут распоряжаться собственным имуществом. Но в связи с резким недостатком мужчин вследствие войны женщины распустились и позволяют себе слишком многое, что не позволяли себе в прежние времена. Например, некоторые женщины из приличных семей стали заниматься мужскими делами вплоть до бизнеса. Периодически возникают какие-то странные движения за права женщин.

О некромантии. Некроманты довольно сильно отличаются от магов. Прежде всего, некромантией “балуются” только люди. Кроме того, некроманты не “некромантят” по одиночке — все их обряды требуют присутствия нескольких человек. Но зато, если магам для заклинаний зачастую приходится покупать или доставать всякие изысканные компоненты, то некроманты обходятся всякой легкодоступной гадостью. Впрочем, и заклинания у них, в основном, гадостные. Занятие некромантией глубоко осуждается обеими церквями, а также властями всех уровней. Насколько широко распространилось увлечение некромантией и черной магией — знают, наверное, только некроманты и черные маги.

Блок: Религия



Известны также святые, чудотворцы, действующие святыни и прочие божественные проявления. Впрочем, не все верят, что они божественные. Религией увлекаются многие люди, а вот нелюди цинично считают ее шарлатанством. В порядке взаимности большинство религий утверждают, что у нелюдей нет души.

Людам иногда помогает искренняя молитва в храме, действуя, как целительное или защитное заклинание. Не всегда и не всем, но таких случаев достаточно много, чтобы они не считались случайностями. Про нелюдей же подобные случаи неизвестны. Люди также могут получать конкретные “плюшки” за церковные обряды. Опять же не всегда и не напрямую (так что не надо приставать к мастеру с требованием награды).

В игре предполагается отыграть две крупнейших церкви: Церковь и Ортодоксию. Это направления одного и того же культа Ано, немного отличающиеся друг от друга догмами, и живущие дружно, как католики и протестанты где-нибудь в Ирландии.

Церковь несколько лояльнее относится к нелюдям и коммерческому использованию магии. Ортодоксия владеет несколькими чудотворными реликвиями.

Блок: Сопутствующие материалы



## Фрагмент №1.

### Уголовный Кодекс Королевства Карента.

Около 250 лет тому назад, вскоре после распада Империи, мудрым монархом Велиарием III был издан указ “О введении единых правил суда для простолюдинов” следующего

содержания:

...Для пресечения самоуправства и утверждения порядка и закона единого на всех землях наших правила учредить, по каковым судить людей неблагородного сословия, ежели те злодеяние какое учинят. Правила сии Уголовным Кодексом назвать, и по провинциям и городам распространить незамедлительно, дабы с начала года 8350 соблюдать неукоснительно...

Кодекс был составлен. После этого в него периодически вносились изменения, в соответствии с насущными требованиями. Принципиальные изменения были внесены в 8461 году, когда королем был издан Закон из трех важных пунктов:

1. Отменить публичные казни и наказания.
2. Отменить телесные наказания, в связи, с чем внести соответствующие изменения в Уголовный Кодекс.
3. Прекратить использование пыток в следственных целях. Применение пыток на любом уровне рассматривать в соответствии с Уголовным Кодексом. Применение пыток должностным лицом рассматривать как злостное нарушение закона и наказывать без снисхождения.

Таким образом, Королевство Карента — просвещенное государство с гуманными законами... По крайней мере, формально.

Кодекс сей, введен, в целях благополучия государства и Короны, дабы искоренить злодеяния всякие, самоуправства и смуты.

Вину судимого доказывать нужно, и ежели вина не доказана, то отпускать с миром. Виновным же считается тот, кто совершил злодеяние из тех, что в кодексе сем перечислены.

Если простолюдин совершит злодеяние на наших землях, то судить его надлежит по кодексу сему.

Ежели же простолюдин говорит, что закона не знал, то все равно отвечать должен.

И ежели простолюдин говорил, что пьян был, когда злодеяние учинял, то и это от ответа не избавляет.

Ежели простолюдин злодеяние до конца не довел, но собирался учинить, как то приискивал или изготовлял орудия для злодеяния, приискивал соучастников, либо иную подготовку творил, то судить его со всей строгостью.

Ежели же простолюдин злодеяние готовил, но передумал и донес на своих сообщников, чем предотвратил совершение злодеяния, то отпустить его с миром.

Ежели простолюдин защищал жизнь или имущество, свои або чужие, и причинил вред покушавшемуся, то злодеянием сее не считать.

Ежели простолюдин принуждаем, был к злодеянию, так что не мог иначе поступать, то наказывать надлежит того, кто принуждал.

Ежели простолюдин злодеяние совершил, но явился с повинной, либо, будучи уличен и каясь, донес на сообщников, и способствовал раскрытию, к таковому отнестись с милосердием.

Ежели простолюдин злодеяние совершил, используя для того магию, то наказывать такового без всякого снисхождения.

Ежели простолюдин много злодеяний совершил, то наказывать за каждое.

### **1. О злодеяниях против Государства и Короны.**

1.1. Ежели кто посягнет на жизнь Короля, или членов королевской семьи — казнить его без снисхождения, и имущество его передать государству;

1.2. Ежели кто посягнет на жизнь представителя высшего сословия — сослать его на каторгу на 10 или более лет или казнить, и имущество его передать государству;

1.3. Ежели кто организует смуту против короля и законных властей — казнить его, и имущество его передать государству;

1.4. Ежели кто участвовать будет в смуте против короля и законных властей — сослать его на каторгу на 5 или более лет;

1.5. Ежели кто учинять какие разрушения будет, чтобы врагам государства и короны помочь, — сослать его на каторгу на 5 или более лет, или казнить, и имущество его передать государству.

1.6. Ежели кто продаст или выдаст секреты государства и Короны — сослать его на каторгу на 5 или более лет, или казнить, и имущество его передать государству.

1.7. Ежели кто призывать будет к смуте против государства и Короны — взять с него штраф до 10 марок, или заключить в тюрьму на срок до года.

1.8. Ежели кто королевские грамоты либо печати похитит, либо подделает, либо уничтожит, не имея на то права, либо продаст, не имея на то права, то послать его на каторгу сроком от трех до десяти лет.

### **2. О злодеяниях против мирных обывателей.**

2.1. Ежели кто убьет простолюдина — сослать его на каторгу на срок от 3 до 15 лет;

2.2. Ежели же кто совершит убиение, защищая себя, жизнь или имущество, свои або чужие, либо кто убьет ребенка своего, оттого, что не может его прокормить отнестись к нему со снисхождением.

2.3. Ежели же кто совершит убиение, особо зверствуя, али же так, что для многих это опасно будет, либо же для сокрытия других злодеяний, али же в целях ритуальных или магических к такому отнестись со всей строгостью.

2.4. Ежели кто искалечит, кого непоправимо то сослать его на каторгу на срок от 2 до 10 лет, либо же искалеченному деньги выплатить, сколько тот укажет. А ежели кто совершит это, особо зверствуя, али же так, что для многих это опасно будет, либо же для сокрытия других злодеяний, али же в целях ритуальных или магических то сослать его на каторгу на срок от 5 до 15 лет.

2.5. Ежели кто причинит кому вред, каковой поправить можно али избьет кого, то вред сей возместить обязан и штраф 2 марки в казну заплатить, али работать должен в течении месяца на благо города.

2.6. Ежели кто кого пыткам подвергнет то слать его на каторгу сроком от 3 до 7 лет.

2.7. Ежели кто угрожал, кому убить, али искалечить то держать в тюрьме сроком до 6 месяцев.

2.8. Ежели кто простолюдина похитил, то сослать его на каторгу сроком от пяти до десяти лет.

- 2.9. Ежели кто клеветал на представителя высшего сословия, то штраф до 10 марок ему платить или тюрьмы до полугода.
- 2.10. Ежели кто овладеет женщиной без ее согласия, то сослать его на каторгу сроком от трех до восьми лет. Ежели же кто совершит это, особо зверствуя, или в целях ритуальных, то сослать его на каторгу сроком от восьми до пятнадцати лет.
- 2.11. Ежели кто ребенка чужого подменил, тому до пяти лет каторги.
- 2.12. Ежели кто продаст простолюдина незаконно, тому пять лет каторги.
- 2.13. Ежели кто против воли хозяина проник в дом его, тому до пяти месяцев тюрьмы или штраф до 5 марок полагается.
- 2.14. Ежели кто украл, то возместить владельцу должен, да штрафа столько же уплатить, или до трех лет каторги.
- 2.15. Ежели кто обманом что-либо выманил, то возместить владельцу должен, или каторги до трех лет.
- 2.16. Ежели кто присвоил или растратил имущество, ему вверенное, то ущерб возместить должен, да еще штраф столько же в казну уплатить, или каторги пять лет.
- 2.17. Ежели кто ограбил, тому до десяти лет каторги и имущество конфисковать в казну. Ежели же при этом смертью, увечьями либо побоями угрожал, тому до пятнадцати лет каторги.
- 2.18. Ежели кто требовал чего, угрожая вред нанести, тому до семи лет каторги.
- 2.19. Ежели кто чужое имущество злонамеренно повредит, то компенсировать должен и штраф до 10 марок уплатить, либо послать его на городские работы до года, либо на каторгу до двух лет.
- 2.20. Ежели кто купит или продаст что-либо заведомо злодейским путем приобретенное, то штраф до 10 марок уплатить должен; а ежели кто за этим многократно замечен был, то до пяти лет каторги и имущество его передать в казну.
- 2.21. Ежели кто в долг взял и не отдает или обязательства денежные не исполняет, то забрать его имущество на сумму долга и штраф, если же имущество стоит меньше, то послать его на городские работы, и плату взимать на погашение долга.
- 2.22. Ежели кто клятву по установленной форме даст и нарушит ее, то заключить его в тюрьму на срок до года или послать на каторгу на срок до семи лет.
- 2.23. Ежели кто ложно свидетельствовать о чужой клятве станет, то заключить его в тюрьму на срок до года или послать на каторгу на срок до шести лет.
- 2.24. Ежели кто охотится в чужих владениях, станет, то штраф уплатить должен или заключить его в тюрьму на срок до полугода.
- 2.25. Ежели кто завладеет чужой скотиной и оная подохнет, то возместить ущерб и штраф уплатить должен.

### **3. О мошенничестве.**

- 3.1. Ежели кто чужое клеймо на свой товар поставит, то взять с него штраф, либо послать на городские работы сроком до года.
- 3.2. Ежели кто монеты чеканить будет, нарушая установленные правила, то послать его на каторгу сроком от пяти до десяти лет, и имущество конфисковать.
- 3.3. Ежели кто ввозит или вывозит товары через границу, не платя пошлины, то послать его на каторгу сроком до пяти лет, и возможно имущество конфисковать.
- 3.4. Ежели кто ввозит или вывозит через границу то, что ввозить или вывозить запрещено, то послать его на каторгу сроком от трех до семи лет, и имущество конфисковать.
- 3.5. Ежели кто не заплатит в срок налог, который платить должен, то взять с него штраф вдвое, либо заключит в тюрьму сроком до года, либо послать на каторгу сроком до двух лет.

#### **4. Об опасных занятиях.**

4.1. Ежели кто станет незаконно покупать, продавать, передавать, хранить, перевозить, носить заклинания, вредящие жизни либо здоровью, то послать его на каторгу сроком до десяти лет и возможно имущество конфисковать.

4.2. Ежели кто занимается некромантией, или иными запрещенными видами магии, то послать его на каторгу сроком до десяти лет и возможно лишить магических способностей.

4.3. Ежели кто незаконно изготавливает заклинания, вредящие жизни и здоровью, то лишить его магических способностей и послать его на каторгу сроком от пяти до пятнадцати лет.

4.4. Ежели кто носит оружие, нарушая установленные правила, то взять с него штраф, либо заключить в тюрьму сроком до года, либо послать его на каторгу сроком до трех лет.

4.5. Ежели кто пиратством занимается, будет, то послать его на каторгу сроком от пяти до двадцати лет либо казнить его.

4.6. Ежели кто готовить либо продавать наркотики будет, то послать его на каторгу сроком от трех до семи лет и конфисковать имущество его.

4.7. Ежели кто будет склонять к употреблению наркотиков, либо давать наркотики, без ведома принимающего, то послать его на каторгу сроком от трех до семи лет и, возможно конфисковать имущество его.

4.8. Ежели кто притон наркоманский содержать будет, то послать его на каторгу сроком до пяти лет и конфисковать имущество его.

4.9. Ежели кто надругается над телами умерших либо могилами, то взять с него штраф и заключить его в тюрьму, либо послать на каторгу сроком до двух лет.

#### **5. О должностных проступках и злодеяниях.**

5.1. Ежели кто, имея должность, властью своей злоупотребит либо полномочия превысит, то должности его лишить и взять штраф до 15 марок, ежели же злоупотребление велико, то послать на каторгу сроком до четырех лет.

5.2. Ежели кто не имея должности выдавать себя, будет за должностное лицо, то взять с него штраф до 15 марок, либо послать на каторгу сроком до двух лет.

5.3. Ежели кто, имея должность, взятку возьмет, то лишить должности и взять с него штраф вдвое, либо заключить в тюрьму сроком до года.

5.4. Ежели кто взятку должностному лицу дает, то взять с него штраф вдвое, либо послать на каторгу сроком до трех лет; ежели же кто взятку давал, дабы на злодеяние подвигнуть, то послать на каторгу сроком до восьми лет.

5.5. Ежели кто официальные бумаги подделает либо уничтожит, не имея на то права, либо продавать будет незаконно, то взять с него штраф до 5 марок, либо послать на городские работы сроком до полугода, либо послать на каторгу сроком до пяти лет и возможно имущество его конфисковать; если же он должность имел и должностные бумаги поддельывал, то должности лишить.

5.6. Ежели кто, имея должность обязанности, свои не исполняет или исполняет плохо, то должности его лишить и взять штраф размером в жалование его за два месяца.

#### **6. О суде и правосудии.**

6.1. Ежели кто делам следствия или правосудия мешать будет, то взять с него штраф до 5 марок, либо заключить в тюрьму сроком до полугода, либо послать на каторгу сроком до трех лет.

6.2. Ежели кто оскорбит суд, то взять с него штраф до 5 марок, либо послать на

городские работы, либо заключить в тюрьму сроком до полугода.

6.3. Ежели кто в суде ложные показания даст, либо ложно донесет о злодеянии, то взять с него штраф до 10 марок, либо заключить в тюрьму сроком до года, либо послать на каторгу сроком до шести лет.

6.4. Ежели кто подкупом либо принуждением будет склонять свидетеля к ложным показаниям, то взять с него штраф до 10 марок, либо заключить в тюрьму сроком до года.

6.5. Ежели судья неправо судить будет, то должности его лишить и взять штраф до 10 марок, либо заключит в тюрьму сроком до года; ежели же судья к каторге или к казни приговорит невиновного, зная о том, то послать его самого на каторгу сроком от трех до десяти лет.

6.6. Ежели кто сбежит из-под стражи или из тюрьмы, либо, будучи приговорен к работам, работать не будет, то послать его на каторгу на два года; ежели же кто с каторги сбежит, то его на каторгу вернуть и срок на два года увеличить.

6.7. Ежели кто, зная об убийстве, разбое или измене, скрывать сии злодеяния, будет, то заключить его в тюрьму сроком до года, либо послать на каторгу сроком до двух лет.

6.8. Ежели кто убьет или попытается убить стражника, чтобы законной деятельности воспрепятствовать, то послать его на каторгу сроком на восемь лет или более, либо казнить.

6.9. Ежели кто будет угрожать стражнику или избьет стражника, то заключить его в тюрьму сроком до года, либо послать на каторгу сроком до восьми лет.

## **7. Военные преступления.**

Все злодеяния, совершенные военными служащими передавать на рассмотрение военному суду.

Ежели кто уклоняется от службы в армии, послать его на каторгу сроком на 10 лет.

## **Фрагмент №2.**

### **Законы Королевства Карента.**

(с мастерскими комментариями).

В данный текст не входит **Уголовный Кодекс Королевства.**

### **Гражданином королевства Карентийского является:**

**а) законный сын гражданина, родившийся на территории Королевства и достигший 15 лет;**

**б) любой мужчина — подданный Королевства, получивший гражданство за особые заслуги перед Государством и Короной.**

(Гражданами не являются: женщины, большинство нелюдей и беднейшие слои населения. Особыми заслугами могут быть: служба в армии (для нелюдей), щедрое жертвование в казну (для очень богатых нелюдей), подвиг во имя государства (за которым часто следует не только гражданство, но и должность или награда).

Слово “человек” из этого закона убрали лет 20 назад, таким образом, сделав принципиально возможным получение гражданства нелюдями).

### **Граждане имеют право:**

**а) занимать государственные должности**

**б) голосовать на выборах**  
(Не-граждане этих прав не имеют).

**Граждане обязаны:**

**а) платить налоги в казну, сколько законом положено.**  
(Кстати, это обязаны делать все подданные Королевства).

**Брак считается законным, если он зарегистрирован в официально признанной государством церкви. Брак также считается законным, если жених и невеста, принадлежащие к одной расе, произнесли брачную клятву в присутствии 4-х свидетелей, или зарегистрировали такую клятву у нотариуса.**

(Церковный брак — традиционно людской способ. Официально признанными церквями считаются на данный момент Церковь и Ортодоксия.

Гражданский брак — традиционно эльфийский, перенятый затем другими расами нелюдей и относительно недавно — людьми.

Разводов не признают ни те, ни другие.

Межвидовые браки законными быть не могут, межвидовые связи осуждаются практически всеми расами.

В последнее время стало популярно регистрировать браки через нотариуса, составляя при этом брачный договор, в котором могут быть указаны условия расторжения договора (но не расторжения брака).

**Если родители ребенка сочетались законным браком, то ребенок признается законным и является наследником родителей, если они не высказали иной воли в завещании.**

(Все полукровки — незаконнорожденные. Хуже того: по законам они вообще не могут вступать в брак! По этой причине они обычно плюют на такие законы. Следствие: в последнее время традиционно плохое отношение к незаконнорожденным детям несколько смягчилось).

**Усыновленный ребенок приравнивается к родному, если усыновление зарегистрировано в признанной государством церкви.**

(Опять обижают нелюдей! Церковь — это только для людей).

**Порядок наследования имущества при отсутствии завещания: супруг, старший сын (если нет супруга), старшая дочь (если нет ни супруга, ни сыновей), другие ближайшие родственники по троюродных включительно, государство.**

**Порядок наследования родовых земель и титулов независимо от наличия завещания: старший сын; старший сын старшего ребенка; государство.**

(Это уже прогресс. А раньше женщин совсем обижали...).

**Завещание признается действительным, если оно подписано завещателем, находящимся в здравом уме и твердой памяти, и без постороннего принуждения, в присутствии двух незаинтересованных в его содержании свидетелей; либо же заверено нотариусом.**

(Последняя мода — определять в завещании доли наследства всем детям и ближайшим родственникам. Разумеется, если есть, что завещать).

**Опекунство устанавливается над недееспособными либо несовершеннолетними лицами, дабы опекун заботился о сеем недееспособном или несовершеннолетнем**



лице и его имуществе в интересах данного лица. Опекун назначается городским советом из числа ближайших родственников; ежели же родственников нет либо они не вызывают доверия — то из числа уважаемых и вызывающих доверие граждан.

Ежели девица унаследовала или иным образом получила состояние, то назначить опекуном этого состояния отца, либо брата, либо иного родственника мужского полу, либо кого-то из уважаемых граждан, дабы девица его неразумно не растратила. Опекун сей, может любую сделку с сим состоянием запретить, ежели она ему неразумной покажется.

Ежели девица замуж выходит, то опека сия прекращается, ибо имущество супругов делить нельзя.

(А вот это — тот самый безобразный закон, по которому женщина не имеет права распоряжаться собственным состоянием. Вторая его часть легко обходится путем составления соответствующего брачного договора; но первая все еще создает проблемы массе незамужних женщин. Здесь все зависит от личности опекуна).

Любые деловые бумаги и договоры, подписанные в присутствии двух свидетелей или заверенные нотариусом, считаются официальными бумагами; подделка таковых карается по закону. Основанием для признания таковых бумаг недействительными может быть состояние помрачения рассудка или принуждение любого из подписавших бумагу.

(К деловым договорам относятся, в том числе брачные договоры и завещания, так что о них можно было бы и не писать отдельно).

Каждый человек мужского полу, являющийся подданным Королевства, и достигший 15 лет, обязан отслужить 5 лет в армии Королевства.

Человеком считается тот, в ком более 3/4 человеческой крови. Нелюдем считается тот, в ком не менее 1/4 нечеловеческой крови.

(Этот закон составили после указа об обязательной службе в армии для людей, в спешном порядке пытаясь разобраться, что же делать с полу-, четверть- и одна-восьмая-кровками. Почему именно 3/4? Таков традиционный критерий Церкви. Она почему-то считает, что если у существа бабушка — гоблинка, то это существо — нелюдь, а если прабабушка — то уже “людь”. Кстати, в этом пункте Ортодоксия с Церковью не соглашается категорически, утверждая, что будь в существе хоть всего одна сотая нелюдской крови — оно уже не человек, а нелюдь бездушный).

**Другие законы — еще дописываются**

Блок: Боевка



**Боевые правила.**

Система бесхитовая. Поражаемая зона — полная (все, кроме головы, шеи, паха, кистей рук, ступней). Каждое поражающее действие приводит к ране. Легкая рана в конечность не позволяет пользоваться этой конечностью. Тяжелая рана сразу выводит из боя.

На данной игре предполагается ограничить количество оружия (кроме ножей). Одним из методов ограничения количества является повышенные требования к качеству (это относится и к ножам тоже). Неделанные и плохо сделанные, неэстетичные, обмотанные изолентой, занозистые, зазубренные, заостренные, дюралевые с плохо обработанным концом и прочие угробия и ранагоры пропускаться не будут; на вопросы типа “А можно, я сейчас доделаю?” (во время просмотра оружия) отвечаем прямо сейчас: нет.

Требования к стрелковому оружию. Аккуратно сделанные оперенные стрелы с качественным наконечником (он не должен гнуться и сквозь него не должно прощупываться древко). Луки и арбалеты также могут быть не допущены по эстетическим соображениям.

Никакие тяжелые или двуручные мечи, даже самые лучшие, допускаться не будут (устарели). Это же относится к тяжелым доспехам.

### **Категорий оружия четыре:**

**Короткое оружие (нож, кинжал).** Удар в незащищенный корпус приводит к тяжелой ране, в конечность — к легкой (раненой конечностью пользоваться нельзя). Доспехи не пробивает. Длина клинка — не более ладони владельца.

**Ударное оружие. Дубинка, кастет и др.** Длина дубинки — до полуметра. Материалы для изготовления — резина, пенопласт и т. п. (не голое дерево). Удар в корпус оглушает на 5 мин; в конечность — на 5 мин парализует эту конечность.

**Длинное оружие (шпага, сабля, одноручный меч), стрелковое оружие (лук, арбалет).** Пробивает доспехи. Удар в корпус убивает, в конечность — приводит к легкой ране (раненой конечностью пользоваться нельзя).

**Тяжелое оружие (алебарда, а также орудия труда, используемые как оружие — молот, цеп и т. д.).** Ударом в корпус убивает, в конечность — приводит к тяжелой ране. Предупреждаем сразу: к тяжелому ударному оружию мастера будут прикапываться сильнее всего. Оно должно быть легким (те же пенка, белая “колбаса”, пенопласт, поролон) настолько, чтобы удар, случайно прилетевший по голове, не приводил к сотрясению мозга.

**Доспехи.** Категория одна. Тонкая кольчуга или металлические пластины, возможно, доспехи, спрятанные под одеждой. Защищает от удара ножом (кинжалом). Шлем защищает только от оглушения ударным оружием.

Просим обратить внимание на следующее. Согласно **законам Танфера** простые смертные могут носить при себе лишь оружие категорий 1 или 2. За ношением длинного оружия могут последовать неприятности (не от мастеров, но от доблестной Стражи). Доспехи также носит только стража при исполнении, либо они скрываются под одеждой (тонкая кольчуга), шлем носит только стража.

Блок: Фортификация 

### **Дома.**

Дом — это 1-3 палатки, гамака или других спальных мест, огороженные (палатка: по периметру — по кольшкам, спереди — около 0,5 м; прочее — не менее чем 2X3 м) чем-

либо хорошо заметным (загородка из жердей, плетень, картон, сетка) с четко обозначенным входом (входами). Запирать дом можно а) на замок (что угодно, о чем можно догадаться, что оно — замок) и б) на задвижку. Отличаются они тем, что замок можно открыть и закрыть снаружи, задвижку же — только изнутри. Замок имеет цифровой код (на приклеенной к нему бумажке) и отпирается ключом с тем же кодом или подходящей отмычкой. Отмычка напоминает ключ, на котором вместо части цифр — звездочки. Например, замок с кодом 1234 можно открыть ключом 1234 или отмычками 12\*\*, 1\*\*\*, \*\*34 и т.п. Задвижку, как уже говорилось, можно открыть только изнутри.

Палатка считается отдельной комнатой. Плотно закрытая палатка — запертая комната, если же оставлена щель, в которую можно просунуть голову, то она считается незапертой.

Кроме того, Вне игровой территории игроками могут быть поставлены палатки, где можно при необходимости отдохнуть и отоспаться (см. пункт “временный выход из игры”).

При необходимости на любую палатку можно повесить табличку “неигровая зона”. Основные показания к повешению такой таблички — состояние игрока “заболею, если не отдохну” и отсутствие подходящей палатки в неигровом лагере. Просим игроков играть честно и не использовать эту возможность без крайней необходимости.

**Гамак, пенка с пленкой** и прочее не считаются отдельной комнатой.

Игрок, спящий на не огороженном спальном месте — это существо, спящее на улице, со всеми вытекающими последствиями. Не огороженные палатки на игровой территории присутствовать не должны.

Блок: Штурмы, Осады



Кроме того, любую дверь можно вскрыть посредством лома, что моделируется десятью громкими ударами металла о металл в непосредственной близости от взламываемой двери.

Блок: Пожары, поджоги



Дома считаются каменными и не горят.

Блок: Плен



**Пленение, обыск, допрос.**

Руки считаются связанными, если на обе руки накинута петля. Аналогично ноги. Кляп — закрывающая рот тряпка (полоска ткани). Не уверенные в чистоте чужих тряпок — носите с собой свою (на всякий случай). Пребывание в связанном состоянии ограничено

по времени — через четыре часа связанный резко слабеет (третья степень нездоровья — см. “болезни”) и, если его не развязать, через 15 минут может умереть в любой момент по собственному выбору. Человек со связанными руками может освободиться только в течение минуты “перепиливая” путы, т.е. делая характерные режущие движения веревкой по лезвию игрового оружия.

В городе есть тюрьма. Сидящий там — там и сидит, пока его не освободят.

#### Блок: Обыск

**Обыск.** По взаимному согласию — по жизни, “что у тебя в карманце”, по времени (отдать все игровые вещи через 5 минут, в течение которых изображается лихорадочная деятельность по обшариванию карманов), или (самый приятный для обыскивающего вариант) отдать все сразу. Отбирать можно все игровые вещи, кроме костюма.

Отобранное, украденное или найденное оружие необходимо сразу же сдать мастерам, сообщив, что с ним сделали (продали, бросили в реку, спрятали дома, сдали в милицию...). Пользоваться чужим оружием можно только с письменного именного разрешения хозяина. За проданное оружие продающий получает деньги соразмерно с качеством оружия, желающие далее иметь у себя украденное (найденное) оружие должны предъявить свое эквивалентное оружие. Сданное в мастерятник оружие хозяин может выкупить.

**Статус палатки.** Палатка является игровой территорией безо всяких ограничений. В частности, **ее можно обыскивать**. Вне жилых палаток (под пологом, тентом или в хозпалатке) отмечается неигровая территория, куда можно сложить неигровые вещи и ценности. Кроме того, неигровой зоной считаются рюкзаки и сумки, даже находящиеся в жилой палатке — **их нельзя обыскивать** — и, соответственно, в них нельзя прятать игровые вещи. Кроме того, игровые вещи нельзя прятать под палаткой.

#### Блок: пытки

Допрос третьей степени (пытка) производится только в присутствии мастера. Пытуемый вытягивает из набора карточку, в которой указывается, на какие вопросы он должен ответить правду, а на какие — может солгать. Палачу эта карточка не показывается. Возможна смерть от пыток.

#### Блок: Медицина, лекари

##### **Болезни и прочая гадость.**

Заболеть можно от плохих условий жизни, применения враждебной магии или в результате контакта с больным заразной болезнью. Лечение обычно в большей или меньшей степени связано с магией. Лекарь, не обладающий магическими способностями, — это в лучшем случае костоправ, способный кое-как лечить легкие раны.

### Есть несколько степеней нездоровья.

1. Полностью здоровое состояние.
2. Легкое нездоровье. Пострадавший не может совершать физические усилия (драться, бегать, носить тяжести). Состояние, если причиной его не является собственно болезнь, проходит само через два часа, магически — излечивается почти мгновенно.
3. Уже хуже. Пострадавший медленно передвигается (приставляя ногу к ноге), разговаривает шепотом и вообще отыгрывает слабость всеми возможными способами, разумеется, не может драться. Состояние само не проходит, но иногда может быть переведено в состояние “легкого нездоровья” не магическим путем.
4. Совсем плохо. Пострадавший не может самостоятельно передвигаться, разговаривает шепотом (в общем, еле дышит); умирает на месте от любой раны; пребывая в полубредовом состоянии, **на вопросы отвечает правду**.
5. Смерть.

Общий принцип лечения всех болезней: устранение причины и поднятие уровня здоровья, чаще всего — с помощью магии.

### Болезни и раны.

1. **Мор.** Болезнь протекает следующим образом: сперва наступает вторая стадия нездоровья, затем появляются пятна на лице, через полчаса наступает третья стадия, еще через десять минут — смерть. Передается прикосновением. Причиной возникновения мора могут быть страшная грязь на улицах, неубранные трупы и прочие антисанитарные условия. Лечится только магически, и то не стопроцентно.
2. **“Полосатка”.** Начинается с первой стадии нездоровья. Потом появляются полосы на лице, через полчаса переходит во вторую стадию. Передается через “ладушки”. Известно, что тролли и гоблины полосаткой не болеют. Лечится только магически.
3. **Безумие.** Физическое состояние — здоровье. Но безумен. Выражается по-разному в зависимости от индивидуальной мании. Причиной может быть магическое проклятие или побочное действие некоторых сложных заклинаний. Лечение — нейтрализация соответствующего заклятья. Вторая возможная причина безумия — частое (насколько частое — зависит от расы персонажа) употребление наркотиков (Игровых, разумеется. За настоящие, как было сказано выше, следует дисквалификация игрока).
4. **Персональные магические порчи и проклятья** — как проклянут, так и будет. Лечение — нейтрализация соответствующего заклятья.
5. **Слабость от плохих условий жизни.** Наступает, если персонажа держали в плохих условиях (например, связанным) четыре часа. Третья стадия нездоровья. В общем случае, если через эти четыре часа условия не улучшили, еще через 15 минут персонаж может умереть в любой момент по собственному выбору. Если же условия улучшили — не умирает, но и не выздоравливает сам. Надо звать на помощь мага.
6. **Последствия пыток (для тех, кого не запытали до смерти)** — вторая степень нездоровья. Хороший уход и питание (хотя бы кружка чая) за полчаса переводит в первую степень.


Блок: Ранения



7. **Легкая рана** (в конечность оружием категорий 1 или 3). По окончании боя — вторая степень нездоровья. перевязка за полчаса переводит в первую. Неперевязка за те же

полчаса — в третью с потерей сознания (говорить не может, только невнятно стонать).

**8. Тяжелая рана** (в корпус ножом или в конечность тяжелым оружием). Третья степень нездоровья с потерей сознания. Без перевязки — смерть наступает через 15 минут. Перевязка продлевает жизнь, но для выздоровления опять, как обычно, нужен маг.

Блок: Яды 

**Яд** — некий редкий пищевой продукт (какой — сообщим прямо на игре).

Блок: Наркотики 

**Наркотики** — некий специфический пищевой продукт. Существо под действием одного в течение получаса не чувствует боли и не поддается оглушению. После трех употреблений (у гоблинов — после двух) наступает привыкание. У наркомана, не принимавшего наркотик четыре часа, начинается ломка — вторая стадия нездоровья плюс странные эмоциональные реакции (на отыгрыш), плюс желание получить наркотик любыми средствами. Наркомания лечится. Магически.

Значительная часть жителей Дна — наркоманы.

Блок: Демография, евгеника 

**Рождения и смерть.**

Игровой секс моделируется игрой в “ладушки”, однако рождения в игре нет. Выход из страны мертвых — это приезд в Танфер извне (демобилизация, приезд беженцев, появление родственников из других городов).

Посему желающим иметь родственников вне Танфера просьба заявить об этом заранее. Желающие держать этих родственников в курсе событий могут посылать им письма (реальные). Разумеется, такой родственник может появиться в Танфере в процессе игры.

Блок: Страна мертвых 

Основных методов убийства три: оружие, яд и магия. По поводу оружия — см. боевые правила. Яд — некий редкий пищевой продукт (какой — сообщим прямо на игре). Убийство с помощью магии, как и любое применение магии, подтверждается сертификатом.

Убиенный, оставленный на месте убийства, лежит там, в течение получаса, давая возможность обнаружить себя (город все-таки — вряд ли труп на улице сгниет, никем не замеченный). Мораль: убили ближнего своего — прячьте труп. Виртуально нести “тело” должны минимум двое (двое поддерживают, “тело” идет само); можно также нести



“тело” по жизни (даже в одиночку). Кстати, это же правило относится к транспортировке раненых, парализованных и по прочим причинам не способных самостоятельно передвигаться существ.

Необнаруженный за полчаса или похороненный мертвец надевает белый хайратник и молча идет в страну мертвых. Срок отсидки в стране мертвых — от 4 до 8 часов, по желанию можно больше.

Блок: Магия



### **Магия.**

Известно, что есть мощные колдуны, использующие серебро и способные применять заклинания мощностью почти с ядерную бомбу. Такие колдуны все как один состоят на государственной службе, за что они, их дети и внуки имеют в своем распоряжении доходные поместья. В данный период в Танфере их очень-очень мало.

**Вторая категория** — труба пониже, дым пожиже, серебро не используют. Собирают травы, напускают туман, отличаются странными манерами и образом жизни. Торгуют готовыми заклинаниями.

**Некроманты.** Используют всякую гадость (кал летучей мыши, рука повешенного, кровь христианских младенцев). Творят мрачные обряды. Официально запрещены. Некромантия — не профессия, а запретное увлечение, все некроманты имеют легальные занятия. Некроманты-нелюди науке не известны.

Могучие колдуны колдуют без “честных слов” — они сами знают, чем ограничена их магия.

Колдуны, не использующие серебро, вместо него используют различные компоненты, как широко распространенные, так и редкие. Процесс приготовления заклинания известен только магам. Применить готовое заклинание может кто угодно. По первоисточнику: заклинание заготавливается в виде бутылки с жидкостью, кристалла или свернутого листа бумаги, для активизации заклинания необходимо разлить жидкость, раздавить кристалл или развернуть бумагу. На игре будет использоваться преимущественно последний способ: запечатанную бумажку надо развернуть (с воплем “заклинание!!!”) и прочитать. Распечатанное заклинание считается сработавшим.

Иные проявления магии, в первую очередь, тайные магические действия, отслеживаются через мастеров.

Магом может стать любое существо, обладающее магическими способностями. Хотя маг-гоблин — существо из детской страшилки, но это связано скорее с общебезответственным анархизмом гоблинов, неспособных долго и скрупулезно заниматься чем-либо. Знания магии, то есть знание компонент и правила составления заклинаний — это реальные знания, их можно получать любыми доступными игровыми средствами. Критерием наличия магических способностей персонажа является способность игрока отыграть нужные действия.

Магия — занятие опасное. Непутевые экспериментаторы очень быстро попадают на кладбище. К сожалению, иногда прихватывая с собой окружающих.

## Блок: Экономика



### Экономика.

По многочисленным просьбам мировой общественности **чипов не будет!** Но экономика, тем не менее, никуда не делась.

### Налоги.

Существуют налоги, в частности, налог на недвижимость, т.е. за владение каждым “домом” нужно периодически платить сумму, пропорциональную номинальному числу спальных мест в палатке и степени “престижности” района. Кто является номинальным владельцем “дома”, с того и требуют налог; можно попытаться увильнуть от уплаты налога — последствия за свой счет — на эту тему есть **статья в “Уголовном Кодексе”**. Освобождена от уплаты налогов на недвижимость родовая аристократия и колдуны, т.е. обитатели холма. Черная несправедливость, не так ли?

### Предметы роскоши.

Предметы роскоши изображаются цветными лентами, обеспечиваемыми мастерами. Эти ленточки можно навязать на свой костюм, украшения, или на свой “дом”. “Роскошь” покупать не обязательно, однако наличие ленточек “модного” цвета указывает на престиж, хорошее материальное положение и изысканный вкус владельца. Ленточка сама по себе уже есть предмет роскоши, но имеет относительно фиксированную цену. Ленточка также может быть привязана к любому предмету (украшению, “произведению искусства”, артефакту), в этом случае а) предмет и ленточка неотъемлемы друг от друга; б) предмет этот заведомо игровой и его можно грабить; в) стоит это может сколько угодно — как сторгуются покупатель и продавец. Разумеется, если ленточка привязана к костюму или палатке, то она от них отвязывается. Пример: при ограблении дома грабители могут отвязать и унести ленточки “роскоши” от растяжек палатки, но если они нашли “картину” с привязанной к ней “роскошью”, то унести их могут только вместе — оставить “картину” и унести “роскошь” нельзя.

Для желающих торговать на игре любыми “феньками” и прочими прибабасами (за игровые деньги) — изготовленные или привезенные вами феньки и прибабасы, выдерживающие элементарные эстетические критерии, автоматически снабжаются ленточками “роскоши”. Ленточки роскоши также позволяют отличить игровой предмет от неигрового: если на феньке завязана ленточка — она игровая и ее можно грабить, если нет — то нет.

Экономика для землевладельцев и промышленников, или  
Как получить деньги из воздуха.

Для рада персонажей предполагаются виртуальные источники дохода: земельные владения или промышленные предприятия. Ниже описывается схема их работы. Предупреждаем, что система упрощена до предела и имеет мало общего с реальной экономикой.

Вся продукция делится на две категории: “сырье” и “продукция”. По видам они не дифференцируются.

Земельные владения дают “сырье”. Промышленные предприятия перерабатывают его в “продукцию”.

Предполагается, что и “сырье”, и “продукция”, а также земли и предприятия, находятся где-то вне города. В игре ходят ценные бумаги — “акции”, удостоверяющие владение



соответствующим товаром.

**Примечание: в жизни, разумеется, такого рода ценные бумаги не существуют. Однако нам очень не хотелось, чтобы жители Танфера носили в карманах тонны сырья и вагоны промышленной продукции.**

“Акции” можно покупать, продавать, отбирать, уничтожать (в последнем случае соответствующий товар пропадает из игры).

Существует игротехническая торговая фирма — контора, в которой можно продать или купить “сырьё” или “промышленную продукцию” по предлагаемой цене (торговаться там бессмысленно).

Землевладельцы раз в экономический цикл получают доход в виде “акций сырья”. Получив своё “сырьё”, землевладелец может отнести его в торговую фирму и получить деньги, а может поискать прямого и более выгодного покупателя.

Промышленники в начале каждого цикла должны вложить “сырьё” плюс некоторую сумму денег в производство. В начале следующего цикла они получают “продукцию”. “Продукцию” можно продать либо торговой фирме, либо государству (“военный заказ”). Разумеется, “продукция” стоит дороже “сырья”, если только в мире не происходят катаклизмы.

На производительность предприятий и цены, предлагаемые торговой фирмой, влияет ряд факторов. Вот некоторые из них: обстановка в городе, положение дел на фронте, общая производительность всех предприятий (если производится слишком много товаров, цены на них падают), магические воздействия.

Блок: Кабаки



### **Рестораны, бары и прочее.**

Ресторан, заявленный на игру — это “Домик радости Морли Дотса”. Кроме него могут присутствовать разнообразные питательно-увесилительные заведения, например, бары, обеспечивающие посетителей только напитками (и пищу готовить не надо, и доход обеспечен). Свободна вакансия роскошного бара на Холме.

## 2.0.0.3