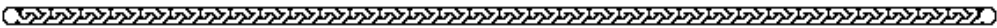


[Главная](#)

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



Название игры: Малый Кринн. Хаос

Список блоков:

- [Общие правила, разное](#)
- [Религия](#)
- [Боевка](#)
- [Фортификация](#)
- [Штурмы, Осады](#)
- [Пожары, поджоги](#)
- [Плен](#)
- [Пытки](#)
- [Медицина, лекари](#)
- [Яды](#)
- [Демография, евгеника](#)
- [Страна мертвых](#)
- [Магия](#)
- [Магические существа](#)
- [Экономика](#)
- [Животные, охота](#)
- [Мастерские правила](#)
- [Мемуары, воспоминания, отзывы](#)

Блок: Общие правила, разное



Ролевая игра по серии книг Маргарет Уэйс и Трейси Хикмен "Dragon Lance"  
**Малый Кринн-98. ХАОС.**

О мастерах...

Всевозможные советы, предложения, похвалы, анафемы, обвинения, диагнозы, признания, междометия и пр. просим отправлять к следующим существам:

| Мастер по:          | Имя                  | Координаты                    |
|---------------------|----------------------|-------------------------------|
| Всему               | Тин (Надежда)        | 535-84-96 Zinovieva-BI@col.ru |
| Оружию и боевке     | Маф (Дмитрий)        | 916-27-98 torog@got.mmtel.ru  |
| Драконам и боевке   | Рагдай (Николай)     | 290-39-27                     |
| Магии               | Малбет (Алексей)     | 157-51-87 staya@usa.net       |
| Клирицизму          | Форкан (Сергей)      | 173-95-27                     |
| Мертвым и неживым   | Вальдемар (Владимир) | 945-64-74                     |
| Экономике, ремеслам | Пелиас (Сергей)      | serjuzha@sam.botik.ru         |
| Болезням            | Киркемен (Егор)      | 362-08-22 kirk@glasnet.ru     |
| Лекарству           | Гиль-Эстель (Алена)  | 953-08-82                     |
| Алхимии             | Сухьи (Андрей)       | 431-04-69 suhuy@orc.ru        |
| Менестрелям         | Джем                 | 237-09-43 gvs@agmar.ru        |
| Монстрам            | Рэй (Юрий)           | rugayn@ergometal.ru           |

Есть еще мастера-посредники, мастера-региональщики и прочия, но с ними вы заведете доброе знакомство в основном на полигоне.

Малый Крин-98 - третья наша игра из цикла DragonLance по произведениям Маргарет Уэйс и Трейси Хикмен. Сначала - «Век Мечтаний», потом - «Катаклизм», и теперь - «Хаос». Сюжет Игры базируется в основном на книгах «Драконы Летнего полдня» и «Когда мы вернемся. Второе поколение». Игра пройдет со 2 по 5 июля в Подмоскowie. Игра начинается с момента суда над Палиным у Рыцарей Такхизис. Он и Стил отправляются в Башню Высшего Волшебства.

### Игровые условности.

Первостепенной задачей на игре является отыгрыш своего персонажа, посему за непрониновенный отыгрыш типа хождения в неигровой одежде, систематического выхода из образа во время отыгрышей (неигровая лексика, протяжные воспоминания о других играх и т.д.), неигровые разборки и истерики, существуют мастерские гемморри типа болезней, немоты и т.д. Еще большие гемморри, вплоть до прекращения игрового существования, несет сознательное несоблюдение правил. Игроки, обнаруженные в объятиях Бахуса и под действием сего ведущие себя вызывающе и мешающие остальным, удаляются с игры.

**Игровое время:** 7:00 - 22:00. Разделено на 3 цикла по 5 часов: 7:00-12:00, 12:00-17:00, 17:00-22:00.

**Боевое время:** 7:00-22:00. С 22:00 до 7:00 действуют следующие правила:

- запрещен захват и разрушение (с помощью оружия или магии) крепостей и поселений, обнесенных волчатником (веревкой с флажками)
- запрещены боевые действия с применением стрелкового оружия
- разрешены прочие игровые действия, в том числе магические, приводящие к потере хитов, а также покушения на свободу воли и свободу перемещения.

**Белый хайратник** символизирует, что носитель его находится “вне игры”, “невидим” или “в астрале”. Вне игры можно идти лишь в очень некоторые места (например, в мастерятник (за ребенком), мертвятник, за водой и в туалет, еще кое-куда - см. ниже), причем по кратчайшей траектории. В крайнем случае, поиск мастера тоже производится в белом хайратнике (“вне игры”). Состояние “в астрале” означает не степень отрешенности от бренного мира, но ненахождение в нем, например, во время телепортации. Общаться с носящим белый хайратник могут либо мастера, либо в случае невидимости и астральных путешествий еще и способные на то маги, клирики и магические существа.

**Злоупотребления.** Существо, утверждающее, что находится в одном из вышеуказанных состояний (идет в туалет, телепортируется), но не надевшее белый хайратник, считается находящимся в данный момент в данном месте по игре. Если в данное место попасть естественным путем невозможно (прошел через стены, попал в подземелье и т.д.), а реципиент уже здесь, то он посылается напрямиком в мертвятник. Туда же, естественно, лежит путь мертвяков. А те, кто общается по игре с белохайратниками (исключая способных на это в некоторые игровые моменты), переходит в состояние тяжелораненого.

**Водяное перемирие.** Человек, являющийся в данный момент дежурным по лагерю, выходит из игры, надевает переходящий белый хайратник с надписью “Вода!” и, взяв емкости, отправляется за водой. Существо, не надевшее такой хайратник, считается идущим за водой по игре. Существо, надевшее его, но замеченное в общении с играющими за пределами своего лагеря, объявляется скоростижно скончавшимся, а собеседник становится тяжелораненым. За соблюдением уложений о белых хайратниках следят Ангелы смерти, также известные как Ловчие Чемоша. Отлавливают всех ходящих в белых хайратниках или претендующих на положение “вне игры” без санкции мастера. Если проверяемый уличен в вышеуказанных злоупотреблениях, он активно препровождается в мертвятник. Подробнее см. Правила мертвятника

Личное неигровое имущество игроков неотчуждаемо, в отличие от игровых вещей (артефакты, сертификаты, игровые деньги и т.д.), которые могут быть отобраны, украдены, пропиты и т.д. Если на предмет накладывается заклинание, делающее его важным для хода игры, то предмет с согласия владельца приобретает статус мастерской вещи. После игры оную вообще-то могут возвратить мастерам, а те обязательно - хозяину.

**Специально для кендеров:** во избежание гемморроев с игровыми и неигровыми вещами все вещи, находящиеся вне палаток, кроме неигровой пищи, кухонного оборудования и личного, нижнего и постельного белья суть игровые и могут быть украдены. Также не подлежат краже и отчуждению пирующие принадлежности магов (кроме спеллбука) и четки клириков. А укрывание сугубо игровых предметов в палатках весьма чревато для Вас!

**Волшебные вещички** обычно имеют на себе наклеенный номер, совпадающий с номером сертификата на эту вещь. Украсть такую вещь можно, но чтобы она заработала, необходим сертификат. Как его получить и что с ним делать, см. ниже в гл. “О сертификации и хищении магических вещей”.

**О краже/порче оружия и доспехов.** В начале игры все одобренное Мастером по боевке оружие и доспехи имеют две наклейки: “Допущено” и “В игре”. Кража оружия и доспехов отыгрывается снятием наклеек “В игре”. Поврежденное или уничтоженное оружие (разбитое при штурме обороны при штурме, поврежденное драконьим огнем, магией и т.д.) также лишается этих наклеек, исчезая, таким образом, из игры. То есть ваше оружие с вами по жизни, но по игре его нет. Изъятое таким образом из игры оружие/доспех необходимо сложить в палатку с глаз долой, либо снабдить новой наклейкой “В игре”.

**Место стоянки** для лагеря назначается мастером, учитывающим, в том числе и пожелания игроков. В лагере обязательно должны наличествовать две ямки: помойка и туалет, которые после игры закапываются. Соблюдайте чистоту в лагере, не рубите зеленку, осторожно обращайтесь с костром - и кары мастеров-экологов вас минуют. После игры стоянка лично сдается мастеру либо посреднику.

**Расы Кринна.**  
Опознавательные знаки представителей не-людских народов: гномы - бороды либо меховые треугольники, нашитые на грудь (на одежду?); кендеры - хохолок, эльфы, полуэльфы - острые уши, минотавры - рога, драконы - маска, хвост-кистень, крылья-плащ, дракониды и прочие монстры - маска.  
**Специальные способности рас.**

| Раса          | Способность                                                   |
|---------------|---------------------------------------------------------------|
| Человек       | Человек - это звучит гордо.                                   |
| Эльф          | Снимает +1хит из лука. Не усыпляются магически и клирически.  |
| Гном          | Иммунен к магии НЮМ. Не напивается кроме как гномьей водкой.  |
| Кендер        | Открывают любые не-магические замки. Не ведает страха.        |
| Огр           | Снимает +1хит двуручным оружием.                              |
| Минотавр      | Удар рогами с разбега снимает 3 хита.                         |
| Овражный гном | Не болеет некоторыми болезнями, хотя может переносить заразу. |

**Об особенностях ландшафта.**  
Описание отыгрыша некоторых географических объектов.  
**Болото.** Гнилое болото преодолевается при помощи гати (настил из бревен, веток). Границы болота отмечаются клочками желтой тканибумаги с пометкой “болото”. Идущий не по гати тут же (в пределах 5 секунд) увязает и, если его не вытащили через 10 минут, тонет. Существо в dospехах тонет через минуту.  
**Горы.** Гористый участок обтягивается “волчатником” с соответствующими ярлыками “Горы”. В зависимости от крутизны проход с проводниками (указывается на ярлыках).  
**Искусственные водоемы** различной глубины и ширины. Отмечается веревочкой с клочками синей ткани и ярлыками, в которых указываются необходимые сведения о водоеме.  
**Источники.** Обычно клочок цветной материибумаги с номером, прикрепленный к дереву. Существует множество полезных и не очень источников. Набредая на некоторые из них, и пробуя воду, запоминайте номера. Когда сообщите их мастеру, он Вам тоже что-нибудь сообщит (от излечения от болезни и Источника Бессмертия до печальной кончины...)

**Расовая дискриминация по специальностям.**  
Исторически сложилось, что многие расы не способны к некоторым профессиям по особенностям происхождения или чисто физически. Поэтому здесь также введены ограничения, но при наличии качественной квэнты, объясняющей все противоестественности, с ведома мастеров может быть пропущено многое, не вписывающееся в таблицу.  
Ограничения по совместимости профессий. Некоторые профессии принципиально не могут сочетаться. Можно владеть максимум двумя профессиями.

| Маг | Клир | Воин | Лек | Чел.иску | Алх | Рем |               | Человек | Эльф | Гном | Кендер | Огр | Минотавр | Овр.гном |
|-----|------|------|-----|----------|-----|-----|---------------|---------|------|------|--------|-----|----------|----------|
| С   | Х    | О    | Х   | О        | О   | Х   | Маг           | С       | С    | Х    | Х      | Х   | Х        | Х        |
| Х   | С    | О    | О   | О        | О   | Х   | Клирик        | С       | С    | С    | С      | С   | С        | С        |
| О   | О    | С    | Х   | О        | Х   | Х   | Воин          | С       | С    | С    | С      | С   | С        | О        |
| Х   | О    | Х    | С   | О        | О   | Х   | Лекарь        | С       | С    | С    | О      | Х   | Х        | Х        |
| О   | О    | О    | О   | С        | О   | О   | Чел.искусства | С       | С    | С    | С      | С   | С        | С        |
| О   | У    | Х    | О   | О        | С   | Х   | Алхимик       | С       | С    | С    | Х      | Х   | Х        | Х        |
| Х   | Х    | Х    | Х   | О        | Х   | С   | Ремесленник   | С       | С    | С    | С      | С   | С        | О        |

**Для охотника - практически то же, что и для воина.**  
Условные обозначения: С-совместим, О-ограничен, условно совместим (одна из профессий ограничена), Х-несовместим.  
**Условия совместимостей и ограничения:**  
Маг - воин и маг - охотник; только у эльфов (с ограничениями)  
Клирик - воин, т.е. (анти) паладин (см. клирические правила), клирик - охотник - с некоторыми ограничениями, кроме клириков Чизлев, Хаббакука и Моргиона, которые могут совмещать клирика/охотника без ограничений.  
Клирик - алхимик: только клирики Реоркса и Сирриона  
Клирик - лекарь только у почитательниц Мишакаль, но с ограничениями по лекарству.  
Алхимик - лекарь - ограничения по лекарству.

Овражный гном - воин - только ополченец.

Любое сочетание с человеком искусства приводит к ограничению магического эффекта песен.

### О ловушках:

В лесу основном используются охотниками. Чаще всего отыгрываются замаскированной веревочкой с сертификатом. Механические ловушки изобретаются и используются гномами- механиками, но и те, и другие работают непредсказуемо. Имитация ловушек проходит **обязательный мастерский контроль**. Запрещено применение пожизненных силков и копание глубоких ям-ловушек.

### Правила по искусству. (Кратки, как все гениальное?)

Среди людей искусства выделяют: менестрелей, художников, скульпторов, актеров. Можно заявиться еще кем-нибудь. Чем они могут заниматься, Вы, надеюсь, представляете. Но каждая из этих профессий на высших уровнях имеет еще и сакральные способности, о которых вы узнаете, добравшись до них.

Магия менестрелей зависит от менестреля и самой песни, претендующей на звание магической. Это будет оцениваться соответствующим мастером после заслушивания самой песни.

### Донжоны Кринна.

На игровой территории будут расположены 1-2 донжона. Донжон - в рамках игровых условностей некоторая огороженная веревками и оформленная в виде лабиринта часть игрового пространства. В донжоне лежат дорогостоящие украшения и сокровища мудрости, охраняемые монстрами, ловушками и головоломками. Расположение донжонов в начале игры известно только мастерам, однако любой игрок может при желании их найти.

Блок: Религия



### Кринн - пантеон и клирицизм.

#### Аксиомы:

1. В мире называемом Кринн существуют боги числом 21 шт. (по 7 от каждой их трех сфер: Добра, Зла и Равновесия)
2. Боги в общем случае имеют прямую связь с основным материальным планом - в данном случае игровым миром.
3. Боги вольны вмешиваться в мир по своей воле кроме как при предварительном противодействии иных богов.
4. Существуют способы привлечь внимание некоторого подмножества богов к данной конкретной ситуации и просить их о вмешательстве.
5. Успешность призыва бога (богов) в некоторой ситуации обратно пропорционально величине божественного вмешательства.
6. Существо, посвятившее свою жизнь служению какому-либо богу, или их группировке имеет соответственные пряники и геморрой и именуется клириком.
7. По своей воле боги могут существовать в виде аватар. Аватар представляет собой существо игрового мира с несколько повышенными характеристиками. Подробнее см. О аватарах.

**Клириком** любого бога может стать принципиально любое существо. Обычно начальное становление клирика происходит под чутким руководством старшего наставника и/или чтения возвышенных книг связанных с целевым богом. В редких случаях возможно появление стихийных клириков, которые получают озарение свыше после многих богоугодных дел совершенных ими по собственной инициативе.

На Кринне атеистов нет. Однако из-за большого количества богов среди их священнослужителей существует большая конкуренция вначале за уши, а потом и за души почитателей. Стать верующим какого-либо бога легко. Для этого достаточно поприсутствовать у священника избранного бога на паре молитвах и, заявив о своем желании стать верующим, выслушать его напутствие. Можно обойтись и без этого, оказавшись свидетелем чуда, сотворенного избранным богом или его служителями. Верующий не подвержен ограничениям по оружию и защите. Верующий имеет полную свободу выбора. Верующий имеет право в любой момент безвозвратно отречься от божества, но вернуться в лоно соответствующей веры можно лишь в редчайших случаях, и только после долгой квесто-подвижнической деятельности.

Верующий воин, посвятивший свою жизнь служению Богу, после соответствующей подготовки и посвящения может стать паладином или антипаладином. При посвящении дают обеты, которым следуют всю оставшуюся жизнь. Сии воины имеют почетную обязанность защищать свою веру всеми доступными им средствами и склонять других к присоединению. Им вменяется в обязанность неприязненно относиться к служителям богов, не очень любимых их избранным богом.

Существует 3 уровня клириков. В соответствии с уровням растет список доступных заклинаний и эффективность помоления.

#### 1. Послушник

Если верующий с благословения священника решает стать послушником, он отрекается от всех благ, не одобряемых избранным богом, и переходит на жительство в/при храме, если не оговорено отдельно. Сие символизируется рукоположением, производимым священником и вручением святого символа. Послушник, равно как и все последующие

саны, ограничен в ношении оружия клирическим посохом и кинжалом. Защита не ограничена. Послушнику доступны очень слабые молитвы и его воззвания иногда будут слышаны (другое дело ответят ли на них). Послушник имеет почетную обязанность защищать свою веру всеми доступными ему средствами и склонять других к присоединению. Начиная с послушника, клирик может производить публичные религиозные отправления, такие как отпевания, проповеди, венчания и т.д.

## 2. Священник

Занимаясь успешной деятельностью на этой ниве достаточное время, послушник может стать священником. Этот переход сопровождается экзаменом. Экзамен может проводить священник или первосвященник (в крайнем случае - богомастер). Как правило, экзамен содержит несколько сакральных вопросов, исповедь и клятву, закрепляемую именем избранного бога. Провал экзамена может привести к печальным последствиям. Прошедшие экзамен официально присоединяются к церкви, т.е. отныне любое враждебное действие против священника автоматически является оскорблением бога... Священник имеет почетную обязанность защищать свою веру всеми доступными ему средствами и склонять других к присоединению. Более того, ему вменяется в обязанность неприязненно относиться к служителям богов не очень любимых его избранным богом. В случае игровой гибели священник имеет право на наложение последнего проклятия, а также имеет некоторый шанс стать святым.

## 3. Первосвященник

Глава церкви. Часто его устами говорит сам бог. Обычно первосвященник избирается из достойнейших кандидатов на данную должность в присутствии более половины священников данного бога. Однако в редчайших бог может лично наградить этим саном, так же как и лишить его. Посвящение производится путем проведения обряда в главном храме либо, если он разрушен, в другом, временно главнейшем, святом месте. Присутствие богомастера, отыгрывающего данного бога, очень желательно. Первосвященник ограничен в ношении оружия клирическим посохом. Никакая защита не допускается, поскольку в данном случае имеет место так называемая „отдача на волю божью“ и первосвященник обладает достаточной клирической силой для успешной защиты. В случае игровой гибели первосвященник имеет право на наложение последнего проклятия, имеющего статус божьей кары, а также имеет шанс стать святым.

### Молитва и воззвание.

Молитва и воззвание суть обращения клирика к избранному богу.

**Молитвы** - канонические тексты обращения к избранному богу, обычно стихотворного вида. Пример молитвы:

Именем Мишакаль!  
Эти кости, вены, ткани -  
Все, что повредила сталь -  
Исцели касаньем длани,  
О, богиня Мишакаль!

Как видно из примера, молитва состоит из “ключа” - **“именем...” + “...имя бога!”** - призыва и концентрации в себе божественной силы с последующим ее выпуском через произнесение сакральных слов молитвы (стих). Количество подобных действий за цикл ограничено в зависимости от уровня клирика и его заслуг перед богом.

Во время ежедневных богослужений канонические молитвы (обычно без “ключа”), песнопения, тексты в прозе и проповеди священнослужителей располагаются в произвольном либо устанавливаемом первосвященником порядке. Пример текста богослужения в прозе: “О, пресветлая Мишакаль, во имя жизни, снизойди всеисцеляющей рукой до верных слуг благодати твоей, защищая нас от глада, мора, потопа, навета, войн и смут, призри нас, дерзновенных, с вершин Элизима светом божественного разума, наставляя на путь истины и добра, да славится имя твое, Голубая Бесконечность!”. Молитву, записанную на специальном образом освященном свитке, может прочитать не только клирик любого уровня, но и простой грамотный верующий. Однако сотворения такого свитка требует времени и средств.

Набор молитв невелик и посему всякий раз, когда возникает нужда в божественном произволе, не выразимая в канонических текстах, любой клирик, коли, чувствует он за собой причину весомую и божественного взора достойную, может воззвать к самой божественной сущности.

**Воззвания** могут быть сколь угодно извращенны и возвышенны, лишь бы просьба понравилась богу, например:

“О, премерзейший Моргион, да воспируют бесконечно сапрофиты с копрофагами на и в теле твоём, сделай мой хронический геморрой заразным воздушно-капельным путем до заката дня Можжевельника”.

По своему определению воззвания требуют присутствия богомастера, причем желательно играющего данного бога.

Что будет если воззвать к избранному богу? Зависит от вашего уровня и ваших заслуг перед богом. Если воззвание не дойдет, то ничего не будет. Если воззвание дойдет, то вы можете получить все, что угодно - от повышения уровня до немедленного призвания на небеса. На успех воззвания влияют важность и своевременность просьбы, и наличие и величина жертвоприношения. Воззвание отыгрывается игровой беседой с избранным богом реальной продолжительности, но не менее 5 минут. Во время воззвания тело клирика в общем случае уязвимо, но бог может вмешаться и до истечения беседы.

Что будет если воззвать к другому богу? Зависит от вашего уровня и ваших заслуг перед данным богом и вашим избранным богом. Если воззвание не дойдет ни до одного из них, то ничего не будет. Если воззвание дойдет, то вы можете получить все, что угодно - и возможно от двух богов сразу.

АЗК (Активный Запас Клирика) есть набор молитв, исполняемых лишь по произнесении сакрального стиха и “ключа”

(восстанавливается сакральным образом после богосоединения - Вас научат...) Употребляются, в том числе и в Круге Дерини (см. Магические условности). Однако, в условиях, **удаленных от боевых**, можно спокойно и сосредоточенно совершить ритуальное моление. Молитва, доступная клирику на его уровне, может быть сотворена без АЗК-сертификата, но ценой времени, затраченного на ритуал. Сотворение молитвы путем медитирования в реальном времени и называется ритуальным молением. Время и условия ритуального моления приведены в описании молитв.

Как отыгрывается ритуальное моление? Каждый клирик, начиная с послушника, должен иметь достаточно сакрально выглядящий прибор для полевого измерения времени (предварительно рассмотренный мастером). Хорошо подойдут четки. Для удобства пользователя десятый узелок или бусину в ряду рекомендуется делать покрупнее. При совершении ритуального моления произносится сакральный стих (тот же, что и в молитвеннике, откуда набирается АЗК, но без "ключа") и до истечения требуемого времени сосредоточенно перебираются четки. Ритуальное моление считается свершившимся в момент истечения времени. Если клирик отвлекли, и он прекратил перебирать четки, ритуальное моление нельзя завершить, так как сосредоточение нарушено. Однако попытку можно повторить сколь угодно количество раз.

Время, требуемое для вознесения ритуального моления, квантовано и соотносится с измеримыми прибором игрока периодами. Коэффициент пересчета устанавливается мастером при осмотре прибора. При использовании четок квантом является время, затраченное для того, чтобы перебрать 10 узелков или бусин. Ритуальное моление требует соответствующее ее сложности количество времени. Время моления очень сильно зависит от уровня клирика.

Если того требует ситуация, клирик по окончании моления пишет на соответствующем бланке (не АЗК) чем-нибудь несмысловым название молитвы, прописывает эффект и время свершения, после чего бланк отдается жертве. При фатальном исходе квиток предьявляется в мертвятнике, при лечебном или полезном - предьявляется при необходимости. Но не злоупотребляйте божественным благоволением: его перерасход может иногда привести к потере хитов или чему-нибудь похуже. Поэтому строго рекомендуется следить за своим запасом божественного благоволения, дабы не преступить предел.

Что необходимо для использования молитвы. Молитва не может быть сотворена и считается недействительной, если хотя бы одно из условий не выполнено:

- а) молящийся - клирик и использует молитву своего избранного бога
- б) клирик достаточно отдохнувший (богосоединялся не далее 8 часов назад)
- в) клирик имеет достаточно высокий уровень для использования этой молитвы
- г) на клирике не наложено какое-либо из маг.воздействий, не позволяющих молиться
- д) условия применения не противоречат условию применения молитвы
- е) клирик имеет при себе святой символ избранного бога
- ж) клирика не прервали во время моления

Как восстанавливается божественное благоволение. В игре принята система, в которой клирик, не будучи ограничен в количестве потенциальных ритуальных молений, должен регулярно заниматься богосоединением во избежание временной потери клирических способностей. Богосоединение достигается получасовой молитвой, во время которой нельзя перемещаться или отвечать на вопросы кроме как односложными односмысленными словами (неигровые действия также не приветствуются). Богоуоединение считается прерванным, и, следовательно, недействительным, если клирик в это время сражался, бегал, производительно трудился, подвергся снятию хита, прохождению атакующего или иммобилизующего заклинания, оглушению, связыванию. Вне своего храма клирик может, вымолится за 1 час. Ночной сон не восстанавливает клирический потенциал. В любом случае, богосоединения не должны совершаться реже 1 раза в цикл под угрозой узрения не-лика избранного бога.

Кроме того, у клириков слегка ограничена свобода воли, т.е. он не может (в смысле не должен для отыгрыша) совершать деяния, противные духу и стилю избранного бога. На игре заклинания изменения поведения, не включающие полное подчинение, не могут заставить клирика совершить богопротивное действие (плюнуть на святой символ...). Кликрик, находящийся под воздействием заклинания полного подчинения воли, не может ритуально молиться, а может лишь использовать АЗК.

Совокупное моление/воззвание. Несколько клириков одного или дружественных богов могут объединить свои силы в обращении к богу. Это приводит к ускорению сотворению молитвы и изменению шансов на успешное воззвание. Изменение шансов оценивает богомастер, продолжительность моления уменьшается в N раз (N = количеству молящихся клириков). Совокупное моление распространяется лишь на ритуальное моление и возвания.

В процессе обобщенного ритуального моления можно создавать святые воды, но не более 10 пузырей в день. Пузырь святой воды носится клириком около пояса. Чрезмерное отхождение святых вод у одного клирика (более 10 пузырей в день) приводит к недержанию святости и, как следствию, неспособности испускать воду вообще. Пузырь святой воды отыгрывается пластиковой бутылкой объемом не менее 0,5 литра. Для применения на существо необходимо облить оное не менее чем 100 мл. Свойства святых вод не общеизвестны.

Сотворение новых молитв. Кликрик сочиняет молитву по образу и формализму известных, сопровождает ее четверостишием и, при соблюдении ритуалов, возлагает на алтарь в главном храме. После чего время от времени приходит к алтарю в поисках ответа. Новые молитвы могут переписываться другими клириками данного бога. Вообще, молитвенники переписываются без ограничений. Кликрики также могут производить магические предметы, однако, дело это многотрудное и не всегда успешное, требующее ритуала и присутствия богомастера.

### Какие есть боги.

Приведенные здесь сведения являются усредненным мнением широких народных масс на Кринне и посему не есть

абсолютная и неизменная истина. Предполагается, что все нижеприведенное Вам удалось узнать от родителей, а также путем собирания слухов и присутствии на проповедях. В частности, не рекомендуется поучать клириков о их богах на основании сиих данных - у них может быть еще кое-что.

### Боги добра.

**Паладайн.** Паладайна также называют Отцом Добра и Мастером Закона. Он говорит от имени всех богов Добра. Паладайн не вмешивается дела других богов, пока те не покушаются на исполнение Закона добра, предпочитая влиять собственным примером и воодушевлением. Паладайн предпочитает приносить изменения через малые воздействия, финально приводящие к цели без излишних возмущений мира. Вслед за ним так поступали и поступают и другие боги Добра. В частности, Паладайн вместе со своими сыновьями Кири-Джолитом и Хаббакуком озарил Витуса Соламниса добродетелями правды, справедливости и чести. И поэтому особо почитается в Соламнии. Созвездие Паладайна (платиновый дракон) расположено рядом с созвездием Гилеана. Паладайн - один из изначальных богов. Его супруга - Мишакаль. Его дети - Кири-Джолит, Хаббакук и Солинари.

**Маджере** - бог медитации, веры, снов и организованного управления. Он более активно вмешивается в дела Кринна, но обычно лишь в мыслях своих приверженцев. Его наиболее почитают клирики, причем почти всех богов.

**Мишакаль** - богиня здоровья и излечения, известная во всех уголках Кринна, хотя и под разными именами. Она почитаемая в массах благодаря ниспосланию исцеления в разных воплощениях. Она активно вмешивается в дела Кринна движимая состраданием к смертным и облегчением Закона зла. Ее наиболее почитают целители. Ее супруг - Паладайн. Ее дети - Кири-Джолит, Хаббакук и Солинари.

**Кири-Джолит** - бог славы, чести, справедливости и благих военных действий. Он покровитель всех рыцарских орденов Соламнии. Его наиболее почитают добронастроенные бойцы. Кири-Джолит - сын Паладайна и Мишакаль, брат-близнец Хаббакука.

**Хаббакук** - бог одушевленной жизни на земле и в море. Он учит достижению гармонии с природой и воплощает справедливость в этой сфере при необходимости. С его именем связывают надежды на счастливую загробную жизнь. Он наиболее почитаем моряками и лесниками. Хаббакук - сын Паладайна и Мишакаль, брат-близнец Кири-Джолита.

**Бланчала** - бог гармонии. Его стихия - музыка и говорят, что его мелодии звучат в душах всех когда-либо живших, но никто из слышавших не может их вспомнить. Он наиболее почитаем менестрелями.

**Солинари** - бог всей белой магии на Кринне и основатель Ордена Белых Магов. Одноименная луна есть его планар обитания, явленный Кринну. Естественно, он наиболее почитаем белыми магами. Солинари - сын Паладайна и Мишакаль, брат Кири-Джолита и Хаббакука.

### Боги равновесия.

**Гилеан** - бог знания и равновесия. В хранимой им книге Тобрил содержится все знание, известное богам. Гилеан вмешивается в дела Кринна только для поддержания равновесия, да и то косвенно, обычно утечкой информации. Многие полагают, что Астинус есть либо сам Гилеан, либо его аватар, но это никогда не было подтверждено или опровергнуто. Созвездие Гилеана - книга знаний - расположено между созвездиями Паладайна и Такхизис. Клирики Гилеана, также самоименуемые эстетами, сильно отличаются от клириков других богов, ибо позиция Гилеана в их отношении в том, что клирики должны заниматься своими прямыми обязанностями, а не храмовым славоблудием и сакральным душеложеством. Поэтому к клирикам Гилеана относятся, по меньшей мере, странно. Происхождение Гилеана неопределенно, но существует версия, что он первоначально был человеком, которому было открыто Знание. Пол неопределенный.

**Реоркс** - бог производства и технологии в широком смысле слова. Он подчинил Хаос богам в начале и им сотворен Кринн и пробуждены души. После неудачного эксперимента с серым камнем им были порождены расы кендеров, минотавров и всевозможных гномов. Он наиболее почитаем гномами и всеми занимающимися кузнечным делом.

**Сиррион** - бог пламени созидającego и сил природы. Он есть хранитель пути равновесия и нетронутости природы. Кто его особо почитает не совсем ясно. Его супруга - Шинаре, и они постоянно расходятся во взглядах.

**Шинаре** - богиня богатства, ремесла и торговли. Она покровительствует торговцам и торговле и часто в вопросах утилизации природных богатств конфликтует с Сиррионом. Ее особо почитают гномы и торговцы. Ее супруг - Сиррион, и они постоянно расходятся во взглядах.

**Зивилин** - бог чистой мудрости и Древа Жизни. Он существует всегда и везде и обладает всем знанием всех измерений. Он советник Гилеана по интерпретации информации. Его супруга - Чизлев, и их отношения за пределами гармоничны.

**Чизлев** - богиня природы и воплощенная природа. Она есть хозяйка всех лесов, и обитает в лесу Зан вместе с Зивилином. По слухам, там расположен эльфийский рай. Многие деревянные создания служат ей различными способами. Ее супруг - Зивилин, и их отношения за пределами гармоничны.

**Лунитари** - бог всей нейтральной (красной) магии на Кринне и основатель Ордена Красных Магов. Одноименная луна есть его планар обитания, явленный Кринну. Естественно, он наиболее почитаем красными магами.

### Боги Зла.

**Такхизис** также называют Королевой Тьмы, Всебесцветной Драконицей и т.п. Такхизис первоначально создала драконов вместе с Паладайном и Кринн вместе с Реорксом, по позже возжадала единоличной власти над своими творениями и

была низвергнута. Ее основной целью является распространение ее власти на все сущее любыми средствами. Все цветные драконы по своей воле подчиняются Такхизис и являются ее основным инструментом. Ей поклоняются все, кто осознанно выбирает зло. Созвездие Такхизис - пятиглавая драконица - расположено рядом с созвездием Гилеана. Такхизис - одна из изначальных богов. Ее супруг - Саргоннас, ее дочь - Зебоим, ее сын - Нуитари.

**Саргоннас** - бог отмщения и заговоров, чем он все время и занимается. Про него практически ничего не известно. Его особо почитают минотавры. Саргоннас - один из изначальных богов. Его супруга - Такхизис, его дочь - Зебоим, его сын - Нуитари.

**Зебоим** - богиня морей. Известна своим абсолютно непредсказуемым и маниакально-депрессивным поведением. Она наиболее темпераментная из всех богов и, отчасти, самая опасная, ибо никогда нельзя быть уверенным, на кого обрушится ее гнев в следующее мгновение. Ее особо почитают моряки, но это их не всегда спасает. Зебоим - дочь Саргоннаса и Такхизис. Поговаривают, что она мать Ариакана, предводителя Рыцарей Такхизис.

**Моргион** - бог разложения, болезней и прочих патологических процессов. Он всегда действует в одиночку и ни с кем не делится своими планами, превосходя даже Саргоннаса. Он редко вмешивается напрямую, хотя его клирики очень часто успешно вызывают к нему за очередной болезнью. Его никто особенно не почитает. Моргион - один из изначальных богов. Пола не имеет.

**Чемош** - бог смерти и покровитель (не)мертвых. Его влияние ограничивается искажением смерти и созданием мертвых слуг. Он обещает бессмертие, которое покупается ценой жизни, и вечная жизнь проистекает в вечноразлагающихся телах. У него весьма странное чувство юмора. Его почитают мертвые и кандидаты в мертвые. За свои деяния он был в свое время крепко покаран Великим и спасен Такхизис.

**Хиддукель** - бог мошенничества и обмана, способный обмануть даже Такхизис. Ему подвластно все несправедливо нажитое богатство Кринна, которым он активно превращает честных существ. Его особо почитают преступники и мошенники.

**Нуитари** - бог всей злой (черной) магии на Кринне и основатель Ордена Черных Магов. Одноименная луна есть его планар обитания, явленный Кринну. Естественно, он наиболее почитаем черными магами. Рожден Такхизис и Саргоннасом.

### Об аватарах.

Многие из богов не единожды спускались на грешную землю Кринна по одним им ведомым нуждам. Среди мудрых земное воплощение бога аватарой называется. Многообразны формы их и никому, разве что Астинусу, не известны все их воплощения. Аватары не рождаются и не умирают, их можно убить. Аватары обладают классами и профессиями, хитами (немного больше чем у обычных существ) и клирически-магическими способностями.

Блок: Боевка



### Боевые правила.

#### Воины как класс.

Всяческие боевые искусства издавна были известны на Кринне, и немногие знают, кто был первыми учителями людей и эльфов в этом не очень-то возвышенном занятии, хотя насчет его возвышенности многие, возведшие Войну в культ, не совсем согласны. Однако, в конце концов, образ воина принял более-менее достойные очертания, и связано это было с вседостоинейшими деяниями Витуса Соламниса, которого почитают самыми интересными способами. Другие расы также обладают воинскими традициями, причем уходящими довольно далеко в прошлое.

У каждого игрока 2 собственных хита. У огров и минотавров 3 хита. У монстров может быть и больше.

Доспех добавляет некоторое количество хитов. Оценивается мастером по боевке.

Некоторые доспехи (магические или немагические) не могут быть пробиты некоторыми видами оружия.

Шлем без доспеха не добавляет хитов.

Если надето несколько слоев доспехов, сертифицируется только один.

Доспехи и шлем не могут быть сняты с убитого. Только сертификаты (наклейки "В игре").

Во время боя воин может взять оружие павшего соратника (если игрок, изображающий труп не против)

#### И еще...

Бой безоружного с вооруженным допускается.

Запрещена стрельба из лука в упор.

Зона поражения полная, за исключением головы, паха, кистей рук и стоп ног.

Швейная машинка засчитывается как один удар.

Попавший в голову противнику переходит в состояние тяжелораненого (0 хитов). Исключение составляют некоторые средства обороны (см. ниже).

### Оружейная таблица.

#### Мечи, кинжалы.



- Поясной: рукоять для одной руки, клинок длиной до 70 см.
- Двуручный: рукоять на 3 хвата, клинок до 100 см. Гарда и режущая кромка обязательны. Ширина клинка от 4 см.
- Кинжал: рукоять на 1 хват, гарда, клинок 40 см, ширина клинка 6 см.
- Нож: рукоять на 1 хват, клинок 20 см.

**Примечание:** Кулуарки, не подходящие под определение одного из вышеперечисленных орудий, запрещены к применению. Кулуарное убийство, отыгранное как проведение ножом по горлу, в общем случае снимает один хит. Правильное применение кулуарки (от уха до уха) в небоевой ситуации, либо на поле боя тяжелораненому или оглушенному вгоняет в -1 хит.

**Инерционные вооружения.** (Большое усмотрение мастера!)

- Топор двуручный: рукоять длиной 120 см. При одностороннем лезвии обушной клевец должен быть смягчен.
- Топор для щита (или парный одноручный): рукоятка 70 см. Лезвие одностороннее.
- Палица: рукоятка длиной 100 см, рабочая часть смягчена, общий вес до 3 кг.
- Цеп, кистень.

**Копья, дротики.**

- DragonLance (серебряное копьё): длина 2 метра. Крашено серебрянкой либо оклеено фольгой (минимум на треть). Наконечник смягчен.
- Копьё боевое: длина рост + вытянутая рука. Наконечник 30 см.
- Копьё охотничье: по плечо. Наконечник смягчен. Если копьё имеет рубящее лезвие, оно должно быть ярко выражено.
- Дротик: длина 150 см. Наконечники смягчены. Предназначены только для метания. Диаметр до 2см.

**Вилы, рогаины, трезубцы.**

Не более роста владельца. Смягчение на каждом острие.

**Луки.** Единообразные для всех, хорда 120 см, натяжение до 10 кг. Для стрел обязательны гуманизаторы (смягчение). Спортивные луки запрещены.

**Щиты.** Произвольной формы, без выступов, шипов, острых кромок и пр. Удары ногой в щит и пластина в пластину разрешены.

**Убойная сила оружия:**

| Виды оружия                                                          | Снимают хитов                                    |
|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| Нож, кинжал, вилы, одноручное оружие, дротик, охотничье копьё, хупак | 1                                                |
| Двуручное оружие, боевое копьё, лук                                  | 2                                                |
| DragonLance                                                          | 3 - с человека, 5 - с дракона                    |
| Баллиста, катапульта, таран                                          | все и еще один - с человека, 1-3 крепостных хита |

**Доспехи:**

| Класс доспехов                      | Прибавляет хитов | Пробивается                                    |
|-------------------------------------|------------------|------------------------------------------------|
| Легкий                              | 1                | всем, кроме ножа                               |
| Средний                             | 2                | всем, кроме ножа и кинжала                     |
| Тяжелый                             | 3                | двуручным оружием, копьями, стрелковым оружием |
| Супертяжелый и Саламнийский панцирь | 4                | двуручным оружием, копьями                     |

Шлем добавляет 1 или 2 хита.

Допущенные к владению оружием в зависимости от умения подразделяются на 2 уровня: ополченец и воин. Ополченец не может владеть некоторыми видами оружия. Воин может обучить не воина владению некоторым оружием и произвести его в ранг ополченца.

| Уровни воинского искусства | Способен владеть следующим оружием                                                                    | Специфические умения             |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Ополченец                  | кинжал, вилы, одноручное оружие, лук, охотничье копьё, инерционное вооружение (по усмотрению мастера) | готов к труду и обороне крепости |

|                                                                |                                                                |                                                     |
|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Воин</b>                                                    | + двуручное оружие, дротик, боевое копьё, баллиста, катапульта | руководит штурмом крепостей, может сражаться верхом |
| <b>Соламнийский рыцарь</b><br><b>Рыцарь</b><br><b>Такхизис</b> | + DradonLance (только для Соламнийцев)                         | + может сражаться верхом на драконе                 |

Охотник может пользоваться кинжалом, луком, рогатиной и охотничьим копьём.

Существа, не претендующие на принадлежность к классам воин и охотник, могут использовать нож и кинжал. Конечно, в **критической** ситуации они могут использовать и другое подобранное оружие, но в их руках оно снимает с противника не более 1 хита и неспособно пробить доспехи классом выше легкого.

Кроме того, некоторые расы Кринна используют специальные виды оружия.

### Предпочтительное оружие рас Кринна.

Эльфы - Обычно лук, меч. Нет топора.

Кендеры - хупак (не более чем рост кендера), кинжал. Хупак стреляет шишками (- 1 хит). Если на рогатинах есть смягчение, удар снимает 1 хит. Не пробивает никакой доспех.

Гномы - топор. Нет лука.

Соламнийские рыцари - разрешено любое оружие из таблицы. Предпочтителен двуручный меч.

Прочие люди - вся таблица.

Минотавры - всё, кроме лука. Предпочитают двуручный меч, иногда трезубец (каждое острие смягчено, в руках минотавра снимает 2 хита, пробивает любой немагический доспех), любят решать все споры путем поединков.

Драконы - собственный хвост (специальный кистень) снимает - 3 хита с существа, 2 крепостных хита с сооружений, коготь - обычный меч - 2 хита. Пробивают любой доспехи.

Грифоны - когти и клюв = меч (- 2хита) + кинжал (- 1 хит). Удар клювом в пике снимает 2 хита.

Пегасы - копыта (любое смягченное нерубящее оружие) снимают 1 хит.

Нелюди (гоблины и пр.) – все таблица.

Огры - дубина, палица (в руках огра снимает 3 хита, пробивает любой немагический доспех), двуручное оружие.

Андеды - топор двуручный, палица либо оружие, которое они носили при жизни (кроме луков и дротиков).

Специфическое оружие пропускается только специфическим расам. (Каждому кендеру - по хупаку!)

### Артефактное оружие.

О параметрах тех немногих экземпляров, что существуют на Кринне, знают или догадываются их владельцы. И они не всегда спешат поделиться этими знаниями с окружающими до применения оружия. Однако к артефактному оружию прилагается сертификат, а к гарде привязана серебристая ленточка. При первом употреблении оружия в данном бою хозяином или мастером громко объявляется эффект. При последующих ударах тем же оружием в том же бою эффект повторно можно не объявлять.

**Оглушение** есть действие, приводящее жертву в состояние физической беспомощности физическим способом. Жертва быстро оседает на землю и лежит неподвижно в течении 5 минут. В это время полностью беспомощна, но жесткими методами ее можно привести в сознание в любой момент. Вообще-то оглушение производится (должно быть у оглушающего) дубиной, рукоятью большинства видов оружия либо другими подручными твердыми предметами. А вот отыгрывается оно нежным хлопком по спине, плечу или голове жертвы ладонью руки со словом “Оглушаю!”.

### К любым боевым действиям.

Запрещено боевое применение пиротехники!

Раненых и убитых соратники могут вынести из боя, чтобы подлечить или похоронить. Для этого их надо оттащить от места схватки не менее чем на 20 метров. Если начался похоронный обряд, трупы перестают разлагаться и спокойно ждут конца погребальной церемонии.

Прочие павшие в бою, пока невестребованные, выбираются из схватки и, надев, белые хайратники, валяются недалеко в сторонке до окончания битвы, либо пока их не использует кто-нибудь на это способный. После официального завершения битвы трупы лежат еще минут 15 - может, кто похоронит, - после чего быстро разлагаются, разнося вокруг себя чуму (весь город либо круг  $r = 3$  м вне города). См. О хитах и смерти.

Блок: Фортификация



Команды строят укрепления по своему желанию, для большинства строительство их отнюдь не обязательно. Строительство их происходит до игры, или во время игры при наличии строителя и соответствующей суммы денег. Штурмовой стеной является стена длиной не менее 4 метров и высотой не менее 2 метров.

При наличии рва достойных, но безопасных габаритов (длина - от 2 метров, ширина - не менее метра, глубина - 50 см.) штурмовая стена только выиграет. Ров можно залить водой (устилается целлофаном и заливается поверх водой) или утыкать кольями (имитируется земляными куличиками на дне и сертификатом). Упавший на колья падает и в минуса. Если ров пустой, упавший оглушен на 5 минут, после чего способен вызывать к ближним, чтоб те его вытащили с помощью веревки. Хотя вытащить могут совсем не те ближние, как хотелось бы. Самому из рва выбраться нельзя. Упавший в воду (если он без доспехов), продержится на воде минуту. В течении этого времени его также можно вытащить при помощи веревки.

#### **Аварийные и прочие выходы.**

Город/поселение может иметь и активно использовать калитки и запасные выходы из города (обозначаются яркой ленточкой/веревочкой между двумя деревьями либо воткнутыми жердями), при их обязательной сертификации. Таким образом, можно не опускать ворота каждый раз при выходе/входе гостей и жителей города или использовать как аварийный выход. Однако эти калитки, не будучи защищены магией, легко выносятся десятком ударов любого рубящего оружия. Конечно, при желании запасной выход можно замуровать, пригласив каменщика.

Из города/поселения могут выходить секретные подземные ходы, однако для сертификации сего до игры необходимо представить мастеру убедительные доказательства, а копание подземного хода по игре связано с большими затратами. На построенный подземный ход выписывается сертификат, копии которого, обернутые целлофаном, закладываются в выкопанные ямки (50x50x50 см, обкладываются камушками), обозначающие вход-выход. Спустившиеся в подземный ход надевают белые хайратники и указанным в сертификате путем следуют к точке выхода на поверхность. При землетрясении через 5 минут подземные ходы разрушаются, и все находящиеся в них оказываются замурованными (сидят на месте в белых хайратниках и ни с кем не общаются). Если их не откапают, через час задохнутся.

#### **О боевых действиях массового поражения.**

При насильственном разрушении строений населенных существами кои на момент сей, внутри находятся и, не подозревая о нависающей опасности, предаются в сущности своей пустозвонству, в то время как здание рушится, многие имеют шанс не иметь возможности покинуть строение до его (строения) разрушения приводящего к гибели человеческих жертв.

В зависимости от назначения и положения их владельцев постройки могут быть каменными или деревянными. Обозначаются привязанной к палатке/постройке особой ленточкой соответствующего цвета: дерево=зеленый, камень=белый. При разрушении строений эти ленточки снимаются. Строитель, если хочет, может отстроить здания, истратив некоторое количество денег на покупку этой ленточки.

Отсутствие в городе построек приводит к эпидемиям, пониженной рождаемости и прочим, крупным и мелким неприятностям.

**Каменные постройки:** будучи обрушены при помощи соответствующей магии или стихийного действия снимают с тех несчастных, что не успели выбежать вовне за 1 минуту, по 1 хиту (заваленные живы еще 1 час. Откопайте их!).

Блок: Штурмы, Осады



#### **Тяжелое и осадное оружие.**

При наступлении на и обороне от крупных населенных пунктов снабженных фортификационными сооружениями хорошего качества большое значение имеет тяжелое оружие. Обычные баллисты и катапульты ввиду их малой поражающей способности не получили на Кринне широкого распространения. При взятии больших крепостей, таких как Гаргат, использовалось сочетание магии и тяжелой осадной техники гномомеханического производства. Тяжелое оружие может быть создано кузнецами-оружейниками или гномами-механиками. Изобретательность и сочетание механики с магией в высшей степени приветствуется и, в основном, и будет определять боевые качества оружия.

#### **Параметры для обычного тяжелого и осадного вооружения:**

Катапульта: 1,5 x 1,5м, рама не мене 3 см. толщиной

Снаряды для баллисты можно сотворить из носков или небольших мешочков, наполненных песком. Снаряды для баллисты имеют в длину 150 см, с хорошим смягчением.

Буксируются 4 людьми либо, если устройство на колесах, то 2 тягловыми животными с погонщиком.

Таран сооружается из бревна длиной от 3 м и толщиной от 25 см. Переносится 4 людьми или 2 тягловыми животными с погонщиком. Снимает от 1 до 3 крепостных хитов.

#### **Взятие и оборона крепостей.**

Отсутствие построек означает, что данный «город» обладает слабыми стенами, не выдерживающими никакой критики со стороны нападающих. Построенные ворота (не уже полутора метров) означают наличие непреодолимой с обеих сторон стены вокруг города (обозначается конвертами из жердей, либо волчатником - веревкой с флажками), то есть защитники города могут лишь пассивно наблюдать осаду, а нападающие должны ограничиться действиями, направленными на вывод

из строя ворот. При наличии внутри города хотя бы трех ополченцев штурм без предварительной получасовой осады невозможен. Штурм также невозможен, если среди осаждающих нет руководящего ими воина (только ополченцы). Условия выноса ворот и скорость сего действия сильно зависят от соотношения вложенных в их построение ресурсов и масштаба атакующих действий. Так, для вскрытия кованых ворот требуется не менее 30 ударов хорошего тарана или соответствующая магия. Построенные ворота и штурмуемая стена, позволят защитникам вести активные оборонительные действия со стены, но и нападающие могут штурмовать стену, а не только долбить ворота.

Пустой или утыканный кольями ров преодолевается при помощи фашин, наведенных мостков или засыпается бревнами до нормального уровня. Со рвом, заполненным водой, сложнее. Его придется либо засыпать до нормального уровня земель, либо наводить мостки. Кстати, в воде может водиться много интересного (и сертифицированного)...

Защитники крепости вольны, использовать следующие средства обороны:

**камни-валуны** - перевязанный целлофановый пакет (который с ручками), набитый травой либо пакет/шар с водой (не менее 2 литров). Сталкивается со стены 2 защитниками. Расшибает в лепешку того, на кого упадет (в минуса). Разбивает щит напроц.

**булыжники** - небольшой пакет/шарик с водой. Кидается одним защитником. Снимает 1 хит. Доспехов не пробивает. При попадании в незащищенную шлемом голову снимает 1 хит, оглушает на 5 минут и выводит жертву из битвы на полчаса.

**бревна** - свернутая пенка, утяжеленная засунутыми внутрь пакетами с травой, землей, спальниками. Сталкивается со стены 2 защитниками. Расшибает в лепешку всех тех, на кого упадет (в минуса). Разбивает все задетые щиты.

**Примечания:** “Сталкивается со стены” - это значит, место падения от стены не далее 1-1,5 метра. Если приземлилось дальше - повреждений не наносит. “Кидается” - это куда долетит.

Если количество пользующих эти средства атаки/обороны меньше вышеуказанного, пользователи считаются надорвавшимися. См. лекарские правила.

Во время штурма запрещено подбирать и повторно использовать выпущенные стрелы.

Разумеется, все вышеуказанные укрепления не помогут от драконов, прочих летунов и бестелесных существ.

Блок: Пожары, поджоги



**Деревянные постройки:** сгорают за 15 минут. Отыгрывается навешиванием красной тряпки на самое видное (для всех!) место палатки. После чего надо трижды громко крикнуть: “Пожар!” Все не выбежавшие до конца срока - мертвы. Тушится водой или подходящей магией. От землетрясения разрушаются, жители не страдают кроме как морально.

Блок: Плен



**Связывание** есть совокупность действий, лишаящее жертву механической подвижности путем механического запутывания. О затыкании жертвы должно быть заявлено отдельно и в подробностях. Жертва должна быть иммобилизована до. Связывание моделируется одним из двух способов:

**1. Виртуальное** - на руку/ногу надевается веревочная петля. Самостоятельное освобождение в общем случае не проходит. Не общим случаем является имение связанным режущего оборудования в рукаве или полости тела. Веревка перерезается/перетирается о него в течении 1 мин.

**2. Пожизненное** (только по желанию пленника!) - пленник связывается по жизни. После завершения процесса связывания освободится может сам, если сможет.

В **кандалы** (цепочка с сертификатом) пленника может заковать кузнец при помощи инструментов, равно как и освободить. Ножные кандалы можно сбить самостоятельно (для ручных нужен помощник) при помощи двуручного оружия. Колодки тоже интересное изобретение. Кстати, кандалы можно засертифицировать заранее и оптом. Существо, будучи связанным, за ноги или в ножных кандалах, не может передвигаться бегом - только медленным шагом.

Блок: пытки



**Пытки.** Пытка есть процесс насильственного извлечения информации из немногословного собеседника. Ввиду наличия массы магических способов промывки мозгов, искусство пытки на Кринне пребывает в упадке. Способ пытки отдается на откуп игрокам, но рекомендуется следующая схема: заплечных дел мастер в течении минуты производит какое-нибудь действие, требующее выносливости (не силы и не спецнавыков). Если жертва не может это повторить, она должна что-нибудь ответить на вопрос. Пытки можно моделировать отжиманиями (наказание плетью) и висом на любом подобии турника примерно 1 минуту (дыба), хотя при договоренности с игроком-жертвой фантазии заплечных дел мастеров могут

найти эффективное применение. Если жертва считает что, предлагаемая ей пытка опасна, оскорбительна для нее по жизни или не может быть выполнена специально неподготовленным человеком, вопрос поступает на рассмотрение мастера. Не выдержавший пыток обязан дать палачам правдивый, полный и четкий ответ на искомый вопрос. Выдержавшего могут подвергнуть следующей серии пыток. Причем, если это проводится менее чем через час, реципиент теряет 1 хит. Следующая серия - еще - 1 хит. Так могут и насмерть запытать.

Блок: Медицина, лекари



### Правила по болезням и лекарству.

Лекарей на игре три, и каждый может брать себе учеников, но только, если умер один из двух других или оба лекаря, один из этих учеников на конкурсной основе сможет занять освободившееся место. Вообще говоря, лекари просто неохотно берут кого-то в ученики, но, памятуя о том, что на играх обучение у лекарей - любимое времяпрепровождение многих, пришлось ввести это ограничение. На начало игры лекари получают список болезней, которые они способны излечить, и в процессе игры могут пытаться лечить неизвестные им болезни, обретая или не обретая, способность излечивать их в дальнейшем. Конкретные уровневые правила будут выданы лекарям. Местонахождение лекарей будет сообщено перед началом игры. Болезни распространяются как опосредованно, через жрецов, так и напрямую, прикосновением бога. Заразные болезни отыгрываются личным присутствием бога с последствиями. Прекращение эпидемий в присутствии Мишакаль. Симптомы болезни, если они очевидны - отыгрываются (хромота, безумие, слабость). Некоторые больные несут на себе явную печать Моргиона (грим вам обеспечат). Лекари на Кринне редки, поскольку при большинстве болезней могут помочь клирики. Однако те немногие индивидуумы, что владеют лекарством, владеют им хорошо, иначе они не выдержали бы конкуренции со жрецами.

Болезни классифицируются на телесные, психические и душевные. Телесных большинство и они поражают различные органы человеческого тела. Психические болезни помутняют разум. Душевные поражают саму суть зараженного. Не все болезни приносят зараженному только вред, но все хоть какой-то вред приносят и несут с собой изрядную долю страданий. Страдания от болезни - та энергия, которой питается Моргион.

Восстановление хитов осуществляется лекарями, магами и клириками Мишакаль и Паладайна.

#### **Если потерян только один личный хит (раненый):**

Лекари восстанавливают его в соответствии со своим уровнем.

Клирики Мишакаль применяют целительные молитвы, если обладают такими.

Клирики Паладайна, как и Мишакаль, применяют целительные молитвы.

#### **Существо в состоянии 0 хитов (тяжелораненый):**

Лекари восстанавливают его в соответствии со своим уровнем.

Клирики Мишакаль могут восстановить 1-2 хита соответствующими молитвами (если молитва восстанавливает только 1 хит, полностью восстановить хиты уже не сможет никто, фактически существо становится инвалидом, если не вмешается магия).

Клирики Паладайна могут восстановить не более 1 хита с последствиями, указанными в примечании к лечению клириков Мишакаль.

#### **Существо померло:**

Лекари бессильны.

Воскрешать из мертвых способен только Первосвященник Мишакаль, после воскрешения существо имеет не более 1 хита, и вторично не может быть воскрешено (далее восстанавливается медикаментозно, отдыхая под кустиком в течении получаса, не произнося ни единого слова, произнес - остаешься инвалидом), не могут быть воскрешены бывшие при жизни "инвалидами" (максимум 1 хит по любым причинам), Первосвященник Мишакаль может воскресить даже из пепла.

Заклинание воскрешения также существует, однако все подробности такого воскрешения известны обладающим этим заклятьем.

Клирики Паладайна воскрешать не могут. Возможно лишь воскрешение божественной волей.

Если существо ранено и теряет личные хиты, а этот процесс не остановлен перевязкой либо другими способами, считается, что жизненная сила уходит из существа со следующей скоростью: 1(один) хит в 15 минут.

### Обучение.

Обрести первый уровень лекарь может, обучаясь у лекарей в течение 1 часа. Отыгрыш обучения обязателен, ученик должен находится при учителе, наблюдать за его действиями, задавать вопросы по существу обучения и т.д. По окончании часа учитель должен торжественно объявить об окончании обучения и вручить ученику памятный дар, который одновременно будет являться признаком его профессиональной принадлежности.

Второй уровень получается на конкурсной основе, в результате смерти одного из лекарей.

Условия конкурса определяются оставшимися лекарями.

Третий уровень - Магистр. Назначается совместно Богомастерами по Болезням (Моргион - Киркемен) и Лекарству (Мишакаль - Гиль-Эстэль).

Для контроля каждый лекарь должен иметь историю болезней, в которую заносится имя и болезнь пациента. Сия предъявляется только мастерам или главному Мастеру

### **Сущность болезней.**

Болезни классифицируются по группам (вид воздействия) и уровню (степень тяжести воздействия). Болезни характеризуются следующими параметрами:

**1) Смертельность** - если болезнь в отсутствие лечения приводит к смерти, она смертельна. Количественной характеристикой смертельности является игровое время жизни. Если к игроку не применено лечение, то по окончании указанного срока он умирает.

**2) Заразность.** Дабы не усложнять игру отыгрышем различных типов передачи болезни заражение происходит при прикосновении. Исключение: Чума при незахоронении трупов.

### **3) Зона поражения болезнью:**

Болезнь может быть психической, тогда она устанавливает ограничения на поведение персонажа, иногда приводит к потере игровой информации, иногда к получению (в бреду) некоторой не обязательно неверной информации.

### **Болезни, затрагивающие тело, могут приводить к многочисленным последствиям:**

а) паралич - на время заболевания игрок неподвижен

б) поражение органов чувств - глухота, слепота - отыгрыш

в) немота - игрок не имеет права разговаривать во время болезни

г) повреждение рук или ног приводит к неспособности ходить или работать руками.

д) бесплодие - персонаж не может иметь детей

е) поражение органов пищеварения - персонаж не может потреблять некоторые виды пищи, или напротив может есть только определенную пищу

ж) ожог химический или термический - зависит от площади поражения. Отыгрывается от невозможности двигать членами до полной неподвижности и невыносимых болей. Личности героические - героически терпят. Тоже относится к отморожениям.

**4) Излечимость заболевания.** Силой богини Мишакаль излечимы все заболевания, но только Первосвященники Мишакаль и Паладайна могут длительным применением священных сил в сочетании с обычным лечением вернуть потерянные органы. Для качественной оценки излечимости указывается уровень лекаря или клирика, с которого он способен излечить его. Время лечения болезни зависит от ее тяжести (тяжелая или легкая). В установленном методе лечения указано время лечения. Если во время лечения наступил срок смерти персонажа от болезни, он умирает. Исключения есть.

**5) Длительность заболевания** - не смертельные болезни могут проходить через определенное время, указываемое в паспорте болезни

### **Симптоматика:**

Симптомы самые разнообразные, приводить их здесь не имеет смысла.

Ниже будет приведен список болезней с установленными методами лечения, создавать новые болезни в ходе игры может лишь бог Моргион, эти болезни его служители получают на его алтаре...

Для каждой болезни существует паспорт, в котором записаны параметры болезни и ее симптоматика, новые болезни описываются на специальном сертификате с печатью Моргиона.

### **Болезни и эффекты.**

#### **Простуда.**

Не смертельна, заразна, эффект - можно говорить только шепотом.

Симптомы - кашель, насморк. Длительность - 30 минут.

#### **Педикулез.**

Не смертельна, заразна, эффект - реципиент постоянно чешется в разных местах.

Симптомы - у реципиента постоянно чешется в разных местах. Длительность - пока не вылечат.

#### **Мигрень.**

Не смертельна, незаразна, эффект - неспособность заниматься профессиональной деятельностью.

Симптомы - очень болит голова. Длительность - 15 минут

#### **Временная слепота/глухота/немота.**

Не смертельна, незаразна, эффект - реципиент слеп/глух/нем

Симптомы - не видит/не слышит/не говорит. Длительность - 1 час

#### **Скука.**

Не смертельна, незаразна, эффект - реципиент садится на что-нибудь и откровенно скучает. Всем мимо проходящим грустным голосом задает вопрос: "Тебе скучно?..."

Симптомы - общее подавленное состояние, нежелание ничем заниматься. Длительность - 30 минут.

#### **Нервный тик.**

Не смертельно, незаразно, эффект - начинает подергиваться какая-либо часть тела. Длительность - до излечения.

**Ожог/обморожение.**

Не смертельно, незаразно, эффект - повреждение кожного покрова тела.

Симптомы - поврежденное место болит (в зависимости от степени ожога - невозможно сражаться). Длительность - 15 - 30 минут без лечения

**Грипп.**

Не смертелен, заразен (возможно повторное заражение выздоровевшего), эффект - пониженная громкость речи, кашель. Реципиент лежит и иногда бредит. В отсутствие лечения возможны побочные эффекты (полная потеря голоса, другое...)

Симптомы - боль в горле, кашель, высокая температура, бред. Длительность - 2 часа.

**Подагра.**

Не смертельна, незаразна, эффект - реципиент не бегают, не машет оружием, передвигается с большим трудом, кряхтя.

Симптомы - сильная боль в ногах. Длительность - пока не вылечат.

**Клептомания.**

Не смертельна, незаразна, эффект - относительно чужой собственности психология реципиента сродни психологии закоренелого вора.

Симптомы - непреодолимое желание украсть чужую вещь. Длительность - 1 час.

**Проказливость.**

Не смертельна, заразна, эффект - помешательство.

Симптомы: неумеренное желание проказничать - ничто же сумняшеся уничтожать могущественные артефакты, рвать волшебные книги, осквернять алтари, петь непристойные гимны в храмах и т.д.

**Лихорадка.**

Не смертельна, заразна, эффект - больной лежит, иногда бредит, может кратко отвечать на вопросы. Ни ходит, кастовать и молиться можно только на этом месте, никуда не передвигаясь

Симптомы - высокая температура, пото- и бредовыделение. Длительность - 2 часа.

**Мания преследования.**

Не смертельна, незаразна, эффект - реципиент не нападает первым, от опасности предпочитает уклоняться, при виде человека с оружием спешит удалиться.

Симптомы - реципиент уверен, что его хотят убить. Длительность - 2 часа.

**Слепота/глухота/немота (не проходящая).**

Не смертельна, незаразна, эффект - реципиент слеп/глух/нем.

Симптомы - не слышит/не видит/не говорит. Длительность - пока не вылечат.

**Драконья лихорадка.**

Смертельна (смерть через 1 час после заражения), заразна, эффект - больной лежит, непрестанно бредит. Ничем иным не занимается.

Симптомы - высокая температура, пото- и бредовыделение. Длительность - пока не вылечат (до 1 часа).

**Проказа.**

Не смертельна, заразна, эффект - через час человек теряет уровень в одной из профессий (кроме мага, клирика, воина - те просто не могут кастовать, молиться, биться.)

Симптом - все тело покрыто язвами и потихоньку разлагается. Длительность - пока не вылечат.

**Паралич обций.**

Смертелен, незаразен, эффект - все воспринимает, но ничего делать не может. Даже говорить. При отсутствии лечения помирает через 2 часа.

Симптом - полная неподвижность. Длительность - пока не излечат.

**Амнезия полная.** Не смертельна, незаразна, эффект - реципиент забывает все факты своей прошлой жизни. Уровни профессий условно падают до нуля (способности остались, но как ими воспользоваться, он не помнит)

Симптомы - озабоченность по поводу того, что забыл. Обучение тому, что знал, занимает в два раза меньше времени и сил. Длительность - пока не вылечат.

**Эпилепсия.**

Не смертельна, незаразна, эффект - раз в полчаса 50% вероятность (надо кидать монетку и т.д.), что случится припадок (реципиент бьется в судорогах на полу, пуская слюни).

Симптомы - все рефлексы сохранены. После припадков необходимо 15 минут отдыхать.

**Бесплодие.**

Не смертельно, незаразно, эффект - реципиент не может иметь детей.

Симптомы - нет. Длительность - пока не вылечат.

**Холера.** Смертельная (в отсутствии лечения смерть через полтора часа), заразная, эффект - кушать невозможно, заниматься профессиональной деятельностью (все равно, какой) тоже невозможно. Только медленно передвигаться, время, от времени уединяясь в кустах с горестным видом. В последние полчаса можно только лежать на месте и стонать.

Симптомы - общая слабость организма (состояние 1 хит), понос, рвота. Длительность - пока не вылечат (за полтора часа)

**Кома.**

Не смертельна, незаразна, эффект - существо лежит абсолютно неподвижно (нуль хитов), ничего не слышит, не видит, не говорит.

Симптомы - все жизнеобеспечивающие процессы жертвы заторможены. Длительность - 1 цикл.

**Чума (при незахоронении трупов).**



После своей гибели трупы лежат еще минут 15 - может, кто похоронит, - после чего быстренько разлагаются, разнося вокруг себя чуму (весь город либо круг  $r = 3$  м вне города). Симптомы болезни у заразившихся - высокая температура, бред. Через 5 минут подобных неприятностей больные падают и могут только стонать, но не передвигаться или заниматься профессиональной деятельностью. Еще через 10 минут больной тоже помирает.

Если в городе или вышеуказанной зоне все уже мертвы и благополучно разложились, чума проходит через полчаса.

Симптомы и последствия некоторых серьезных болезней (типа Алой чумы Моргиона) будут сообщены заболевшим персонально самим богом болезней.

Блок: Яды



### Яды и противоядия.

Существует несколько видов ядов:

- 1. Смертельный яд** моментального действия (1 минута), если не принял противоядие предварительно - действие проявляется в судорогах, удушье, хрипе. Результатом является мертвое скрученное тело;
- 2. Парализующий яд** - в течении получаса можно вылечить, далее парализация на цикл. Вылечить в течении первого получаса может любой лекарь, либо клирик. Далее на это способен только Магистр-Лекарь (3 уровень) или клирик Мишакаль; Если до окончания цикла (пять часов с момента отравления) беднягу так и не вылечили, то исход летальный; Результатом отравления является общая парализация (вплоть до голосовых связок);
- 3. Медленно действующий яд** - снимает по одному хиту каждые двадцать минут. Результатом является рвота, синюшность, головные боли, бред, высокая температура;
- 4. Драконий яд** (зеленого дракона). См. «Драконы как таковые».

Применение соответствующего противоядия моментально лечит больного.

Блок: Демография, евгеника



### Трансакции.

Трансакции есть всевозможные способы взаимодействия игроков между собой. Приведенные здесь примеры далеко не исчерпывают всего многообразия взаимоотношений, и вы смело можете отыгрывать что-нибудь более оригинальное, но если хотите, чтобы это на вас сказалось, пригласите мастера, ему же тоже интересно.

**Изнасилование.** Данная трансакция на игре не отыгрывается. Есть лишь житие по согласию, хоть и вне брака., т.н. внебрачная связь - см. ниже.

**Внебрачная связь.** Внебрачная связь есть совокупность действий, приводящее к совершению и завершению физиологического акта перекрестного сочетания при обоюдном активном согласии. Внебрачная связь, прерванная ранее 30 секунд, является недействительной. Внебрачная связь не одобряется частью богов и, как правило, происходит в не очень вдохновляющих условиях и имеет некоторые шансы на облом, более того, является тяжелой физиологической деятельностью, невозможной при некоторых заболеваниях и могущей привести к раскрытию старых ран с обеих сторон. При импотенции мужской стороны внебрачная связь может быть только платонической. Внебрачная связь отыгрывается нахождением в палатке или чрезвычайно уединенном месте не менее 15 минут.

**Законный брак.** Законный брак есть упорядоченное сожитие по обоюдному согласию, заключенное клириком почти любого бога. Также, почти любой клирик может провести церемонию законного развода. Законный брак весьма угоден богам и плодотворное нахождение в нем лишь немногие болезни и виды импотенции могут сделать безрезультатным. Смерть освобождает от исполнения супружеских обязанностей. Необходимо отметить, что во многих расовых культурах исторически сложилось непримиримое отношение к разводам и в меньшей степени изменам. Например, эльфы и гномы. Законный брак отыгрывается как угодно обоим супругам.

**Рождение.** Имея в паспорте отметку о браке, или альтернативном способе женщины, подойдя к мастеру (буде таковой под рукой), может узнать последствия. Если все проходит нормально, мастер выдает ей именное удостоверение по беременности, которое может быть обменено в мертвятнике на ребенка. В этом процессе рекомендуется помощь лекаря, который подтверждает это на удостоверении. Можно и сразу идти в мертвятник без удостоверения и с белым хайратником. Взросление ребенка длится в течении 2 часов, в которые он не обладает ни одним ремеслом. Пубертатного возраста ребенок достигает через 5 часов.

Блок: Страна мертвых





## Правила мертвятника.

### Dead can dance...

По факту естественной или насильственной кончины персонажа игроку надлежит оставаться на месте смерти (гибели) 15 минут. В это время у него могут быть отчуждены тело или его части (сертификатно), позже (так как условно тело разложилось) могут быть отчуждены только чипы, сертификаты и сертифицированные магические предметы. Любое иное отчуждение собственности игрока не разрешается. Затем игроку следует надеть белый хайратник и отправиться в Страну Мёртвых, где Чемош принимает от него исповедь аусвайс и решает его судьбу на период смерти. По окончании отсидки в мертвятнике игрок возрождается (условия обретения лучшей кармы см. ниже), ему выдаётся новый аусвайс. Возможно условно-досрочно покинуть Страну Мёртвых в следующих случаях:

1. Срок пребывания может быть уменьшен за участие в общественных работах по благоустройству полигона.
  2. Игрок может предпочесть выход из мертвятника мастерским зверем (см. Монстрятник) или «ангелом смерти» на посылках у Чемоша.
  3. Вышеуказанные возможности регулируются мастерским произволом Чемоша с согласия сообщества мастеров и не распространяются на игроков, нарушивших Боевые правила, нетрезвых, нуждающихся в психологической помощи. Перечисленные категории игроков сидят полный срок и выходят с минимальными ресурсами.
- Карма игрока зависит от него самого и от того, как о нём заботятся его родственники. Если они заинтересованы, чтобы он возродился в их семье, им следует принести в жертву Чемошу дрова или хворост в количестве достаточном, чтобы дух их мертвеца был сохранён в тепле. Жертва, как и пища, приносится игроками к кладбищу (специально ограждённая территория в мертвятнике), для совершения процедуры надо вызвать мастера, всё быстро сделать, передать и уйти. Вместо дров можно принести шлем смолы (сам шлем, конечно, нам на фиг не нужен). Чтобы возродиться взрослым (но без памяти о прошлом), игрок должен отгадать загадку, задаваемую Чемошем, выполнить работу для мертвятника, а родственники должны принести соответствующие жертвы в храме своего бога и принести о том письменное свидетельство. Чтобы возродиться воином, надо пройти обучение и сдать экзамен. Аттестация на первый воинский уровень подтверждается письменно. Лица женского пола мужского рода возрождаются только персонажами женского рода.
- Возрождающиеся игроки сопровождаются «ангелами смерти» до своего лагеря. Живые игроки, замеченные в радиусе полёта ножа от ограды мертвятника, рискуют оказаться в мертвятнике и порядком в нём загоститься.
- Мертвятник гарантирует своей клиентуре чай и защиту от непогоды, но не пищу. Снабжайтесь из лагерей.

Блок: Магия



## МАГИЧЕСКИЕ УСЛОВНОСТИ.

Здесь приведено описание модели магии на игре. Прочесть (внимательно и полностью) строго рекомендуется всем играющим. Если вас убеждают, что с вами произошло большее, чем следует из сертификатов и сих правил - не верьте (мастера, например, вас в этом поймут).

### Лингвистические условности:

Магвоздействие: изменение окружающей среды высшими силами тонким способом. Вообще, приставка маг - означает не принадлежность магам, а сакральность.

Закливание: магвоздействие, производимое магом

Молитва: магвоздействие, производимое клириком

Кастовать: творить закливание или молитву

Кастующий: маг или клирик

### Описание магического воздействия.

Маг(ическое) воздействие, будучи результатом молитвы или закливания, описывается следующими явными параметрами:

1. Фраза сакральная. Для магов - последовательность сколь угодно странно звучащих слов. Для клириков - четверостишие. Расхожей истиной считается невозможность кастования без произнесения хоть чего-нибудь.
2. Область действия. Количество/тип объектов магвоздействия. Объявляется громко кастующим.
3. Дистанция. Максимально возможное расстояние для работы с объектом магвоздействия. Бросок маткомпонента означает, что центр магвоздействия оказывается в точке попадания бросаемого маткомпонента. При броске в существо засчитывается касание любой части тела, одежды, оружия или доспеха. Если маткомпонент очень легкий, его можно утяжелять пластилином или кидать сакральный шарик на веревочке.
4. Длительность эффекта. Время в течении, которого эффект магвоздействия сохраняет силу. Рассказывается - вы не поверите - кастующим.

5. Эффект. Однозначно описан для каждого конкретного магвоздействия. Не только рассказывается, но и содержится на выдаваемом (в обязательном порядке) каждой жертве клочке бумаги.

Если магвоздействие происходит из магического предмета или магического существа, то первый пункт предыдущего списка не является для него обязательным.

### Как происходит кастование.

На время кастования общая остановка не производится. Никаких тайм-стопов! Общий ход времени не прерывается. Неритуальное кастование занимает... ну сколько сумеет. В это время магклирик делает (обратите внимание, **сначала** игровые действия, **затем** пожизненные) следующее:

громко и внятно произносит сакральную фразу.

при наличии маткомпонента – употребляет по назначению. Если надо - бросает в цель, если не надо - уничтожает на глазах у публики (обычно выбрасыванием очень далеко в колючие кусты). Магклирик не обязан демонстрировать, какой именно маткомпонент он использовал, кроме как мастеру

**ВСЕ.** Магвоздействие произошло. Начиная с этого момента, игровой мир не может игнорировать его присутствие...

объявляет произошедший эффект. Например, ты, ты и ты (показывает), в вас летит по молнии.

Разрывает карточку, ибо при касте он забывает заклинание/отчитывает молитву. (Это не обязательно демонстрировать всем). НО: это действие следует не из **окончания**, а из **начала** каста. То есть, кастующий, сказавший, фигурально выражаясь, хоть слово из сакральной фразы, обречен на забывание магвоздействия (и, как следствие, на разрывание карточки).

реципиенту вручается нижняя половинка карточки с видимым эффектом, включая повреждения. Если магвоздействие имеет отдаленный эффект, он отдается запечатанным отдельно.

Между началом и окончанием фразы есть промежуток. Если в это время магу/клирику помешали (оглушили, связали, сняли хит, по нему прошло помешавшее магвоздействие или прочая помеха), то заклинание потеряно и не имеет эффекта. Карточки, которые по сути своей есть содержимое головы кастующего, неотчуждаемы (вы можете вытащить заклинание из головы мага? а молитву из головы клирика? то-то же!). При медленном ритуальном молении карточку можно выписать в процессе кастования.

Источником магвоздействия также могут быть магические предметы и магические существа. В этом случае имеют место быть некоторые отклонения от описанной выше процедуры. Произнесение сакральной фразы, равно как использование компонентов (пункты 1 и 2) заменяется на:

для магических предметов - на активацию (прочтение свитка, активация прочих магических предметов)

для магических существ - они вам расскажут...

Подвергшийся воздействию маг.предметом/имуществом имеет право потребовать письменного подтверждения объявленного ему эффекта. При необходимости получает выписку с эффектом.

**ОБ ОШИБКАХ** твердо можно сказать одно: они не исключены. Следить за правильностью своих действий каждый кастующий или использующий магический предмет должен сам. Если (каким бы то ни было образом) обнаруживается, что кастующий (использующий) объявил эффект, которого он не мог достичь согласно правил, и этот эффект совершил необратимое воздействие на игру (проще говоря, о нем уже нельзя забыть), то:

если объявленный эффект был результатом кастования, то кастующий считается надорвавшимся несоразмерным его возможностям усилием и умершим от этого моментально и безболезненно. Эта причина смерти объявляется в мертвятнике.

Если объявленный эффект был результатом использования магического предмета, то предмет признается неправильно сработавшим. Вне зависимости от типа магического предмета результатом подобной ошибки является моментальная и безболезненная смерть использовавшего. Объявляется в мертвятнике.

### Что получается, когда магвоздействие в кого-то послано?

Объекты магической атаки могут быть сколь угодно разнообразны и извращенны, но в общем случае они подразделяются на следующие группы:

Разумные (не всегда одушевленные) объекты с некоторым количеством личных вещей, на/в/у него (например, маг в робе с посохом и маткомпонентами)

Прочие предметы, характеризующиеся неодушевленностью и отсутствием связи с конкретным объектом предыдущей группы (отдельно валяющийся святой символ, отдельно лежащий континент) - "что-то".

Если заклинание послано во что-то, то оно не сопротивляется (если на нем не лежит защитного магвоздействия). Защитить что-либо неодушевленное, отбивая магвоздействие, после того, как атакующее магвоздействия сотворено, невозможно. Защитить частично, замедляя эффект, возможно, но делается это в режиме реального времени (например, потушить город, вызвав ледяной шторм можно, но за то время, пока маг ищет карточку с ледяным штормом, полгорода может уже сгореть.)

Если заклинание послано в сущность, способную защититься магическим путем, она на свой выбор может:

1. Не защищаться самостоятельно. Если атакованная сущность ранее была защищена магом/клириком, жертва должна в течении 10 секунд предъявить имеющуюся у нее в момент получения удара защиту (амулет или сертификат на защитное заклинание) если таковая имеется. После этого действия идут в реальном времени. Если не предъявил, получи эффект по полной программе.

## 2. Перейти в режим магической дуэли - **Круг Дерини**.

### **Режим магической дуэли.**

Магическая дуэль начинается при произнесении слов “Круг Дерини”. С этого момента атакующий и защищающийся выходят из реального времени и не могут атаковать вовне или быть атакованными извне Круга. (Это не означает тайм-стопа для остальных!) Круг непроницаем для заклинаний информации и телепортации. (Надо сначала выйти из Круга). В Круге действует зона физической защиты, т.е. внутри Круга не действует контактное оружие участников и применяемые ими естественным путем яды. Магическая дуэль заключается в поочередном обмене действиями, совершаемыми дважды в ход. Заявление о выходе в любом случае является последним из возможных в Круге действий заявившего участника. На каждое действие (поиск карточки и произнесение сакральной фразы; активация магпредмета; использование спецспособностей; заявление о выходе) отводится 1 минута. В дуэли можно пользоваться только приготовленными магвоздействиями из АЗМ или АЗК. Очередность действий: “Круг Дерини” от защищающегося - Защищающийся - Атакующий - Атакующий - Защищающийся - Защищающийся - Атакующий - Атакующий - Защищающийся и т.д.

При наличии в круге более двух существ очередность следующая: “Круг Дерини” от защищающегося - Защищающийся - Атакующий - Атакующий - Свидетель1 - Свидетель1 - Свидетель2 - Свидетель2 - (...) - Защищающийся - Защищающийся - Атакующий - Атакующий - Свидетель1 - Свидетель1 - Свидетель2 - Свидетель2 - (...) и т.д.

Свидетели суть присутствующие рядом обладатели сакральных способностей (кастующие, магические существа, обладатели магических предметов), пожелавшие присоединиться в момент объявления Круга Дерини. Очередность действия свидетелей определяется очередностью их заявок на участие. Присоединяться к Кругу Дерини можно только сразу после фразы "Круг Дерини". Кто не успел - тот не успел. (Сразу - это не более 5 секунд)

Выход из Круга Дерини происходит по заявлению, занимающему место одного из действий. Факт выхода не является защитой от магвоздействий: все посланные к этому моменту в участника и не нейтрализованные магвоздействия настигают его, как только он выходит. После выхода минута (на защиту) не предоставляется.

Если в Круге Дерини остался в сознании один исходный участник или меньше, Круг исчезает через 30 секунд. Способов продлить существование круга при менее чем двух участниках внутри не существует.

При исчезновении Круга все вызванные магические эффекты длительного действия (огненные шторма и т.д.) исчезают независимо от длительности соответствующих магвоздействий. Вызванные монстры и т.п. исчезают бесследно. Магвоздействия внутри круга действуют в порядке очередности посылания. Моментальные магвоздействия действуют независимо.

Магвоздействия, посланные на участника, вступают в действие после того, как он завершил свой ход.

**Пример:** ...Кендер послал в Клирика магическую стрелу, прочитав свиток. Маг послал в Клирика огненный шар и ледяную стрелу. Клирик видит три заклинания, летящие в него. Поскольку все три заклинания моментального действия, они не мешают друг другу. Клирик в свою очередь хода может произвести два действия с вариантами кастования - активация магпредметов - заявление о выходе. Он кастует заклинание смерти на двух противников одновременно (расходуя соответствующее количество карточек) и заклинание защиты от огня на себя. К концу хода на него падают все три атаки, но огненный шар нейтрализуется защитным заклинанием, а магическая стрела - заблаговременно активированным амулетом. Клирик получает только повреждения от ледяной стрелы. Теперь в свою очередь хода Кендер и Маг могут защищаться (а могут и не защищаться) от заклинания смерти. Не имеющий больше сакральных способностей Кендер заявляет единственное действие - выход. Он покидает Круг Дерини в конце своей очереди - мертвым. Маг кастует заклинание защиты от стихии души на себя и заявляет выход из Круга Дерини. Он выходит из круга живым, так как защитил себя от заклинания смерти. Не позже, чем через 30 секунд, Круг Дерини перестанет существовать.

### **Магические предметы.**

Магическими являются предметы, содержащие в себе магию, независимо от ее источника и характера. Бывают следующих видов:

**Предметы одноразового действия** (амулеты, волшебные палочки...). После использования подобный предмет рассыпается в пыль (с него снимаются все наклейки)

**Предметы с непрерывным действием** (в том числе плюсовое оружие, доспехи).

**Артефакты.** Не имеют принципиальных ограничений на испускаемые магвоздействия. Большинство существует на начало игры. Создание артефакта есть вещь многотрудная и опасная, требующая присутствия одного из мастеров по магии.

**Свитки.** Особым образом законсервированное одноразовое заклинание-молитва, срабатывающее после прочтения вслух. Пользоваться свитком может кто угодно, умеющий читать. При соблюдении определенных правил (см. ниже) могут быть скопированы на другой свиток или в книгу. При копировании свиток исчезает. На свиток сертификата не требуется, ибо он является рекурсивным сертификатом.

### **О сертификации и хищении магических вещей.**

Кроме стандартной наклейки “В игре”, любая магическая вещь имеет написанный на ней номер (можно прилепить кусочек пластыря с написанным номером) и сертификат единого образца. Сертификат выписывается на "вещь N такой-то". Сертификат без вещи не означает ничего и бесполезен как игровая ценность. Предметом же невозможно пользоваться без сертификата. Выдать дубль сертификата могут мастера, Астинус. Сертификат, безусловно, отдается новому владельцу

предмета как неигровая вещь. В общем случае это происходит в полностью закрытом виде, что отражает незнание новым владельцем свойств предмета, в частности метода активации. Персонаж, знакомый с этим предметом, может рассказать его свойства, в этом случае проводится эксперимент: после попытки активации магпредмета информация из сертификата сравнивается с тем, что было использовано. Совпало – хорошо, не совпало – забудь то, что прочитал, – и закрой назад! Может одновременно существовать несколько идентичных сертификатов на один предмет, но действие производит предмет, а не сертификат. Если предмет непрерывного действия беззаботно (бессертификатно) носится владельцем, то в тот момент, когда владелец получает сертификат, он испытывает полное действие предмета.

**Пример:** Кендер нашел магическое колечко N 77 без сертификата. Кендер ходит с кольцом на пальце. Проходящий мимо добрый архимаг сделал заклинание идентификации. По результату был выписан сертификат, что предмет N 77 есть кольцо превращения в мышь. Кендеру предъявили сертификат, и он стал мышом.

**Вариант 2.** Добрый белый маг опознал на пальце кендера свое кольцо. Маг достал сертификат на кольцо и предъявил кендеру. Результат тот же.

При необратимом использовании магического предмета в отсутствии сертификата (например, выпиванием зелья или ломанием волшебной палочки) эффекта не наблюдается.

Стандартная форма написания сертификата и надписи на собственно магическом предмете приводится (см.). Выписки с произведенным эффектом выдаются объектам действия по их желанию использующим магпредмет.

### Сертификат на магический предмет:

Личный номер мага: Номер сотворенной вещи:

XXXX 000

Название

Описание

Способ активации

Дистанция

Область действия

Время действия

Эффект

### Наклейка:

XXXX.000

Магический предмет

### Магические средства индивидуальной защиты.

Любое существо может иметь сколь угодно большое (или малое) количество магических вещей, используемых по желанию. Однако количество активных магических предметов не может превышать пяти из-за помех друг для друга, создаваемых их активностью. Технически считается, что активен магический предмет, носимый там, где он носится в активном состоянии (кольцо на пальце считается активным, если иное однозначно не следует из его свойств; то же кольцо в кармане считается не активным). На одной части тела (две руки, голова, шея, тело) может быть не более одного предмета.

**Пример:** кольцо, фенечка, хайратник, кулон, ряса. Сертификаты на активные магические предметы обязательно носят в аусвайсе. В противном случае предмет считается отложенным про запас. Существо может носить в активном состоянии только два магпредмета защиты от стихий, по одному из каждой группы. Если среди активно носимых предметов находится два и больше магпредмета защиты от стихий, принадлежащих одной группе, то все они не работают.

### Защитные заклинания.

Защитное заклинание действует аналогично защитному магпредмету, кроме одной детали: не будучи использовано, заклинание рассеивается через некоторое время, а защитный предмет сохраняет свои свойства до использования.

После отражения последней атаки заклинание рассеивается, даже если оно поставлено 1 минуту назад на срок 1 день. Защитные магические предметы одноразового действия теряют один заряд и рассыпаются.

Таким образом, на существе не может одновременно быть более 4 активных защит от стихий: 2 от заклинаний и 2 от магических предметов.

### Посох, книга заклинаний мага и Святой символ веры.

**Посох** - постоянный атрибут мага. Право пользования посохом в магических целях неотъемлемо принадлежит магу - владельцу. Необработанный дрын, отломанный от ближайшего куста, посохом не является. Также, просьба не привозить посоха откровенно неприличной формы. На посохе пишется имя владельца, при передаче - дарственная надпись на имя нового владельца.

**Книга заклинаний мага** - это книга, куда маги что-то пишут. Они (маги) имеют странную привычку читать эту книгу с большей, чем другие книги, регулярностью. Кроме того, книги заклинаний чаще прочих книг защищены магией. Игровая

условность: заклинания в магических книгах считаются записанными магическим языком единого образца (пожизненное шифрование - уже вторая степень защиты), что делает невозможным прочтение данных о заклинаниях простыми смертными (не магами).

**Святой символ веры** - материальное средоточие сакральной силы клирика. Каждый святой символ благословлен избранным богом, и служит для клирика объектом концентрации как при богосоюединении, так и при молении. Клирик получает свой святой символ на втором уровне. Святой символ отчуждаем и неименован. Святым символом может пользоваться любой клирик данного бога. Великий Символ Веры существует в единственном экземпляре у каждого бога, обладает интересными свойствами и находится в руках первосвященника.

Святой символ можно украсть, переплавить, вделать в эфес и т.д., но бог об этом узнает. Вообще, это вещь игровая со всеми исчезающими последствиями, так что не делайте их слишком дорогими для вас.

### Магические свитки.

Магический свиток выглядит как лист, обычно формата А4, на коем и пишется, сворачиваясь затем в трубочку. Свиток заклеивается и перевязывается ленточкой. Название свитка пишется снаружи, все остальное - внутри. Название свитка обычно совпадает с названием заклинания, но вообще то можно написать все, что угодно. Надеемся, что рекламы ради магииклирики не станут писать "Берсерк" на свитке с "Обращением в лягушку"....

### Снаружи: Изнутри (сокрытая часть):

Название свитка. Название заклинания.

Сакральная фраза. Маткомпонент.

Школа магии.

Стихийность.

Область действия.

Дистанция.

Время действия.

Эффект заклинания.

Эффект заклинания можно запечатать дополнительно, если вы хотите устроить читающему сюрприз...

При чтении свитка читающий выполняет следующее.

1. Открывает свиток.
2. Вслух произносит сакральную фразу. (Если рот заткнут, то, увы.)
3. Объявляет эффект. (Напр. **В вас летит огненный шар!**)
4. Если реципиент не произнес **Круг Дерини**, переходит к пункту 6).
5. Ждет ответного заклинания защищающегося. (В Круге Дерини)
6. Переходит к любым другим действиям.

Свитки может использовать каждый, кто в состоянии прочитать сакральную фразу. При переписывании свиток распечатывается и полностью переписывается в магическую книгу или в заготовку другого свитка. Свиток можно проидентифицировать соответствующим заклинанием. При этом его можно аккуратно расклеить, прочитать, но нельзя заклеить обратно. Это не сказывается на действии свитка. Можно вообще писать незаклеенные свитки.

Эстеты могут переписывать из спелбука в свитки заклинания любых школ.

### Как стать магом?

Короток и несчастлив путь большинства магов. Начинается он после прохождения длинного и тернистого пути ученичества, или короткого и бурного общения... То есть, варианты таковы:

а) 2 часа хождения за чародеем с участием во всех экспериментах. Учитель может иметь одновременно только одного ученика, равно как и ученик учителя.

б) Личное благословение богом магии.

(Большинство предпочитает первый путь, но кто сказал, что стоит избегать трудностей?)

### После любого из этих действий персонаж становится магом-учеником.

Маг-ученик, желающий (и могущий) продолжать и углублять свое знакомство с магией, должен пройти Испытание в одной из Башен Высшего Волшебства. Прошедший (или переживший - это синонимы) испытание становится чародеем, принадлежащим к одному из орденов.

Блок: Магические существа



### Монстры, твари бессловесные.

### Уровень монстра. Виды монстров.

- 1 – призраки, птицы, насекомые, мелкие животные.
- 2 – крупные животные (волки, медведи, кабаны, слоны...)
- 3 – зомби, скелет, вампир-птенец, гигантский паук.
- 4 – гхола, вампир-мастер, лич, грифон, пегас.
- 5 – драконы, магический страж.

**Призраки.** Приведения, обычно суеятящиеся над местом своего бывшего брэнного тела. Завывают, гремят цепями, могут попробовать испугать на 1 хит (50% вероятность), но на кендеров и паладинов это не действует. От них можно попытаться узнать полезную информацию о прошлой жизни или сакральные свойства данного места...

**Вампир-птенец** имеет 3 хита. Живет 2 цикла, умирает, если попал под солнечные лучи, не выпил крови в течении цикла, поражается серебряным либо спец. магическим оружием, сосет кровь (при укусе - наложения руки на шею жертве в течении 15 секунд либо отгрыш...), **способен летать в виде летучей мыши**. Одежда днем - полностью закрыто тело, черный плащ, обмотано лицо. Ночью - свободно. График питания - кровь двух человек в цикл. Подчиняется вампиру-мастеру. Интеллектуален.

**Зомби** имеет на 2 хита больше чем тот, из кого он сделан. Бьет имеющимся у него оружием на 1 хит или рукой на 1 хит, оставляя в месте прикосновения плохо заживающую рану или чирей. Неинтеллектуален. Полностью разлагается за 1 час.

**Скелет** имеет столько же хитов, как и его прямой предок + 1 хит. Бьет имеющимся у него оружием или рукой на 1 хит. Не подвержен стрелам. Неинтеллектуален.

**Гхола** имеет столько же хитов, как и его прямой предок + 1 хит. Эти "усовершенствованные зомби" славятся тем, что убитый ими становится их подобием, что позволяет армии тьмы пополняться за счет живых быстрее обычного. Бьет как зомби. Разлагается через 1 час, если не поддерживать магически. В отличии от зомби, у некоторых экземпляров сохранились жалкие остатки интеллекта.

**Вампир-мастер.** Интеллектуален. Смертен (если попал под солнечные лучи, не выпил крови в течении цикла), поражается серебряным либо спец. магическим оружием, сосет кровь (при укусе - наложения руки на шею жертве в течении 15 секунд либо отгрыш...), **способен летать в виде летучей мыши, превращаться в туман**, творить себе подобных (1 вампир-птенец за 3 часа). Одежда днем - полностью закрыто тело, черный плащ, обмотано лицо. Ночью - свободно + спецприемы (см. выше). График питания - кровь двух человек в цикл. Вампир, сотворивший более 5 птенцов (новых вампиров) приобретает особые сакральные способности (контроль психики и т.д.). **Магически сотворенный** вампир имеет столько хитов, сколько было при жизни+1хит, слегка ограниченную свободу воли, те же спецприемы и ограничения и возможность творить себе подобных, но рангом ниже (вампир-птенец). Через 6 часов сходит с ума и погибает окончательно.

**Грифоны.** Грифоны представляют собой крупных теплокровных геральдических животных, способных нести до трех седоков и имеющих 4 хита. Грифоны были приручены более двух тысячелетий назад и широко используются эльфами и гномами. Игроку - грифону надо носить какой-нибудь отличительный знак (полумаска) и плащ, которым он должен отыгрывать полет (см. выше). В боевой обстановке грифон действует клювом и когтями. Удар клювом в пике снимает 2 хита. Когти и клюв = меч (- 2хита) + кинжал (- 1 хит).

**Пегасы.** Что такое пегас, я думаю, знают все. Пегас может летать ночью и нести до двух седоков. Пегас имеет 3 хита. Игроку - пегасу надо носить какой-нибудь отличительный знак (маска, грива, конский хвост) и плащ, которым он должен отыгрывать полет (см. выше). В боевой обстановке пегасы предпочитают маневр Отлет на заранее приготовленные позиции, но при нужде отбиваются копытами на 1 хит. Отыгрывается любым смягченным нерубящим оружием по выбору игрока.

При встречи с личом или магическим стражем, а также с другими, не менее интересными магическими существами они Вам объяснят последствия Ваших действий.

**Дракониды**, порождение недавно закончившихся Драконьих войн, подразделяются в соответственно цвету драконьих яиц, которые были извращены.

Все дракониды живут очень долго, однополы (муж.), стерильны. Очень любят выпить. Все дракониды, кроме золотых, могут передвигаться бегом, махая при этом крыльями, достигают, таким образом, высоких скоростей (пешему догнать невозможно). Все дракониды начисто лишены воображения. Обожают пытки любых видов. Удар когтями снимает 1 хит.

**1. Аурак** - происходит из яиц золотых драконов.

Крупные дракониды с золотой чешуей, без крыльев. Испускают сильный запах серы. Дьявольски хитрые, но, как и все дракониды лишены творческого начала. Любят поспать, всеядны (отмечены случаи поедания аураками овражных гномов). Обычно не пользуются оружием, но могут, приняв форму воина с оружием, и пользоваться им. Презирают всех, кроме тех, кого боятся (драконов и Повелителей), и тех, кого уважают (могущественных магов). Кое-кто считает их трусами - они никогда не бросаются сломя голову в бой, всегда тщательно готовятся и просчитывают все варианты. Обладают кое-какими магическими способностями.

**2. Бааз** - происходят из яиц медных драконов.

Похожи на человека, с жесткой, шершавой кожей, со сросшимися носом и ртом, маленькими крыльями. Когда в маске и плаще - почти неотличимы от человека. Самые слабые, тупые и неорганизованные из драконидов. Более других любят выпить, напиваются почти моментально.

Летать не могут, но могут планировать. Сразу после смерти превращаются в камень, зажимая оружие, которым их убили,

но через пять минут рассыпаются в пыль.

**3. Бозак** - происходят из яиц бронзовых драконов.

Описание: Бронзовая чешуя, крылья средних размеров. Презирают всех, кроме других драконилов и драконов. Наиболее преданные Повелителям Драконов войска. Более всех почитают Королеву Драконов и часто устраивают посвященные ей церемонии.

Могут летать (1 мин. max.), планируют, при хорошем ветре - неограниченно. Сразу после смерти все, кроме костей, рассыпается в пыль в течение нескольких секунд, а кости взрываются (убиенный игрок-драконилов швыряет три шарика. Каждый дротик снимает 2 хита). Владеют некоторой магией.

**4. Капак** - происходят из яиц медных драконов.

Кожа покрыта пятнами бронзового и зеленого цвета. Головы - драконообразные, с зубастой пастью и небольшими рогами. Наиболее воинственные из драконилов. Крупные крылья. Сразу после смерти растекаются лужей кислоты радиусом 1 метр (-2 хита со всех попавших в круг). Все, что есть на них (но не на жертвах) в этот момент, включая магические предметы, растворяется. Могут планировать. Большинство обладает воровскими способностями. Кусаются (-1 хит). Облизывают оружие перед боем, их слюна - парализующий яд, который остается на оружии в течение 3 минут. Стирается первым попаданием.

**5. Сильвак** - происходят из яиц серебряных драконов.

Самые сильные из драконилов. Крупные серебряные крылья. Очень умные. Всеядны, особенно любят эльфятину. Обожают азартные игры, могут поставить на кон все, что угодно (кроме своих жизней). Легко становятся алкоголиками, могут умереть от похмелья. Используются как дракониловский спецназ. Единственные дракониловы, которые могут летать. Убив кого-либо, могут сразу же обернуться им. Поэтому часто используются как лазутчики. Животные чувствуют, что они - оборотни. Ударом хвоста снимают 2 хита.

Можно встретить и еще кого-нибудь, особенно в подземельях и в Даргаард Кипе.

## Драконы как таковые.

### Аксиомы:

1. В мире Кринн существует раса разумных существ, именуемая драконы.
2. Драконы есть независимая раса, не нуждающаяся для своего существования в каких-либо божественных вмешательствах и способная к воспроизведению.

## Драконы и с чем их едят.

### Часть первая. Вводная.

Вообще-то говоря, дракон - это разумный монстр, взятый на вооружение как чёрной, так и светлой стороной. Драконы мало нуждаются в питании и всеядны, хотя из принципиальных соображений предпочитают свежее мясо. Знания об анатомии и физиологии весьма отрывочны и неполны в связи с крайней трудностью их получения, и большинство разумных знают о них очень мало. Кровь драконов ядовита. Вторичный продукт дракона очень ценится алхимиками и гурманами. Главное достояние дракона - это его размер и большая разрушительная сила, но это не всё, чем обладает дракон. Под маской всеразрушающего монстра очень часто скрывается яркая личность. Особенно этим прославились серебряные драконы. Они настолько сдружились с людьми, что часто принимали человеческий облик и жили среди людей. Драконы самая старая раса на Крике; жизненный цикл у драконов во много раз больше чем у эльфов; дракон может состязаться в магии с самыми сильными из магов; драконы прямые дети богов, а родители почти всегда благосклонны к своим детям. Но не стоит думать, что драконы непобедимы: драконы (как уже говорилось) разумны, а, следовательно, человеческие пороки им не чужды. Среди этих пороков есть и жадность, и доверчивость (если это ещё молодой дракон), и тщеславие, и мания величия. Если очень захотеть, то против дракона можно обратить такие качества как верность, личная привязанность, долг.

### Часть вторая. Рождение драконов.

Драконы были созданы ещё до сотворения мира Кринн и пробуждения духов эльфов, людей и огров. Создание драконов было единственным известным актом сотрудничества Паладайна с Такхизис, и воистину, это было достойное деяние. Драконы долго и возвышенно летали в Хаосе, и они были созданы приспособленными для этого. Драконы способны выдерживать почти любые внешние условия и в принципе нуждаются для поддержания существования только в энергии. Металлические драконы были созданы немного позже, и что касается обстоятельств их появления, то тут у разных рас могут быть разные версии. Здесь будет приведена та версия, которая записана в Летописях Астинуса.

....Итак, в те времена, когда мир был уже сотворён, но ещё ни одно существо не населяло его, задумали боги первое существо. Им стал дракон. Первые драконы были из обычного металла, такого как железо, хром, магний. Они безраздельно властвовали в мире. Но задумала Такхизис подчинить себе драконов. Для этого она послала своего верного помощника Моргиона, чтобы он переманил их на свою сторону сладкими речами. Моргион исполнил веление Владычицы Тьмы. И отвернулись драконы от Паладайна, поддавшись чарам Моргиона, и стали чёрными их сердца, а шкуры окислились и стали цвета окиси металла.

Долго грустил Паладайн о ушедших драконах. И так велика была его грусть, что бог-кузнец Реоркс, узрев страдания



Паладайна Пресветлого, решил ему помочь. В своей кузнице он изготовил металлические драконьи яйца, но, дабы защитить их от Такхизис и Моргиона, сотворил яйца из драгоценных металлов...»

Вот дословная цитата того, что было потом:

«...И накалил Реоркс свой молот в пламени любви Паладайна и Мишакаль, и ударил им по яйцам. Так появились вторые металлические драконы».

### **Часть третья. Среда обитания.**

Основная часть драконов живёт на островах, расположенных настолько далеко от мест обитания человека, что их местонахождение никто точно не знает, даже такие отважные мореходы, как минотавры. Сравнительно небольшая часть драконов состоит на службе у Соламнийских рыцарей и Чёрной гвардии Такхизис.

Сами по себе драконы не опасны, так как в большинстве случаев им нет дела до происходящего в мире людей, зато если металлический дракон видит цветного, то схватки обычно не избежать, поскольку ненависть друг к другу у этих драконов в крови.

Каждый дракон, состоящий на службе у людей, имеет своего наездника (и наоборот). Известны лишь редкие случаи, когда дракон вмешивался в дела людей по собственной инициативе, да и то, это всегда были серебряные драконы, которые выбрали свой особый путь.

### **Часть четвёртая. Дракон как военная сила.**

Дракон - крупное летающее существо, при желании принимающее облик другого существа. Дракон покрыт очень прочной чешуей. Драконы очень опасны и при необходимости используют несколько способов нападения. Драконы обладают магией и активно ее применяют. Некоторые способности драконов зависят от их размеров и их цвета. Перемещение: весьма быстро и высоко летает. Из крупных воздушных существ не может догнать только грифона. По суше ползет относительно медленно, можно попробовать убежать. Если заявляет полет - подвержен только стрелам, баллистам и дальнобойной магии. Полет отыгрывается периодичным помахиванием плащом. Уровень защиты: благодаря чешуе и размерам у дракона много больше одного хита. При ношении доспеха в полиморфированном виде - добавляются хиты как обычному игроку. В зависимости от цвета у драконов есть специальная защита. Физические средства атаки: дракон атакует лапами, крыльями и хвостом. Это отыгрывается, соответственно, мечом, плащом и кистенем. Удар хвостом (специальный кистень) снимает - 3 хита с человека, 2 крепостных хита с сооружений, лапой - обычный меч - 2 хита. Разбивает щит, пробивают любой доспехи. Удар крыльями отыгрывается заворачиванием жертвы, в плащ, не снимая оный, и приводит к оглушению. Драконье дыхание: дракон может несколько раз в день выдохнуть облако чего-нибудь, обычно весьма результативно. Облако накрывает близлежащую область и поражает всех находящихся внутри. Отыгрывается брызгалкой. Достаточно попасть на полу плаща или (для некоторых драконов) на оружие. Количество драконьих дыханий в день ограничено. За их количеством следит сам дракон. Драконья магия и клирицизм: Драконы - высокомагические существа, хотя их магия весьма специфична. Они пришли в мир до рождения трех лун и источники их сил независимы. Цветные драконы суть любимые создания Такхизис и она щедро дает им свои силы, и поэтому драконы обладают клирической магией и могут вызывать к ней, что не мешает им использовать магию. Разумеется, они обладают и другими клирическими способностями.

### **Часть пятая. Дракон - весьма ценная штука.**

Теперь вы понимаете, что живой дракон на службе - это весьма ценный помощник, но не стоит забывать, что и после смерти ценность дракона не уменьшается (некоторые считают, что со смертью ценность дракона даже увеличивается), поскольку внутренности дракона для магов и алхимиков на вес золота, а шкура дракона на вес золота для воинов, поскольку (если, конечно, это был достаточно взрослый дракон) из его шкуры можно сделать доспех по качеству лучше железного (надеюсь, все помнят, что с возрастом шкура дракона всё толще и толще).

**Магия драконья** упрощена для отыгрышания, ибо нет им нужды в словах и маткомпонентах, и отыгрывается нижеследующим образом. Каждый дракон в определенное время и место получает набор одноразовых характерных сертификатов, сумма энергозатрат на коих в правых верхних углах указанная, не должна превышать максимум маны их. На сертификате кроме порядковых номеров нанесено командное слово. При использовании заклинания дракон отрывает большую часть сертификата и отдает реципиенту, произнеся при этом командное слово-другое и указуя перстом передним на реципиента заклинания его потенциального. Реципиент за 30с может использовать контрзаклинание по всем правилам. Также, дракон может отклонять идущее в него заклинание, демонстрируя атакующему сертификат с подходящей защитой и разрывая его (сертификат). Однако не всякое заклинание/молитва способны воздействовать на сии могущественные создания. Ничего более про магию драконью среднестатистическому обитателю Кринна не известно.

### **О цветах драконов.**

Все **хроматические** драконы разделяются на пять подвидов, окрашенных в разные цвета. Цвет дракона соответствует стихии заключенной внутри его и вырывающейся время от времени.

**Красный дракон.** Выдыхает огонь. Огненное дыхание снимает 3 хита и необратимо повреждает обычный доспех. Щит если им укрыться (ни капли не попало, только на щит) защищает, но сгорает. Оказавшийся в нуле хитов умирает от ожогов через 10 мин. Оказавшийся в минусах представляет собой 30-40 кг хорошо прожаренного мяса.

**Синий дракон.** Выдыхает молнию. Удар молнии поражает только одного и снимает 10 хитов. Обычный щит не защищает

только деревянный, попадание в металлическое оружие засчитывается. Если в момент поражения жертва имела с кем-либо близкий контакт, 10 хитов делятся пополам.

**Белый дракон.** Выдыхает обжигающий холод. Дыхание снимает 1 хит и лишает подвижности на минуту. Лишение подвижности включает невозможность магических действий.

**Черный дракон.** Его кислотная отрыжка обрабатывает жертву на 2 хита. Почти любой негерметизированный доспех считается однохитовым, т.е. первый хит напрочь растворяет доспех, второй - снимается с нападающего. Щит защищает, но необратимо повреждается. От кислотных ожогов, если жертва еще жива, она страдает на хит за 20 минут.

**Зеленый дракон.** Его дыхание смертельно ядовито. Всякий, кого это коснулось, теряет 1 личный хит через 10 минут и далее по 1 хиту в час, не будучи излеченным соответствующим образом. Естественно, хиты, добавляемые доспехами, сюда не включаются.

Все **металлические** драконы также разделяются на пять подвигов, окрашенных в разные цвета. Однако в Войнах копья наиболее активно проявляли себя три вида, описание которых мы здесь и приводим:

**Золотой дракон.** Имеет все свойства красного и кое-что еще.

**Серебряный дракон.** Имеет все свойства белого и кое-что еще.

**Бронзовый дракон.** Имеет все свойства синего и кое-что еще.

### О регенерации.

Дракон, лишившийся части своих хитов тем и ли иным способом, может восстановить их путем регенерации.

### О полетах.

В мире Кринн известны три вида, на которых можно летать верхом: драконы, грифоны и пегасы. С воздуха и по воздушным целям можно стрелять из лука и пользоваться магией дальнего радиуса действия. Полет отыгрывается помахиванием полами плаща. Взлет/посадка отыгрываются более частыми взмахами и медленным счетом от 1 до 5 после громкой заявки на необходимое действие («Взлетаю!», «Снижаюсь!», «Пикирую!» и т.д.). Для взлета с грузом нужна ВПП не короче 10 метров. Высадка десанта и бомбардировки разрешены. Все летуны могут нести до двух седоков, а взрослые драконы - до трех. Ночные полеты возможны для пегасов или для всех, при условии, что летуны видят, куда они летят. Скорость полета: пегасы летают быстрее грифонов, а грифоны быстрее драконов. Воздушные бои устраивать можно.

Блок: Экономика



### Правила по экономике.

1. Обязательных чипов на игре нет!
2. Экономика отыгрывается только денежкой.
3. Доходы выплачиваются каждый цикл:
  - а) Королям и прочим властителям в зависимости от качества города;
  - б) Ремесленникам – за отыгрыш (если у рудокопа есть шахта, то в этой шахте он будет добывать денежку) (см. также 15)
4. Кроме того, есть клады и прочий случайный доход для приключенцев.
5. Одна денежка – это много
6. Расходы:
  - а) Доблестный воин заплатит в храм помолиться и магу за наложенные заклятия
  - б) Многоопытный маг заплатит денежку за новое заклинание (отыгрыш проведенных дорогостоящих экспериментов)
  - в) Ученый алхимик также должен проводить опыты...
  - г) Мудрый клирик принесет в жертву богам денежку, как аналог некоторых неотыгрываемых продуктов (не чипы же на алтарь класть!)
  - д) Справедливый властитель оплатит услуги своих воинов, клириков, магов...
  - е) Трудолюбивый ремесленник помолится, королю подарок сделает, а то и охрану купит – хороший ремесленник может быть не беднее короля!
7. А если кто не хочет возиться с презренным металлом, кому денежка не нужна, так и Хиддукель с ним!
8. Никакого чипобола!
9. Никаких перековок мечей! (кроме см. 27)
10. Никаких тряпочек, якобы новая одежда!
11. Никаких чипов, и никакого насильственного отбора тушенки не будет!
12. Мастерский произвол остается мастерским произволом – не обессудьте!
13. Все.
14. Хотя, впрочем,...
15. Ремесленникам: Вы можете выбрать любую специальность (одну). Никакого совмещения специальностей (за исключением ремесленник - человек искусства)! Вы – мастер! У Вас может быть рабочее место – шахта, кузня,

мастерская, что угодно. Более того, у Вас может быть до трех таких рабочих мест, с каждого из которых Вы будете получать доход (не реже двух раз в день – о сроках будет договоренность на месте, чтобы не искать Вас по полигону) денежкой. А иногда и не денежкой. Например, кузнец может выковать для себя крутой кинжал, или шахтер окажется иммунным к отравляющим газам, или те же «мат компоненты» для магов, алхимиков и прочих... Все возможно... Можно и попросить. Если постараться, можно оказаться весьма мунчинутым. Вместе с тем, см. 12.

16. Королям: Если у Вас красивый город – стены есть, ворота, мастерские ремесленников, храмы и пр. чудеса, я буду выделять денежку и иные радости жизни в счет добытых Вами налогов.

17. Гномам-механикам: только механика! Я какие-нибудь приятные и «приятные» свойства всякой вещи дам. Но если Вы придумаете какую-либо химию или ядерную физику – я этих наук не знаю, а потому свойства изобретенной Вами машины окажутся весьма далеки, от желаемых. Механику пропускать буду и пряников за какую-нибудь катапульту хитрую дам, не скупясь!

18. Имейте в виду (это по поводу мастера – козлы!), что если я угляжу у кого огнемёт, сертифицированный даже огнемёт, то я добавлю свойств к нему – это как минимум, а то и взорваться он может громко и с большим числом жертв... (большое число = 1 владелец огнемёта).

19. Объявляю набор на клириков бога торговли и процветания Хиддукеля (меня которого). И вообще, стройте храмы, проводите праздники и ритуалы, и прочее, прочее, прочее. Буду всегда рад и что-нибудь всегда подарю.

20. Вообще, по поводу учения – отыгрывайте, но при изменении специальности старую уберу! Можете накопить денег немерянно, а потом податься в маги... Но ремеслом Вы уже владеть не сможете (если, правда, вновь не научитесь). Для обучения нужен обязательно учитель той же специализации.

21. Не знаю, будет ли кабак...

22. Вот теперь все.

23. Хотя, впрочем,...

24. Прогресс и всякие изобретения – механика приветствуется; химией не балуйтесь, порох или напалм, не говоря уже о нитроглицерине, не пропущу; электричество, опыты со временем и пространством и прочие идеи – не уверен, что пройдет, но – пробуйте (см. 12 и не обижайтесь!). Наличие изобретений на рабочем месте повышает доходность этого места. Убойная сила Ваших изобретений сертифицируется. Могут проявиться дополнительные свойства, Вами не заказанные. Несертифицированное изобретение не работает! Вообще! (и вообще см. 17).

25. Вопрос: кто, что, сколько, где и как добывает/выращивает? Ответ: на игре будут следующие материалы: денежка, разной степени драгоценности камни (мастером обязательно сертифицированные), некоторые, также сертифицированные редкие компоненты для магов. Ремесленник, король и прочий рабочий люд добывают/выращивают денежку в количестве от 2 до 20 денежек в неигровой день. Денежка выдается дважды – утром и в обед по специальному списку на усмотрение мастера. Вместо денежки может выдаваться иной материал по выбору мастера или по просьбе ремесленника. Вместо денежки может быть выдана плюшка, связанная с родом деятельности ремесленника (см. 15).

26. Я сделаю все от меня зависящее, чтобы чипов на игре не было (см. 1, 2)! Чипы появятся, только если кому-то понадобится по игре, например, 3 литра крови грифона или что-либо подобное. Кузнец на игре обладает достаточным запасом материалов (виртуально), чтобы отковать меч. Если, вдруг, ему захочется пойти к шахтеру и купить у него руды – очень хорошо, я очень надеюсь, что в этом случае шахтер сможет дать ему камешек или что-то вроде... В общем, отыгрывайте, господа!

27. Перековка/изготовление меча в случае его разрушения магическим/неестественным способом производится так же, как и перековка/изготовление меча в случае его разрушения немагическим/естественным способом – у кузнеца (см. 26).

### **О починке поврежденного оружия/доспеха.**

В начале игры все одобренное Мастером по боевке оружие имеет две наклейки:

“Допущено” (соответствует критериям безопасности, эстетичности и т.д., т.е. в принципе разрешено к применению)

“В игре” (не повреждено, не украдено и т.д., т.е. им можно воспользоваться в настоящий момент игры)

К некоторому оружию/доспехам также прилагается

Поврежденное или уничтоженное оружие (разбитое при штурме обороны при штурме, поврежденное драконьим огнем, магией и т.д.) изымается его же хозяином из игры путем уничтожения наклейки “В игре”.

Кража оружия и доспехов отыгрывается снятием наклеек “В игре”. То есть ваше оружие с вами по жизни, но по игре его нет. Изъятое таким образом из игры оружие/доспех необходимо сложить в палатку с глаз долой, либо снабдить новой наклейкой “В игре”.

Наклейку “В игре” может наклеить Мастер либо кузнец, купивший ее у Мастера.

**Если хозяин мертв**, он может, если хочет, перед уходом в мертвятник оставить свое неповрежденное вооружение живым соратникам, поврежденное забирает с собой. Похороненный в доспехах с оружием по выходе в новой взрослой роли получает все это неповрежденным.

Все эти действия совершаются после боя - во время грабить нельзя.

Блок: Животные, охота



## Мастерские звери.

По миру Кринн бродит большое количество питательных и не очень существ, которые просто рады с вами познакомиться. Знакомство обычно происходит в очень тесной и чревоугоднической обстановке. От зверей можно что-нибудь поиметь (например, сертификат на волчье зубы или паучье жало) или попытаться что-нибудь не поиметь.

**Птицы (зимородки, бакланы...)** 1 хит. Летают, что отыгрывается помахиванием лапами плаща. Если подружиться, их можно использовать в качестве писмоносцев... А вообще-то лесная дичь очень украшает праздничное меню.

**Насекомые (комары, тараканы...)** 1 хит. Проникают в щелки, жужжат, пищат. Комары пьют кровь (если не согнать, высосут 1 хит за 15 минут), переносят некоторые инфекционные заболевания.

**Мелкие животные (зайчики, скунсы, крысы...)** 1 хит. Зайчики, крысы могут попортить посевы, также переносят заразу (Крыса - любимое животное Моргиона). Скунсы могут порадовать струей зловония - если на вас попало хоть чуть-чуть, надо срочно менять одежду. Даже храбрые воины не выдерживают в обгаженных доспехах больше 10 минут! Рискнувшие пообщаться (ближе 1-3 метров в зависимости от ветра) с облагодетельствованными скунсом не выдерживают более 1 минуты и сбегают.

**Лошадь** имеет 2 хита. Полезное животное (равно как и верблюд...) - всадника не достать одноручным оружием. Престижно к тому же - конница... Скачущего верхом, понятное дело, пешему не догнать и не остановить. Едущего шагом остановить можно, но у него + 2 лошадиных хита (сначала придется убить бедное животное).

**Волк** имеет 3 хита, загрызает наложением рук на горло (от этого спасают тяжелый, супертяжелый доспехи и соламнийский панцирь), удар рукой (читай „укус“) снимает 1 хит. Супертяж и Соламнийский панцирь не прокусываются.

**Кабан** имеет 3 хита. Топчет посевы, удар рукой-клыками снимает 1 хит. Не пробиваются Супертяж и Соламнийский панцирь.

**Медведь** имеет 4 хита, нежно обнимает за плечи на все хиты (от этого спасают лишь Супертяжелый доспех и соламнийский панцирь), удар рукой-лапой снимает 2 хита.

**Слон** (полосатый?) имеет 4 хита, нежно снимает волосатой лапой 2 хита. Хоботом может совершать много интересных и необходимых действий. Хорошо разбежавшийся слон при ударе о ворота (удар двумя руками) снимает с них 3 крепостных хита.

**Гигантский паук** имеет 2 хита, брызгает парализующим на 15 минут ядом, плетет паутину (конструкция из ниток, прикоснувшийся запутывается, но может освободиться с помощью кинжала), сосет кровь 1 личный хит за 10 минут.

Блок: Мастерские правила



## Маккавити

### "О лабиринтах".

Я пишу этот текст, чтобы более подробно рассказать о том, что представлял из себя подземный лабиринт, виртуальным строителем которого я был на игре Папы Федора. Просто, мне удалось воплотить там несколько своих идей, да и сама модель такого комплексного теста, возможно, будет не безынтересна.

Я мало, чем был стеснен. Мне сказали: "Есть подземный лабиринт. В нем артефактный меч. Его охраняет некий монстр. Так что в свободное от работы мастером по этике время ты можешь и поиграть. Все остальное - на твое усмотрение". Я решил, что лабиринт может стать своего рода отдушиной для игроков, считающих себя достаточно сильными, но желающими достигнуть всего и сразу. Такое место могло бы отвлечь их на себя, дабы своей "крутостью" они не ломали игру других - подобно тому, как заведение на полигоне "арены поединков" снижает число бродящих по полигону страждущих, точимых мыслью "Кого бы еще зарубить?" Кроме того, хотелось сделать приятное Никодиму, который предполагался моим посредником, кинуть камень в сторону лорда Сота и его замковых тестов, а также, как водится, использовать игру для некоторых "пожизненных" проверок. В этой мысли я особенно укрепился, когда выяснил, что артефактный меч относится к числу моих любимых - убивает дракона наповал (но только дракона, появление которого на игре не предвидится).

Я понял, что в лабиринт люди идут, а вернее - пойдут, для обретения себя. Кто ищет, тот всегда найдет - очень часто, совсем не то, что искал. Или изначальная цель поиска в процессе этого поиска станет совсем не изначальной...

Слухов про лабиринт было заброшено много. Приехавшие со мной ребята разбежались по полигону в качестве бродяг, рассказывающих за кружку пива, где зарыт великий клад, или юных воров, которых более старшие соратники попросили постоять на стреме у входа в пещеру, и которые только благодаря этому остались живы. И все говорили о том, что брильянтов там немерено, артефактные мечи сложены стеллажами, магические книги - ящиками, а прочие волшебные предметы рассыпаны мелким слоем.

И вот приходят будущие герои к пещере и натываются на первый этап теста - "дедушку на завалинке". Обыкновенный дедушка, никакой не монстр. Последний, кто остался в этом заброшенном городе. Баба еще была, да вот умерла недавно. Он ей гроб сколачивает. Все это я им детально описываю, а потом задаю вопрос: "А кого, собственно, дедушка перед собой видит?" И пошла первая проверка. Описать, как выглядит твой герой. Каким ты его видишь. Создай образ... К несчастью, у многих он не отличался от фотографии ("человек в белой тунике и с мечом"). А дедушка продолжает

рассказывает, каким великим был этот город, пока не откопали пещеру. Как люди с разными мотивациями туда ходили и не возвращались... И что, собственно, нужно благородным господам? В этом разговоре человек окончательно формировал свой образ, и большинство испытаний лабиринта становилось проверкой на соответствие его заявленному образу. Дедушка подробно расспрашивал героев о том, что творится в мире, выясняя не столько полигонные новости, сколько знание ими основных сюжетных линий той эпохи, по которой проходит игра. Еще это был, и минимальный тест на умение общаться. Одни славные герои долго просвечивали его магией, а потом решили все-таки убить, - на всякий случай. Понятно, что дедушка героев всячески предостерегает, рассказывает о судьбе любимого внука, который тоже увлекся и пошел в пещеру, просит помочь сколотить гроб... И героям начинает казаться, что и лабиринт будет представлять из себя подобную словесную игру.

Следующий этап лабиринта - от входа до комнаты с дверями - представлял из себя именно нечто вроде конвертированной в рамки полигонной игры сессии игры словесной, хотя через каменную плиту с ловушкой действительно нужно было прыгать в длину на 2 метра, в полном вооружении, натурально уворачиваться от атак подводного монстра, или, "тыкая ему копьём в глаз", действительно попасть этим копьём в движущуюся мишень. Кому-то приходилось рубить деревянным мечом заготовленные палки в большой палец толщиной, "подрубая ноги" очередному монстру. Так можно было проверить и кое-какие реальные военно-прикладные навыки, и умение по жизни ориентироваться в пещерах и правильно искать ловушки, и знание правил "Подземелий и Драконов", на базе которых была во многом построена эта игра, и умение пользоваться этими ресурсами - правильно используя заклинания и т. п.

Наконец, после ряда ловушек и некоторых моментов откровенного стеба, располагающих к расхолаживающему настроению, приключенцы попадали в комнату с дверями. Вот тут уже начинались намеки, аллегории и настоящие тесты на образ Героя - проверку того, имеем ли мы дело с Магом или мальчишкой, красиво произносящим спеллы, Рыцарем или маньяком, погнавшимся за боевыми плюшками.

Каждая из дверей имела на лицевой стороне определенный рисунок и вела на какой-то тест. Некоторые из них заранее придумал я. Некоторые - приехавшие со мной ребята. Я не хотел, чтобы их воспринимали как "кордебалет при мне". И каждый из них имел возможность лично провести героев через свой участок испытаний. Но об этом позже.

Кроме дверей в комнате было еще несколько предметов. Куча мусора, в которой был спрятан медвежий капкан (кто знает, тот намек поймет), и две пары окровавленных граблей - на вторых в крови была и ручка. Богатый сундук, на деле являвшийся монстром (крышка-челюсть), на дне которого лежало лишь одно настоящее украшение - проклятое ожерелье из драгоценных камней, автоматически душившее любое существо, на шее которого оно оказывалось. Шкафчик, в котором лежали три предмета, которые могли облегчить прохождение дальнейших тестов: кинжал-ключ, при помощи которого можно было или убить неберущегося простым оружием монстра, или открыть невидимую дверь и "вернуться на клетку назад", эликсир жизни, позволяющий вернуть к жизни погибшего в ходе очередного испытания, и свиток с очень мощным площадным боевым заклинанием, которое, будучи использовано в лабиринте, уничтожало и монстра, и использовавшего его (в силу ограниченного пространства).

Про шкаф, в котором был скелет в шинели и буденовке, стоит сказать отдельно. Первоначально это был просто намек на "труп в шкафу", который рано или поздно откроют, но ближе к концу игры до нас дошло, что значение алой развернутой вверх пентаграммы с нанесенными на нее серпом и молотом может быть прочитано в рамках символики данного мира - красная магия и вариант символа единства созидания и разрушения. Умение не сбиться на стеб и правильно воспользоваться данным магическим предметом, открывающим контакт с богом Знания и Равновесия. Можно было получить ответ на почти любой правильно заданный вопрос. При этом общение с богом наступало, как только человек понимал значение символа и надевал шлем на голову - еще одна проверка готовности получить Знание в неожиданной ситуации.

Теперь о дверях. Их было много, но каждая группа героев проходила три теста. Первый определялся их волей, остальные в чем-то вытекали из их поведения в ходе теста №1.

Первая дверь. Черный рыцарь. Полный оружия зал, в центре которого стоит фигура в черных доспехах. Стойка ее - воплощение агрессии. Вкруг нее - порубленные трупы, среди которых узнаются твои боевые соратники, или, во всяком случае, существа из той же организации, что ты. Фигура не двигается. И человек, лишенный агрессии, не реагирующий на нее, спокойно обходит ее и проходит к двери. Благородный воин, соблюдающий правила, может вызвать его на поединок - в этом случае он будет сражаться со своим двойником по тактико-техническим способностям, но несколько ослабленным воздействием его благородства. Чем менее благородно будет герой сражаться, тем больше сил будет иметь черный рыцарь, а для приключенца с менталитетом "маньяка" или любителя ударить в спину он абсолютно неуязвим.

Вторая дверь. Демон-"искусатель". Сидит себе за столом, замаскированный под человека, и предлагает сыграть в кости на души. Хотя маги или священники среди приключенцев часто предлагали ему сыграть на те души, которые были им поручены (?). Понятно, что проигравший душу умирает или становится рабом демона. Демон всячески изощрялся в разнообразных видах ставок, т. е.: играют все по очереди "каждый за себя" или "один за всех". Тест этот не только на умение общаться, поскольку уговорить демона можно, но и на то, насколько тот, чье сердце (хотя бы согласно формальному образу) исполнено Света, недоступен для искушения Тьмы. И понятно, что сила и возможности демона растут прямо пропорционально времени, потраченному на торг с ним. При попытке с самого начала в ответ на его предложение правильно воздействовать на него именем светлого бога и т. п., он немедленно рассеивается. Отметим, что благодаря игре Дибя этот тест по праву заслужил "приз зрительских симпатий".

Третья дверь. Трон Могущества. Вроде бы, этот зал охраняет какой-то мелкий монстр, который убивается каким-то мелким действием, но даже он появляется не всегда. Герои оказываются в сокровищнице, где они могут выбрать себе все, что угодно. Даже отрастить себе натуральные железные руки взамен потерянных в предыдущих ловушках своих. Когда



уже обвешаны всем, чем пожелали, им открывается дорога к трону, выглядящая по-разному в зависимости от выбранных игроками предметов и самоизменений. Так, человек, который сначала, будучи рыцарем, выбрал правильный, "рыцарский", вариант "чаши Грааля", а потом поддался искушению и отрастил себе железные руки, увидел лестницу из мечей, проходя по которым, он погружал бы эти клинки в людей. Прохождение этого этапа, в том числе - и отказ, подниматься по такой лестнице, выбрасывало человека из лабиринта с раскрывшимся в ходе испытания внутренним "я".

Четвертая дверь. Дракон. Велик и ужасен посреди горы сокровищ. Обычно туда входили те, кто в начале пути утверждал, что идет не за материальными благами. Победить его в физическом бою было очень сложно. Если герои утверждали, что они пришли не ради сокровищ, дракон заявлял, что пропустит их, если они отдадут ему самое дорогое, что у них есть. Тут-то у нас была возможность посмотреть, что значит "самое дорогое". Вот один рыцарь, у которого на щите было написано "Моя честь - это моя жизнь", начал утверждать, что для него самое дорогое - честь, но отдал ему лук, которым не умел пользоваться, чтобы откупиться. Так он потерял свою честь - вместе с жизнью.

Пятая дверь. Стена Изначального Света. Ощущения приключенцев, попавших в некий коридор, напоминали ощущения людей сразу после смерти - так был построен ряд образов. В ходе этого полета они чувствовали, что их силы равны божественным. И оказывались перед стеной, которая просто десятикратно отвечала адекватным воздействием на любое воздействие на нее. Ударивший ее мечом умер мгновенно - и вообще, предшествующие наработки в процессе словесных или полевых игр оказывались тут бесполезными. Рядом лежал кубик. И табличка, на которой было написано, что пройти через экран и остаться в живых можно, если выбросить на нем шестерку. Два теста в одном. Тест на общение с новым и нестандартным знанием, принципиально иным и действующим по принципу "зеркала Белого Дракона", и тест на нестандартность решения ситуации, который, кстати, был пройден. Не упоминалось, как именно нужно бросить кубик...

Несколько других дверей просто содержали в себе ловушки, построенные на некоторой знакомой приключенцам символике (наподобие большого глаза в центре двери и десяти маленьких глаз по кругу).

И вот приключенцы попадают в центральный зал, где некая четырехрукая фигура в сияющих одеждах предлагает им четыре варианта финального поединка - силой (схватка на мечах со мной), разумом (партия в шахматы), творчеством (поэтическое состязание на хокку, чтобы ребята не привязывались к рифме и умели ответить стихом на стих) и волей (игра в гляделки или принятие сложной позы и сохранение ее до первого движения). Каждый делал свой выбор. За спиной этой фигуры стоят три ужасных, по мнению героев Скелетных Воина. В действительности это обыкновенные, легкоубиваемые, скелеты, просто одетые в доспехи - последний намек на то, что-то, что страшно выглядит с виду, не всегда таковым является. За ними - собственно фигура древнего героя на постаменте, сжимающего в руках то, зачем приключенцы с самого начала шли. После того, как выбор был сделан, начиналось резкое возвращение в реальное время - монстры атаквали, и нужно было успеть добежать до постамента и обратиться к герою с правильной речью, дабы тот отдал предмет.

При всех испытаниях кроме меня обычно присутствовал какой-то еще один мастер, который и определял, кем и каким вышел игрок из лабиринта.

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



## Гномы или не гномы?

(Записки NewBie`я с Большого Кринна-98)

Изложено Тьеварским магом Torn`ом (Jedd)

Под редакцией Тьеварской жрицы Реоркса Алары (Helena)

Начнем с того, что вся наша спонтанно собравшаяся компашка из одиннадцати душ, за исключением двоих, вообще ни разу в жизни, ни на какие полигоны не выезжала, хотя модное слово "пионеры" я как-то не берусь к нам применить, потому что если здоровенных парней двадцати с копейками лет и до двух метров ростом называть пионерами, то о будущих комсомольцах вообще страшно подумать. Так что, вспомнив все более популярный в рядах общественности Интернет и любимое сочетание Giant + Anti Paladin, я подумал, что самое близкое к правде будет звучать как NewBie.

В общем, все весело - вечер (около двенадцати), темно, как у барлога в п... в плаще, но почему-то очень мокро, наверно потому, что уже часа три идет проливной дождь, и вот, выбрав полянку по принципу мат. тыка, я достаю из широкого рюкзака четырехместку. Собираем, считаем оставшиеся детали, чешем репы, обнаружив, что деталей осталось примерно столько, сколько уже использовали, и палатка выглядит, как большой резиновый мамонт, севший на дикобраза. С дикими воплями и воспоминаниями о том, каким принципом была выбрана полянка, заваливаем мамонта и сдираем шкуру.

Над лесом разносится скрип, грохот и запах паленного - все дружно думают, каким образом собрать эту польскую хрень, так чтоб в ней хотя бы переночевать можно было. Лично я никогда до этого не имел дела с палаткой, которая крепится под стойки, а не на них, но, как известно: век живи - век учись, и, переложив кости из одного положения в другое, мы ринулись на второй заход, но видимо, продолжая народную мудрость, все равно дураком помрешь, так что скоро, несмотря на позднее время и дождь, к нам из лесу начал стекаться разный народ - поучится гномьему разговорному и выдать один, два совета. И вот оно счастье - палатка стоит - сама и даже вроде не пытается падать. Но ведь у палаток еще бывают и тенты, и наша, к сожалению, не исключение. В общем, когда я развернул эту фигацию, все почему-то дружно согласилось, что да ну его на фиг и тент был приделан, как к жизни бантик - до лучших времен. Так что команда стянула с

себя мокрые портянки и со словами: "Мы не гномы - мы селедки", отправилась на боковую.

В этот день, в 11, по идее, должна была открыться игра. Но, никто еще не знал, что ни в 11, ни в 4, ни вообще сегодня этого не произойдет, хотя многие догадывались. Но гномы не унывают - они сушат камуфляжки и обувь, едят тушенку и обживают Торбардинские горо(е)-леса. До воды сорок минут ходу по пересеченной местности с болотными препятствиями, двое забыли дома тарелки и кружки, зато взяли с собой ТРИ открывашки для консервов и оных не фиговую кучу - с запасом на неделю, не меньше, гитара под дождем подмокла и дала трещину, и вокруг ходят толпы местных комаров. Комары вообще заслуживают отдельного слова, потому что их много и они дикие - летят к костру погреться, а к репелленту относятся, как к острому мясному кетчупу. Но жизнь продолжается, и мы не унываем, в конце концов, это не наше хобби.

Так что клан Тьевар сидит, пьет чаек и размышляет, как, особо не напрягаясь, захватить власть в Торбардине, а потом проиметь весь полигон. Коварные планы зреют (квэнта у нас такая), однако, как показало время, им не суждено сбыться, в отличие от цели планов. Ну, кто ж мог предположить, что вместо пятнадцати союзных нам fighterТов приедут только трое, но зато гномский король, вместо того чтобы совершенно случайно напороться на эльфийскую стрелу, попадет в рабство с обширной амнезией?

Я, как маг с пятым интеллектом, то есть абсолютно свободный от дел гном, иду встречать прибывающие с другого плэйна подкрепления, сижу на платформе с Витусом, пьем пиво, обсуждаем достоинства местной погоды и комаров, выясняем, что всегда нужно внимательно читать, что написано на репеллентах, а то можно фигово спороть: купили, намазались, в палатку залили и тут такое началось! Почитали инструкцию: отойти от лагеря подальше, выбрать дерево погуще, и опрыскать - на запах слетятся все комары в округе, оставив лагерь в покое. Вот так-то!

Вечером - парад: гномы в зеленых плащах (свят, свят, свят) и с длинными мечугами, наш военачальник с двумя даггерами и двуручкой. Лично меня порадовала (не считая нашей) только команда из Минска - костюмами и по жизни, и Сильваност своим жовто-блakitным прапором, Квалиност и Империя еще вообще не собрались. Отношение гномов: не гномов: мастеров примерно 5 : 2 : 3 - he he he.

Очередной день. Все загружены экономикой, отсутствием игровой хавки и непрочитованностью оружия. Мастера радуются - назрел чей-то день рождения и 50 литров спирта. На радостях чипуют оружие, а два славных тьеварских гнома, завалив руками какого-то Маккавити - червяка с посохом, обеспечивают клан провизией, эх еда, на два цикла, на все племя! В общем, все радуются, кроме жрицы, чей посох сломан пополам (этим самым Маккавити, причем об одного из гномов), но кузнец ее утешает обещаниями привезти в подарок из далекой Московии новый стафец, куда как краше прежнего.

Первый великий гномский поход на Квалиност закончился ничем - попав в конец цикла, две трети армии оказалась без еды и слегла, эльфы же, не осознав халявы, приняли это за военную хитрость, и резво снявшись с места, свалили куда-то в лес. В общем, пока весь Торбардин пух с голоду и жрал последнее оставшееся на посевы зерно, Тьевар подпитывался хлебным запасом от Сильванести, и дружественной империи. Почему бы, собственно, славному рыцарю Витусу Соламникусу не поделиться со знакомыми гномами хлебом?

В общем, все замечательно, вокруг бегают cha"s элементы, работоторговцы, а гномы, окружившись виртуальными горами и арбалетами, сидят себе и в ус не дуют. Хотя, конечно, тайная тропа в Тьевар, проложенная Сэйвушкой, скоро превратилась в тракт шириной в метр, по которому весь полигон прошелся раз так п, зато всем опасно выглядевшим вошедшим можно было цитировать: "Эй, родимый, тут скала - вон веревочка пошла. Ты над пропастью прошел, так, разбился, все, ушел ", и таким нехитрым способом избегать вторжений.

Пострадал только раб, купленный у торговцев и не поставленный на прод-пак, и жрица, которая то ли от огорчения о поломанном посохе, то ли от беседы со слепым жрецом Моргиона, заболела и отправилась в Мандос (ну, Торн, погоди, я тебе это еще припомню), (так я же любя !-^). Но куча гномских бездетных семей не хлопала ушами и скоро у нас в клане появились первые малыши, которые ничего не делали, зато кушали как те котят.

Самому, что ли, в Мандос сходить, хотя, это еще ходить куда-то...

Так что сижу у костерка, подкармливаю прилудных (вернее, это доброе дело пытается делать жрица, а все остальные старательно запрещают ей эту благотворительность), на просьбу дать немного хлебушка выдаю буханку, ибо, как оказалось: "В Гномении все есть", и даже с запасом - осталось десяток консервов, несколько сгущенок, куча круп, чая почти килограмм, а хлебу... и водки еще литра, не меньше. Надо все это побороть, ну впрочем, я в нас верю (по крайней мере, в себя)...

И вот настал последний день и созрел второй великий поход гномов, к которым присоединились свободные люди из остатков империи. Пока суть да дело, пришли послы из Сильванести с предложением купить Торбардин...(\*r"fl\*). Ну, их послали (послы все-таки), и они пошли на фиг, объявив, что если не хотите по-хорошему, то будет как всегда. Ну, как всегда, так как всегда, сказала подошедшая армия гномов и пошла куда-то в сторону Сильванести. Позже пришедший попить чаек Ульвиан в белом хайратнике печально рассказывал, что пришли гномы и вырезали и тех и других, и вообще всех, кто под руку попался. Как оказалось, по пути случайно произошла встреча гномов с Квалиносом, который уже второй день как никто не мог поймать.

В общем, эльфы на Крине перевелись и попали в местную красную книгу. Империя осталась в руинах, а в Торбардин вернулся один Тьевар, и, собрав оставшихся в живых девушек из других кланов, выполнил-таки свою квэнта по захвату власти и перенес город королей в свои подземные чертоги.



2.0.0.3