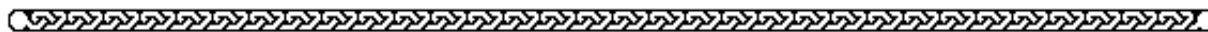


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Четвертая Стража

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)[Мастерские правила](#)

Блок: Общие правила, разное



ЧЕТВЕРТАЯ СТРАЖА.

Правила для игроков.

Четвертая Стража, или Стража Утренней Звезды, - дополнительная предрассветная стража, которая назначается в самые долгие зимние ночи.

Устав караульной службы Седьмого Уровня.

На колени пред ликом Зари...

С.Калугин.

Мастерская группа игр “Пути Людей” и “Аталантэ” представляет вам свою новую игру - игру по Четвертой Эпохе мира Толкина.

Уж, в какие только времена и эпохи Средиземья не играли, вот и до Четвертой добрались... Давно (по счету людей) закончилась Война Кольца, Объединенное Королевство на вершине могущества, но... потомки победителей играют в орков, а кто-то стоит на пороге темной комнаты, не решаясь ступить внутрь.

Не думайте, это не Перумов и не ЧКА в версии Иллет. Дело в том, что сам Толкин начал писать “триллер” о раскрытии заговора, случившегося в царствование Эльдарiona, сына Элэссара, но потом решил, что овчинка не стоит выделки: воплощенное Зло навсегда покинуло мир, а “политические” разборки обитателей Средиземья слишком сильно

походили бы на то, о чем мы читаем в газетах... Миф закончился, уступив место Истории.

В том-то и беда: после ухода Саурана (а также орков, эльфов, истари...) Средиземье практически становится нашим миром, миром людей, и из него вместе с мифологической составляющей уходит (вроде бы) эльфийское неуловимое очарование и невыразимое чувство безнадежной надежды, которое так сильно ощущается во “Властелине Колец”. Казалось бы, как можно играть в Четвертую Эпоху, не впадая в пустое интриганство и бессмысленную боевку?

Однако существование Арды не ограничено Третьей Эпохой, поскольку смысл существования Арды не сводится к борьбе с воплощенным Злом, с Мэлькором или Саураном. Наша игра - размышление над “смыслом и назначением” истории Арды: мастера предлагают каждому игроку задуматься над тем, что же лежит в сердце мира Толкина, почему он такой живой и реальный для нас, обитателей иного места и времени. А пока мастера оставляют на этом месте “белое пятно”, и пусть каждый игрок “заполнит” его тем сокровенным смыслом, что идет от самого сердца, тем глубоким пониманием, которое не может быть механически передано другим людям, подобно тому, как не может быть передан другим смысл жизни. Поиски смысла - это не игра в “угадайку”, мастера точно также не могут и не имеют права навязывать свой “ответ” другим, пусть каждый свободно и добровольно найдет его сам.

Итак, Четвертая эпоха - мост из мифа в историю. Игра по Четвертой Эпохе - это мост между Ардой и нашим миром. Таким образом, наша игра - это своего рода перекресток, сон, притча, которая, будучи занимательной и интересной историей сама по себе, иносказательно говорит о чем-то ином (ср. “Лист работы Мелкина”). И для каждого игра обернется чем-то своим, неповторимым, как оборачивается неповторимым смыслом и ощущением весь мир Толкина, и это хорошо.

Наша игра, очевидным образом, построена на основе не сюжета Толкина, а по его миру: мастера “берут” то, что кажется им концептуально важным, и на этой основе строят ту часть мира Толкина, которая не описана в его текстах. Мастера поставили своей задачей сохранить мир Толкина, не перепутав его со своими глюками и концепциями, однако информационный пласт “Четвертой Стражи” входит в информационный континуум игр “Пути Людей” и “Аталантэ” (по-простому - в мире “Четвертой Эпохи” были в прошлом некоторые из событий и персонажей, наличествовавших на указанных играх. И еще кое-где...).

Концептуально важным в мире Профессора мастера считают, во-первых, существование добра и зла. При этом добро и зло не мыслятся нами как некие субстанции. Добро и зло в нашем понимании - это выбор человека в каждой конкретной ситуации. И символом зла мы считаем чужую поработавшую волю, омеханичивание, духовное и физическое рабство, лишение свободы воли и утрату индивидуальности. Добро же в таком случае значит прямо противоположное: это свобода, радость, возможность любви как бескорыстного дара, свободный выбор каждого человека. В мире Толкина нет полностью “хороших” и полностью “плохих” персонажей, особенно мастера просят учесть этот факт при подготовке к игре по Четвертой Эпохе. Еще не хотелось бы видеть стереотипы, бездумное следование неизвестно кем придуманным правилам. “Мой персонаж добрый, потому он обязан помогать всем на свете” или “Мой персонаж злой, потому он зарежет любого, кто попадется ему по дороге” - это штампы, шаг к духовному рабству. Применяемые без учета конкретной ситуации штампы приводят к обезличиванию персонажей и к искажению и вырождению изначально хороших, красивых, живых идей и представлений в нечто механическое, мертвое и уродливое. Морготовское. Потому мы призываем игроков: пусть в каждой конкретной ситуации ваш персонаж поступает так,

как считает нужным в своем сердце и разуме, а не так, как предписывает ему некая догма (или вы сами). Долой стереотипы! Конечно, действия персонажа должны быть мотивированы “изнутри” игры, но это совсем другое, чем стереотипные реакции на раздражители.

Мастера считают своим долгом высказаться по поводу ключевых (с нашей точки зрения) концептов, как-то: власть, кровь (происхождение), магия - поскольку мир игры мастера будут, естественно, строить сообразно своим представлениям и не хотят вводить в заблуждение тех, кто, возможно, думает иначе.

Какая власть является законной в Арде? Мастера считают, что только такая, которая не имеет своей целью самое себя, подчиняется высшим силам или, по крайней мере, законам. Правитель должен помнить, что источник его власти - не в нем самом, он должен блюсти справедливость и быть готов отдать жизнь за свой народ. У каждого народа есть свой король, но только короли Объединенного Королевства особенные: в их жилах течет кровь Лутиэн, их род, по пророчеству, никогда не прервется, они посредники между своим народом и высшими силами.

Также важен вопрос о наследственности, о крови. Мы считаем (на основе текстов Толкина, конечно), что в мире Толкина человеку передаются от предков не только обычные генетические признаки, но и сны, родовая память и даже порой нравственные нормы.

Магию мы понимаем как врожденную способность эльфов и айнур, которая может быть обращена на благо или на зло. Люди же не имеют данной способности, потому использование “инструментальной” магии заклинаний, вызов духов и тому подобное представляется соблазном для рода человеческого. Конечно, у людей могут быть необычные способности в качестве дара от высших сил, как, например, дар королевского исцеления, но подобный дар - всегда чудо, особая милость, и он не имеет отношения ни к “тайному знанию”, ни вообще к сознательным усилиям человека.

Сюжет игры свободный (поскольку профессорского сюжета нет), мастера будут управляться с ним своими средствами, никому ничего в процессе не навязывая. Сюжет мыслится на основе идей Толкина о Четвертой Эпохе (“заговор в Гондоре”) и на основе мастерских размышлений о мире Арды. В игре будет мистериальный пласт, выход в который, как правило, влечет за собой различные последствия для персонажа, а правила варьируются в зависимости от статуса персонажей. Так что будьте внимательны.

Игрок создает художественный образ, персонажа, который должен гармонично соотноситься с образом мира: роль, с нашей точки зрения, является как бы зеркалом (или голограммой) всего того мира, по которому делается игра. Потому для нас, для мастеров, на игре нет “мяса” и “балласта”, каждый игрок для нас - личность, а подход к нему и до игры и в процессе будет сугубо индивидуальным.

Боевка, экономика, магия и иные блоки игры делаются исходя из концепции и представлений мастеров об адекватности. Относительно деталей - см. правила, а вообще наша мастерская группа не сторонники чипов на рога и копыта и сертификатов на истинного короля. И вообще, чем меньше бумажек, тем лучше. Единственно необходимой бумагой мы признаем только игровой паспорт.

1. Требования к игрокам.

1. Требования к игрокам и командам: обязательна предварительная заявка/разговор с главным мастером (Азрафэль, Ольга Белоконь), согласование состава команды и легенд. Всякий допущенный в игру подчиняется правилам и мастерам. Споры – до игры и после, но не в процессе. В связи с этим всем рекомендуется ознакомиться с правилами заблаговременно. Нарушители получают сначала предупреждения, потом гадости по

игре, потом исключаются из игры. На нашей игре многое зависит от честности игрока, потому будьте честными! Самим же приятнее.

Игрок, приехавший на игру, автоматически считается согласившимся с правилами! Ваш приезд – знак доверия к мастерам и их действиям.

На нашей игре не принято: искать дыры в правилах; употреблять ненормативную лексику; выяснять пожизненные отношения; напиваться (и вообще употреблять наркотические вещества, кроме сигарет); заниматься боевыми (магическими, экономическими) действиями не по игровым причинам (заниматься маньячкой).

На нашей игре принято: уважительно относиться к мастерам и игрокам; вживаться в роль; соблюдать правила, даже если нарушений никто не заметит.

2. Минимальные требования к прикиду: джинсы/лосины экологических и черного цветов без отстрочки, хаки, однотонные экологические кроссовки или резиновые сапоги (в случае потопа), туника, командные знаки отличия (феньки, гербы, хайратники). Те же требования предъявляются и к теплой одежде (никаких цивильных свитеров на виду), без прикида игрок может быть лишь у себя в палатке, или за пределами полигона. Недопустимы белые кроссовки. При нарушении этих минимальных требований у игрока в любой роли будет лишь один хит! За особо выдающиеся костюмы – плюшки от мастеров. Поскольку на игре девушки могут играть мужские роли, то всякое существо в штанах по дефолту принимается всеми персонажами за мужика. Женщина может надеть брюки, только когда она переодевается мужчиной (в связи, с чем девушкам рекомендуется озаботиться подходящей теплой одеждой). Дождевики разрешены, их эстетичность – на совести игроков

Каждому игроку полагается иметь при себе некое игровое имущество (фенечку, ленточку, кошелечек), с чем не жалко расстаться. Это на случай, чтоб было что, скажем, отдать при обыске или ограблении. Также нужно иметь при себе белый хайратник, голубой хайратник и браслет цвета своего народа (этнографический знак).

3. Кроме костюмов, очень желательно озаботиться общей игровой эстетикой: антуражной посудой, свечными фонариками, украшениями, подсвечниками, флагами.

4. Игра предполагает глубокий “въезд” игроков в свои роли. Потому участие в инролинге и в деролинге для игроков строго обязательно. Инролинг и деролинг организуют мастера. В связи с этим просьба к игрокам не опаздывать к заявленному началу игры и по возможности не покидать полигон до окончания игры. Если игрок прибыл после начала игры или уезжает до ее окончания, ему нужно подойти к ближайшему мастеру для проведения инролинга и деролинга.

5. Общие требования: зеленку не рубить, мусор убирать, пожары не устраивать, не пьянствовать, матом не ругаться.

Не забудьте, что игра проводится в лесу! В связи с этим рекомендуется заблаговременно подумать о палатке, спальнике, пенке и топоре. В случае дождя игра не будет отменена или перенесена, потому готовьте непромокаемые эстетичные вещи!

6. Место пожизненного отдыха и медицинской помощи находится рядом с Мандосом и зовется “чертогами Эстэ”. Туда могут прийти люди, которым стало плохо по жизни, в физическом и психологическом смысле.

Предупреждение! Некоторые персонажи имеют скрытые качества, так что, когда, например, неизвестный вам человек убивает вас с одного удара, или, напротив, не убивается десятью ударами, не возмущайтесь. Все необычные качества прописаны в паспорте персонажа или в сертификате.

И еще раз: приезд на игру означает доверие мастерам и согласие с правилами. Мастера оставляют за собой право не допустить в игру любого человека.

2. Статус мастеров.

Знак мастера “при исполнении” - ярко-желтый хайратник или повязка. Вообще-то мастеров на игре не так много, их желателно запомнить в лицо. Мастера на игре - не играющие, то есть у них нет своей, родной, личной роли. Тем не менее, мастера могут выходить в эпизодических ролях - тогда они снимают хайратник или повязку. В этом случае мастер по умолчанию является человеком того народа, в котором находится, причем человеком вполне знакомым: скажем, мудрым старцем или знакомой тетенькой. При глупых вопросах в мастере просыпается старческий маразм, и склероз... Игроки могут делать с мастером, отыгрывающем роль, то же, что и с любым другим игроком, без ограничений.

Кроме того, мастера могут работать “эпическими силами”: духами, призраками, предками, родственниками, а также странными фигурами вроде Судьбы. Все эти вещи мастер делает в желтом хайратнике или в желтой повязке! Если мастер хочет показаться игроку так, чтобы его не видели другие игроки, он кладет игроку руку на плечо и совершает иные действия, привлекающие внимание игрока: взмахивает плащом перед лицом игрока и тому подобное.

Если мастер изображает Судьбу, Рок и прочие абстрактные понятия, игрок не обязан с ним общаться, но обязан выслушать мастера, после чего поступать так, как ему вздумается. Игрок может обращаться к своей Судьбе так, как это позволено его менталитетом. Скажем, житель Харада может обращаться к Судьбе как к личному духу-покровителю, гондорец же не может так сделать, он может обращаться к Судьбе как к своему “внутреннему голосу” или “голосу сердца”, например. Видит ли игрок свою Судьбу, и в каком виде, слышит ли он голос Судьбы как свой “внутренний голос”, чувствует ли он ее, решать самому игроку. В любом случае, общение игрока с “эпическими силами” обязательно только в одностороннем порядке “мастер-игрок”, но не наоборот.

Если мастер в желтом хайратнике общается с игроком, то другие персонажи этого видеть и слышать не могут!

В качестве “эпических сил” мастера могут делать вещи, которые могут показаться мастерским произволом: например, игрок, получивший десяток условно смертельных ударов будет объявлен легкораненым. Подобные действия мастера не являются ни в коей мере произволом, проистекающим от личных пристрастий, но являют конечный итог продуманной игротехнической системы, знать подробности которой игрокам совершенно необязательно. Так что не спешите обвинять мастера в пристрастности, и помните, что только ваше поведение, только действия игроков меняют картину мира, мастера же лишь показывают наглядно эти изменения.

Обращаться к мастеру на игре нужно осторожно, нельзя ни в коем случае перебивать его, если он говорит с другим игроком или с другим мастером, нужно выбрать момент, когда мастер не слишком занят, и отвести его в сторонку для разговора, а не кричать на весь полигон “Мастер, мастер!” J

Игроки, недовольные действиями мастера, могут написать свои жалобы в “Книгу жалоб и предложений”, которая выдается каждой команде.

В свою очередь, мастера обязуются соблюдать правила, быть вежливыми с игроками, не проводить психологических экспериментов над игроками без их согласия.

Все, что происходит на игре просьба воспринимать как игровые события!

3. Историческая и геополитическая ситуация.

Действие игры происходит в 213 год Четвертой Эпохи, через 93 года после смерти Короля Арагорна Элэссара.

После низвержения Властелина Колец и возвращения Короля было восстановлено Объединенное Королевство Севера и Юга. В его состав вошли все старые земли Гондора и Арнора за исключением земель Рохана - верного союзника Гондора. На юге владения Гондора включили в себя Харондор (Южный Гондор до реки Харнэн) и Умбар, а королевства Харада подписали мирный договор: они обязывались более не нападать на Гондор, не содействовать врагам Королевства, не заниматься пиратством и не поклоняться Тьме. После военных походов Короля Арагорна на восток, за море Рун, истерлинги-вастики редко осмеливаются подходить к границам Королевства.

За двести с лишним лет, прошедших с Войны Кольца, из Эндорэ ушли почти все Высшие эльфы (Имладрис и Лориэн опустели еще во времена Короля Элэссара, эльфы покинули Итилиэн после смерти Арагорна и ухода Лэголаса). Однако и про орков тоже уже лет 100 как не слышно... Хоббиты и гномы мирно живут на своих землях, в то время как люди осваивают все новые и новые территории.

Южное Королевство за два века стало еще сильнее: были восстановлены старые дороги и старые крепости. Построен огромный торговый и военный флот: гондорские моряки совершают далекие плавания на юг и открыли там множество удивительных земель. Также исследовательские экспедиции отправляются и сушей, на восток.

Естественно, Рохан по-прежнему остается самым верным союзником Королевства, многие дунэдайн женятся на роханских девах. Королевство гномов Одинокой Горы и Дэйл также находятся под покровительством Объединенного Королевства. Верховную власть Крылатой Короны признают беорнинги Долин Андуина и обитатели Рованиона. Восточные же кочевники изредка пробуют прочность границ Гондора, и, получая раз за разом достойный отпор, откатываются в свои степи. Смирный Харад исправно соблюдает условия мирного договора и присылает заложников за свое приличное поведение. Однако армия Королевства бдительности не теряет...

Вот уже три года титул "aran Gondor ar Arnor ar Hir i Mbair Annuí" ("Короля Гондора и Арнора, Владыки Земель Запада") носит внук Арагорна Элэссара, Король Аранэль, сын Эльдариона.

Наместником Королевства является лорд Дэнэтор, Пятый Князь Итилиэна.

Минас Тирит, переименованный обратно в Минас Анор еще при Короле Элэссаре, стал еще красивее и неприступнее: спасибо Гимли и гномам, поселившимся с ним в Белых Горах, которые сковали новые ворота из митриля и стали. Обители Исцеления, как и Школа Мудрости, основанная в 50 году Ч.Э., славятся на все западные земли: в Город приезжают учиться не только из Арнора и Рохана, но даже из Харада. Над Цитаделью, над Седьмым ярусом, развевается флаг потомков Элэндиля: Белое Дерево, корона и семь звезд на черном фоне.

Дол Амрот - юго-западный форпост Королевства, столица ланна Бэльфалас - по-прежнему сильная крепость и хорошо укрепленный морской порт: через Дол Амрот осуществляется морское сообщение с гаванями Арнора: Тарбадом и Линдоном. Хотя о пиратах в Бэльфаласе не слышали уже лет 150, моряки бдительности не теряют. Правит здесь потомок Князя Имрахилья, лорд Адрахиль Дол-Амротский. Он один из ближайших советников Короны и близкий родственник Короля. Флаг Дол Амрота - серебряный корабль-лебедь на голубом фоне.

Пэларгир, город у впадения в Андуин реки Сирит - столица ланна Лэбэннин и самый древний город Королевства, речной и морской порт. Пэларгир представляет собой основную базу военно-морского флота Королевства. Лорд Лэбэннина и Капитан Кораблей (то бишь, главный адмирал Королевского флота) - лорд Итилион. Флаг Лэбэннина - три белых звезды на голубом фоне.

Восточные ворота Гондора - крепость Эмин Арнэн, выстроенная на восточном берегу Андуина лордом Фарамиром, Первым Князем Итилиэна. Таким образом, Эмин Арнэн -

столица ланна Итилиэн и резиденция Князей Итилиэна и Наместников Гондора. Это штаб-квартира Южного отряда следопытов, подчиненного Наместникам: следопыты стерегут границы и путешествуют в восточные и южные земли, разузнавая обо всем, что могло бы нанести ущерб Королевству. Как было сказано, Пятый Князь Итилиэна - лорд Дэнэтор. Знамя Князей Итилиэна и Наместников Гондора - чисто-белое.

Умбар - гавань и крепость Гондора в южных землях, второе по старшинству из нумэнорских поселений в Срединных землях - имеет древнюю и весьма насыщенную историю. Живут здесь потомки пиратов-морэдайн - Людей Запада, некогда враждебных Гондору, немногочисленные харадрим, а также переселенцы из Гондора. Умбар становится важным местом контактов Запада и Юга: через Умбар Королевство осуществляет контроль над землями Харада и Кханда, это база дальних южных плаваний и исследовательских экспедиций на восток, а также торговый центр. В настоящее время этой провинцией Королевства управляет Наместник, назначаемый Королем, однако еще Король Элэссар даровал местной общине потомков морэдайн некоторые права самоуправления - право собирать Совет Гавани, консультационный орган при наместнике. Флаг Умбара - на синем фоне черный корабль, в правом верхнем углу - белая чайка.

За Умбаром простираются земли королевств Харада. После Войны Кольца Харад, насильственно объединенный при Сауроне, распался на несколько королевств. Ближайшее к Умбару королевство, Ташбаан, является данником Гондора - поскольку во времена до Войны Кольца короли Ташбаана были поставлены Сауроном править всем насильственно объединенным Харадом. Остальные королевства сохранили свою независимость, будучи ограничены лишь условиями мирного договора Короля Элэссара. Южане занимаются земледелием и скотоводством, они оседлые жители. Моря они боятся и решаются плавать только в виду берегов. Часты между княжествами стычки из-за земли, скота, кровной мести и тому подобных причин. У харадрим сохранились многие города, построенные, в том числе и морэдайн и старательно реставрируемые. У знатных харадрим могут быть рабы, но только не из своего племени.

Истерлинги-вастаки, в отличие от харадрим, ведут кочевой и полукочевой образ жизни. Они часто вступают в конфликты с южанами и с гондорцами, нападают на торговые караваны и научные экспедиции. Время от времени Гондор посылает войска для умирения отдельных развоевавшихся кочевых племен. Слушают вастаки только своих вождей и шаманов.

Уруки, потомки сарумановых полукровок орков и людей, все больше и больше становятся похожими на людей. Они живут в Объединенном Королевстве свободно, как полноправные граждане. Если в ком-то из них просыпается орочья кровь, он уходит из Королевства сам или его выгоняют, ибо такой урук отличается крайне агрессивным поведением.

Несмотря на благополучное существование, век потомков нумэнорцев продолжает сокращаться. Ныне они живут в среднем по 85-90 лет. И все меньше и меньше разница между потомками нумэнорцев и иными народами Средиземья, хоть она все еще и заметна. Все больше становится смешанных браков между дунэдайн и Младшими людьми: с роханцами, с харадрим, с людьми Востока. Свет Запада становится все более далеким, и жители Объединенного Королевства теряют не только года жизни, но и нечто неуловимое, но очень-очень важное... Или портятся люди от мирной жизни? В 138 году Ч.Э., на 18-м году правления Короля Эльдариона Борлас из Эмин Арнэн с помощью своего друга Саэлона раскрыл заговор сауронопклонников. После этой истории в Гондоре были официально запрещены темные культы: если поклоняющиеся не совершили уголовно наказуемых поступков, им предлагалось на выбор либо покинуть

пределы Королевства и земель, связанных с ним вассальными и дружескими договорами, либо отказаться от поклонения Тьме. С той поры ни о чем подобном не слыхали, но умные люди в Гондоре боятся повторения этой истории. На севере какие-то неприятности, и поговаривают, что Король Аранэль собирается отправиться в Арнор...

На игре отыгрываются Гондор (4 команды: Минас Анор, Дол Амрот, Пэларгир, Эмин Арнэн), Умбар (1 команда), несколько княжеств Ближнего Харада со святилищем (4-5 команд), немного вастаков.

Время игры - с 25 марта 213 года по 25 марта 214 года. Таким образом, за время игры проходит ровно 1 год игрового времени. Первая весна приходится на вечер пятницы и на ночь с пятницы на субботу; лето начинается утром в субботу; осень - где-то во второй половине дня в субботу; зима - поздно вечером в субботу, новая весна - утром в воскресенье.

4. Этнография.

В этом разделе кратко описаны команды, присутствующие на игре. Мастера настоятельно рекомендуют учитывать эти заметки в построении командной этнографии в первую очередь с целью создания общего этнического образа для народа, который делается несколькими командами. Более подробные сведения по этнографии раздаются покомандно.

На параде перед игрой в качестве представления своей команды мастера предлагают игрокам сделать сценку минут на 3-5, такую, чтобы был понятен образ команды, ее самые главные качества. Чтобы люди из других команд примерно представляли бы себе, с кем имеют дело.

Учитывая то, что разные народы выглядят по-разному (харадца сложно спутать с гондорцем, разве что в полной тьме), мастера предлагают следующую систему национальных различий: каждый персонаж игры (если это человек), кроме приличествующего прикида, носит на левом запястье широкий браслет (или повязку) национальных цветов. Этот браслет означает фенотип (внешние признаки – рост, цвет кожи и волос) человека. Полукровки и прочие носят всяческие полосатости и пестрости. Если человек желает замаскироваться (не магия или иллюзия, а примитивный грим), на видное место он надевает браслет той народности, под какую желает замаскироваться, а свой собственный прячет под нее. Маскированные, перед выходом обратитесь к мастеру! При всякой маскировке смена прикида обязательна.

4.1. Гондорцы (дунэдайн).

Еще до прихода нумэнорцев территорию будущего Гондора населяли племена, отличающиеся от Людей Запада более низким ростом, смуглой кожей и меньшим сроком жизни. Нумэнорцы сильно перемешались с этими людьми, и теперь всех обитателей Гондора зовут дунэдайн, Люди Запада. Особенно чистой нумэнорской кровью отличаются жители Минас Анора (бывший Минас Тирит) и жители Дол Амрота. От предков им достался высокий рост, благородство и жизнь более длительная, чем у остальных народов Средиземья. Кроме того, все дунэдайн редко болеют. И в моральных нормах они стараются следовать предкам: женятся 1 раз в жизни, не допускают подлости и предательства. Гондорцы очень любят и чтут старину, каждый из них в детстве слышал рассказы об эльфах и Войне Кольца.

У дунэдайн нет никаких культов, только три раза в год Король восходит на гору Миндоллуин. Там он от имени народа произносит благодарность Илуватару. В эти праздники гондорцы носят белые одежды, поэтому просьба игрокам привезти с собой белые прикиды или хотя бы белые нарамники, и свечи.

Национальный цвет – черный.

4.2. Харадрим.

По словам Толкина, “многочисленное и свирепое племя”, “жестокий народ”. Очень смуглые (но не негры!), кареглазые южане. Пришли на занимаемые ими земли с Востока еще в Первую Эпоху. В конце Второй Эпохи были объединены в сильные государства Черными Нумэнорцами (морэдайн) и их потомками. Государства эти давным-давно распались, и весь Харад представляет собой множество мелких, вечно соперничающих между собой королевств.

По мирному договору с Объединенным Королевством, подписанным впервые сразу после Войны Кольца, харадрим не могут нападать на Королевство, оказывать какое-либо содействие врагам Королевства и не могут строить храмы и поклоняться Морготу, Саурону и их слугам.

Сейчас в Хараде господствует старая религия, культ Огня и Солнца, бывший на Юге еще до Саурана.

Иногда у харадцев рождаются люди с нетипичным фенотипом, такие люди носят двухцветный браслет, как полукровки.

Одежда, обычаи и языки королевств похожи. Одним из самых интересных обычаев является то, что харадрим очень неохотно берут золото в обращение, но хоронят его вместе с покойниками. Также они никогда не берут скот и имущество побежденных королевств, а сжигают его. Имущество же иных народов они забирают себе спокойно. Верхняя одежда южан - что-то вроде арабской аббы. Южане любят украшения, их носят и женщины, и мужчины. Они любят также укладывать свои волосы в прически, иногда довольно замысловатые. Мужчины часто носят длинные волосы, заплетенные в косы по бокам. Никаких чалм и паранджей!

Национальный цвет – ярко-красный.

4.3. Вастаки.

Эти народы пришли в степи Кханда еще во Вторую Эпоху. Им свойственен несколько монголоидный тип лица. В целом можно сказать, что степняки находятся на более низкой ступени цивилизации, чем харадрим. Живут они племенами-родами, иногда оседло, но все больше кочуют. Жизнью племени управляют старейшины, которые назначают военного вождя из молодых, но проявивших себя воинов. Религиозной жизнью племени управляют шаманы. Большое значение имеет культ предков и культ Нижнего мира, где владевает Эрлик-хаан (то ли Саурон, то ли Мэлькор). После Войны Кольца в степи хлынул поток переселенцев с Востока, родственных прежним обитателям степей. Вастаки весьма воинственны. Среди обычаев весьма любопытно похищение невесты.

Одеваются вастаки весьма просто: длинные штаны и рубаха. В холодное время года носят штаны из меха и меховые плащи. Женщины носят длинные, часто красиво вышитые рубахи с поясами.

Национальный цвет – серый.

4.4. Морэдайн.

Потомки нумэнорцев, которые служили Саурону, называются морэдайн. В основном такие потомки встречаются на Юге, но говорят, что далеко на Востоке есть затерянные народы морэдайн. Из одного такого племени потомков Черных Нумэнорцев происходит известный Голос Саурана. Морэдайн Юга сильно смешались с харадрим, но иногда у кареглазых, черноволосых родителей появляется высокий, светловолосый ребенок. После Войны Кольца Умбар снова был присоединен к Гондору в качестве провинции, и морэдайн сейчас пытаются реставрировать свои кланы. В этом весьма помогают те

гондорцы, что перебрались в Умбар после Войны. Морэдайн горды и надменны, но и харадрим, и вастаки их весьма уважают и побаиваются. Ходят упорные слухи, что морэдайн владеют тайнами черной магии. После Войны Кольца в Умбаре образовалась замкнутая община морэдайн. Члены общины стараются, отделится от харадрим, и восстановить старую культуру Нумэнора. Некоторые же морэдайн не стремятся попасть в общину и живут, где придется, практически ничем не отличаясь от местных жителей. В одежде предпочитают черный цвет, носят рубахи и нарамники, штаны. На голове часто носят платки и банданы (только без рисунков и надписей, разумеется J), вроде арафаток.
Национальный цвет – фиолетовый.

4.5. Рохиррим.

В Гондор приезжают служить и учиться многочисленные рохиррим, а также люди из Долин Андуина, из Дэйла и проч., потомки племен, родственных Народу Хадора. Отыгрыш культурных особенностей - по согласованию с мастерами. Они светловолосы, голубоглазы и высоки ростом.

Национальный цвет - зеленый.

4.6. Уруки.

Потомки сарумановых экспериментов по скрещиванию орков и людей зовутся уруками. После Войны Кольца их простили при условии, что они будут жить, как все люди. Часть уруков ушла на Восток, за Мордор, но часть осталась. Некоторые из них живут и в Гондоре. Уруки отличаются высоким ростом и чрезвычайно длинными руками. У многих из них клыки длиннее, чем это бывает у простых людей. Уруки работают в основном на специальностях, требующих физическую силу и минимум интеллекта. Например, каменщики, углежогги. Уруки совсем не глупы, просто их ум направлен только на практические вещи – в основном, на сон и еду. В своих общинах уруки приобрели обычаи, отличающие их от орков и остальных людей. В общем уруки не злобливы, трудолюбивы, несколько тугодумы.

Национальный цвет – коричневый.

4.6. Эльфы и орки.

Эти народы являются, как правило, мастерскими персонажами. Увидите – не спутаете...


Описание:

Национальность. Внешний вид.

- 1) Дунэдайн - Рост около 180-190 см; попадаются люди до 2 м 15 см; широкие плечи; темные или светлые волосы; глаза голубые, зеленые, серые; светлая кожа.
- 2) Харадрим - Рост около 165 см, встречаются нередко люди роста 180 см; телосложение может быть и хрупким, и плотным; черные волосы; карие глаза; смуглая кожа.
- 3) Вастаки - Рост около 165 см; телосложение плотное; темные волосы; глаза карие, миндалевидные; широкие скулы; кожа смуглая с желтым оттенком.
- 4) Морэдайн - Рост обычно 170 см, но попадаются и очень высокие; широкие плечи; глаза практически любого цвета; темные волосы; кожа темнее, чем у гондорцев, но светлее, чем у харадрим. Встречаются и светловолосые голубоглазые люди.
- 5) Рохиррим - Рост около 180 см, стройные, сильные, кожа и волосы светлые, глаза голубые или светлые, темперамент иногда холерический.
- 6) Уруки - Рост около 180 см; телосложение плотное; очень длинные руки до колен; темные волосы; глаза карие, часто узкие; широкие, сплюснутые носы; кожа светлая с желтоватым оттенком.

Сновидения.

В любое время дня или ночи персонаж может заснуть и попасть на Тропу Снов. На Тропу Снов игрок попадает только с ведома мастера или игротехника. Мастер вручает игроку условный знак

Блок: Боевка 

Боевые правила.

1.Основа.

Система хитовая. У каждого человека по два “живых” хита плюс дополнительные (доспешные, артефактные и т. д.). У дунэдайн и некоторых морэдайн – три “живых” хита. Человек, оставшийся в одном хите, считается легкораненым. Без медицинской помощи раненый теряет 1 хит в 10 минут. Персонаж, у которого осталось 0 хитов, 10 минут сидит неподвижно, может только стенать, он считается тяжелораненым. Если не оказана медицинская помощь, персонаж умирает (в -1 хите). Мертвый сидит неподвижно, ни с кем не разговаривая 10 минут после окончания боя, после чего надевает белый хайратник и идет в Мандос, либо ждет своих похорон и идет в Мандос после них. Перевязать рану может любой, при легком ранении – и сам пострадавший. Осуществлять перевязку поверх одежды, доспеха и проч. бесполезно. После перевязки при легком ранении хиты не теряются, восстанавливаются до базы в течении часа. При лечении лекарем хиты восстанавливаются быстрее. При тяжелом ранении смерть после перевязки наступает через 30 минут, спасти раненого может только лекарь. Мертвым считается персонаж, потерявший хитов на один больше, чем у него есть. **Не забывайте считать свои хиты!**

Зона поражения – весь корпус, руки до кисти, ноги до стопы. При ударе в эту зону снимаются хиты. При попадании в конечность ниже локтя/колена она отключается до излечения. Удары в кисть, стопу и по пальцам не засчитываются. Пах, шея, голова считаются нехитовой и непоражаемой зоной. При попадании в голову, шею, пах, просто нанесении болезненной травмы пострадавший (по желанию) вместе с нанесшим удар (по желанию пострадавшего) выходит из игры на срок до 2 часов. Нанесший удар, по желанию пострадавшего, лишается права ношения оружия на срок до 6 часов. **Удар в спину снимает на хит больше обычного любым оружием, и производится из положения сзади или сбоку от поражаемого.** Называйте вслух количество снятых вами хитов. Не считающие честно (называющие большее число хитов, чем они снимают ударом на самом деле) лишаются права носить оружие до 6 часов.

ВНИМАНИЕ! Разбор споров происходит только вне игры. Разборки во время столкновения не допустимы!

Время боевки – с 8 до 22 часов. Ночью боевка ограничена поединками один на один, штурмы, осады и засады запрещены, безусловно. Нападение из засады даже 1 x 1 не является поединком.

Кулуарные убийства (ножиком по горлу – и все) запрещены.

2. Классификация бойцов.

ОПОЛЧЕНЕЦ – любой взрослый персонаж, имеющий любое неартефактное оружие. Не пользуются доспехами.

ВОИН (у дунэдайн – охтар). Может носить доспехи и пользоваться любым оружием, кроме нетипичного для расы (народа).

ПОЛКОВОДЕЦ (у дунэдайн – роквэн, у других народов – еще как-нибудь) – офицеры, военная элита. Любые оружие и доспехи, кроме нехарактерных для расы в целом. На время боя получают один дополнительный хит, то есть первый удар, прошедший в "офицера", не снимает с него хитов. Не имеет дополнительного хита в мирных условиях и ситуациях типа "убит любимой женой в спальне", а также в поединках типа дуэли.

Ополченец может "выучиться" на воина, если пройдет мастерский тест на владение оружием. Воин производится в "полководцы" по игре старшим по званию.

3. Оружие и доспехи.

Артефактное и магическое оружие. Обозначается красной лентой. Обозначение должно быть хорошо заметно на расстоянии. Факт и характеристики персонажа, использующего в бою артефактное оружие и магию, должны быть объявлены до боя!

Отравленное оружие обозначается черной лентой. При ранении таким оружием без помощи лекаря человек умирает через 10 минут. Отравить оружие обычным ядом нельзя, на игре существуют ремесленники, умеющие делать отравленное оружие. Это умение прописывается в паспорт персонажа.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ.

Оружие должно быть потенциально безопасным, функциональным, иметь эстетический вид. Оружие типа клюшек, обмотанных синей изолентой, допускаться в игру не будет. Пластиковые мечи будут проходить особый, индивидуальный допуск.

Все оружие проходит мастерский контроль до игры, равно как и умение владеть этим оружием. Оружие, не допущенное в игру, мирно лежит всю игру в палатке регионального мастера, или в рюкзаке владельца, по договоренности. Оружие, допущенное на игру, маркируется мастером.

Использование арбалетов на начало игры разрешено только гондорцам.

Камни для катапульта (также просто камни) представляют собой мешок, набитый травой или тряпками.

Все метательное оружие, кроме арбалета, не пробивает тяжелый доспех. Арбалет **пробивает** тяжелый доспех.

Все оружие, кроме артефактов, снимает по хиту за удар. Стрелы луков и арбалетов снимают по два хита. "Швейная машинка" (тычковые или некачественные удары в одно место) снимает 1 хит.

Оружие из лыжных палок и трубок допущены не будут.

ДОСПЕХИ должны иметь приличный вид. Все части должны принадлежать к единому стилю (пример: кольчуга из 1,5 мм проволоки локоть-колени, полосчатые наручи-поножи, шлем с наносником и бармицей), обеспечивать реальную защиту от удара. В случае потенциальной опасности при использовании (наличие шипов, острых углов, необработанных кромок) доспех к игре допущен не будет. Подразделяются на легкие, средние, тяжелые. За эстетичность и особую надежность доспеху может добавляться прочность, выражаемая в хитах.

ЛЕГКИЙ доспех – защищает торс и бедра, рукава отсутствуют или торс и плечи ("футболка"). Кожа в один слой, нашитые на ткань или кожу металлические пластины (если пластины только на груди), кираса только, кольчужная жилетка. +1 хит.

СРЕДНИЙ доспех – закрывает руки до локтя, ноги до середины бедра. Кольчуга, пластинчатый доспех, кираса с наплечниками или другими элементами, доспехи из кожи в несколько слоев. +2 хита.

ТЯЖЕЛЫЙ доспех – защищает руки до кистей, торс целиком, ногу до колена. Очень толстая кожа (более 9мм), крупные пластины с маленьким зазором, латы. Наличие

шлема. Стилизация обязательна! Игрока в таком доспехе нельзя оглушить. Не пробивается кинжалами, охотничьими копьями и метательным оружием. + 3 хита.

ШЛЕМ – защищает голову (!), спасает от оглушения. Сам по себе хитов не добавляет.

НАРУЧИ, ПОНОЖИ – защищают конечности от ударов одноручным оружием, уколков копья и стрелы. Сами по себе хитов не добавляют.

МАСТЕРСКИЙ ПРЯНИК! Шлем и наручи в сочетании с легким доспехом делают его средним, шлем, наручи и поножи в сочетании с средним доспехом делают его тяжелым.

Щиты могут быть любой формы, в зависимости от традиций народа. Без шипов на умбонах, углах и других поверхностях. Прорубаются только артефактным оружием. Удары ногой в щит запрещены.

Все оружие и доспехи снабжены “клеймами” ремесленников. Их приклеивают к допущенному на игру оружию и доспехам. От времени ни доспехи, ни оружие не портятся, но, если с них содрать “клейма”, становятся в лучшем случае металлоломом. Тогда эти вещи нужно вновь вводить в игру с помощью ремесленников (либо, если ремесленников у команды нет, с помощью мастеров). Диверсии вроде “пришел и незаметно испортил у противника все оружие и доспехи” считаются недействительными по причине малой реалистичности. Зато вполне можно снять “клейма” с оружия раненого или трупа. Просьба не путать “клейма” ремесленников с мастерской отметкой “оружие допущено”. Последняя не отчуждается от оружия в течение всей игры.

Особенности вооружения народов и рас.

Оружие может быть допущено на игру только в том случае, если оно соответствует роли, выбранной игроком. В случае если игрок вооружен каким-то экзотическим видом вооружения, он (игрок, а не вид вооружения) должен будет объяснить, откуда такое диво взялось, а так же пройти проверку на умение владеть таким оружием. Естественно, оружие должно соответствовать общим требованиям безопасности.

МАСТЕРА ОСТАВЛЯЮТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ЗАПРЕТИТЬ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ В ИГРЕ ЛЮБОЕ ОРУЖИЕ ИЛИ ДОСПЕХ!

Тяжелый доспех, кроме дунэдайн и морэдайн, имеют право носить (при соответствующей технологии или трофейное) только отдельные представители иных народов. У них (представителей) это будет отмечено в паспорте как “могучее телосложение”.

Дунэдайн. Вооружение европейского типа до появления огнестрельного оружия (ориентироваться преимущественно на 11-13 века). Прямые мечи, одноручные и полторные, длинные луки, копья. Разрешены к использованию арбалеты. Щиты ростовые, прямоугольные или каплевидные. Дунэдайн имеют право носить тяжелый доспех и строить укрепления 1-го класса. Не характерны дубины и палицы. Осадные сооружения всех типов.

Харадрим. Одноручные мечи, короткие луки, копья, кистени. Щиты круглые. Нет тяжелых доспехов, укрепления 2-го класса, 3-го встречаются редко. Осадное снаряжение - любое, оговоренное правилами. Мумаки – только по жизни.

Вастаки (степняки). На начало игры: металлические изделия редки и плохого качества, нет доспехов, клинкового и двуручного оружия. Есть: охотничьи копья, дротики, луки, пращи, дубинки и палицы, топоры. Наконечники преимущественно бронзовые, всем видам оружия предпочитают дубины. Нет “офицеров”. Двуручных дубин в рост владельца у людей нет. Копья только охотничьи, по плечу владельцу. Могут бросаться камнями (мешок с травой, тряпками и прочим), которые таскают с собой в количестве не более двух штук. Рекомендую активно использовать дротики и другое метательное орудие. Укрепления только 3-го класса. Осадное снаряжение неизвестно.

Морэдайн. На начало игры – то же оружие, что и у дунэдайн. Могут носить тяжелые

доспехи.

Уруки. Пользуются оружием дунэдайн, но не носят тяжелых доспехов. Любимое оружие – дубина или пра-прадедушкин старенький меч.

Блок: Фортификация

Укрепления.

Укрепления на игре делятся на 3 класса. Укрепления 3-го класса (**частоколы**) отображаются натянутыми веревками с закрепленными на них ветками, листьями картона и т. п., ворота – деревянные. Укрепления 2-го класса (**легкие крепости**) отображаются воротами, возможно – с башней, стены – так же, как в случае частокола. Укрепления 1-го класса (**полноценные крепости**) отображаются стеной с воротами и башней, возможен штурмовой коридор, остальные стены – так же, как в случае частокола. В любом случае, нештурмовая стена должна быть с виду похожа на стену и сколь либо препятствовать прохождению. **Ворота** полноценной крепости должны достигать ширины не менее полутора метров, легкой крепости – не менее метра, ширина проемов в частоколе ограничивается тем, что через эти проемы вам самим ходить.

Рвами могут быть окружены укрепления 2-го и 1-го классов. **Ров** должен быть глубиной не более штыка лопаты, шириной не более полуметра. Ров засыпается сухими листьями или хвоей. Ров также можно преодолеть с помощью сделанных мостков. **Подземный ход** может быть прорыт, откуда угодно и куда угодно, но длина его ограничивается 50 метрами (больше – только при специфических условиях). Моделируется на входе и на выходе, маскировка – при желании. Диаметр входа и выхода – не меньше ширины плеч самого широкого из потенциально лезущих по нему персонажей (иначе – застрянет, бедняжка...). Ползущий (по жизни ползущий) по подземному ходу незаметен для находящихся на поверхности (следить за таким игроком, выискивая, где же он вылезет – неигровое свинство). При определенных условиях подземным ходам свойственно осыпаться (волей мастеров) или быть осыпаемыми (при желании игроков).

Блок: Штурмы, Осады

Штурмы и осады.

Осада – не более 3 реальных часов, после чего осаждающие уходят хотя бы до ближайшего своего лагеря.

Штурм. В укрепление попасть можно через ворота или пробитые в стенах бреша, на башню или штурмовую стену – по лестницам. Количество ударов тарана, необходимых для пробивания ворот и стен, зависит от класса укрепления, качества постройки, количества людей при таране и ряда других возможных и неизвестных штурмующим факторов. В любом случае, когда ворота или стена обрушиваются, об этом объявляет мастер. Частокол можно также прорубить большим двуручным топором. Брешь, пробитая в стене тараном или прорубленная в частоколе топором, достаточна по ширине, чтобы в нее одновременно мог пройти один человек; если при этом на данном участке стены еще что-то осталось висеть на веревках, оно оттуда в оперативном порядке снимается.

При штурме осаждаемые могут пользоваться кипящей смолой (котелок с шишками, -2 хита с каждого, кому досталось), камнями (-2 хита) и бревнами (свернутая пенка,

снимает с тех, в кого попадает, 2 хита, бросают не менее 2-х человек при условии, что находятся выше уровня земли – на башне или стене).

Осадное и оборонительное снаряжение.

Катапульта мечет камни. Попадание такого камня – смерть на месте.

Осадная башня представляет собой сооружение из прутьев или картона (из окрашенных в приличный цвет коробок), в котором находится не менее 4 переносящих его человек. Сидящие в осадной башне не поражаются и не поражают, разрушить осадную башню может только попадание катапульты. От качества башни зависит, сколько ударов снарядами катапульты она выдерживает. При разрушении осадной башни люди, в ней находящиеся, бросают башню и идут, как есть. На горящее укрепление в осадных башнях не лезут!

Таран представляет собой бревно не менее 20 см в диаметре и 2м в длину, можно – окованное железом (по игре! **Добрый совет:** обмотать боевую часть фольгой и скотчем). Тащить таран должны не менее 2-х человек.

Никаких ниндзюков по ночам не предвидится!

Крепости, штурмуемые и осаждаемые на особых условиях.

Крепость Минас Анор просто так, обычными методами, не берется. Кроме того, подойти к столице для штурма (ха-ха) можно, только уже взяв одну из трех остальных гондорских крепостей – Эмин Арнэн, Пэларгир или Дол Амрот. А крепости Дол Амрот и Пэларгир можно осадить или взять штурмом только с моря – высадив морской или речной десант...

Блок: Пожары, поджоги



Поджоги.

Гореть могут деревянные игровые постройки (в том числе частоколы). Палатки – неигровая территория. При поджоге игровых построек (кроме укреплений) по углам постройки втыкается по бенгалику и поджигается. Бенгалик можно тушить не менее чем полулитром воды. По обгоранию бенгаликов мастер устанавливает степень повреждения постройки. Если в постройке находились люди, степень их ожогов также устанавливается по степени обгорания бенгаликов. Если люди успели выскочить до того, как сгорела половина бенгалика, они не обожглись.

Для поджога частокола необходимо насыпать возле него **большую** кучу земли или сучьев, на вершине которой установить бенгалик. Гореть должен бенгалик, но никак не куча!

Поджигать, таким образом, корабли нельзя! С кораблей просто срывается “клеймо”, после чего корабль считается уничтоженным.

Блок: Плен



Пленение.

Оглушение и другие способы пленения. Накидывание сети (на туловище либо обе руки); или обнять обезоруженного с захватом рук и продержат со счетом до двадцати (вслух). Обезоруживание: накинуть петлю на вооруженную руку. Оглушение: только в

не боевой обстановке плашмя мечом или сертифицированной дубинкой/посохом по спине (несильно!) со словами “Оглушен”, после чего клиент не двигается, роняет все, что держал в руках и вслух считает до двадцати.

Связывание, обыск и содержание под стражей. По договоренности: по жизни и освобождаться можно любым способом, либо завязать для видимости веревочку (по рукам – на руки, по ногам – на ноги), и тогда можно перерезать только игровым ножом/кинжалом (но если по ногам – ходить нельзя) и никаким другим оружием. Закованный кузнецом в цепи может быть освобожден только кузнецом же. Кляп – поверх рта неплотно повязать тряпочку. Обыск также по договоренности – словесный или пожизненный. Тюрьма д. б. построена в виде огорожки из жердей и если не охраняется по жизни, то попытки побега оговариваются с мастером и вероятность этого события определяется им. Попавший в плен находится там сколь угодно долго, может привлекаться к любым игровым работам (но не обязан их выполнять), может пытаться убежать, бунтовать.

Пленного можно обратить в **рабство** (по пожизненной договоренности).

Блок: пытки



Пытки.

Отыгрываются театралкой. Пытуемому в красочных подробностях описывается все, что с ним проделывают, он же, в свою очередь, отыгрывает свои страдания. Палач сам решает, какой ущерб здоровью принесли пытки пленному, вплоть до смерти. Пытуемый же сам решает, выдавать ли нужную информацию палачу. В случае профессионального палача человек обязан дать все требуемые сведения под пыткой, если у него нет особой стойкости к пыткам, которая обозначается в паспорте. В особых случаях эффективность пытки определяет мастер.

Блок: Морские и речные правила



Корабли и сражения на воде.

На игре море моделируется озером, а корабли - байдами, допускаются также резиновые и обычные лодки, иные плавсредства (автомобильные шины просьба не предлагать J).

По правилам безопасности **запрещается**: вставать в полный рост и переходить из байды в байду (из лодки в лодку и т.п.); соприкасаться бортами; находиться на корабле в доспехах (спас. жилет считается средним доспехом). Все плавсредства не должны быть перегружены. Запрещается плавать в одиночку, на каждом корабле должно быть как минимум два человека. Очень не рекомендуется выходить на глубокую воду людям, не умеющим плавать. **Ради вашей безопасности, будьте внимательны!**

Для того чтобы корабль существовал в реальности игры, нужно, чтобы на нем стояли два “клейма” ремесленника - на носу и на корме. На “клейме” должно быть прописано название корабля; максимальное количество перевозимых человек (по жизни); также герб игрового владельца судна. На начало игры некоторое количество кораблей снабжается “клеймами” автоматически. Для увеличения количества кораблей или для починки старых нужны ремесленники. Корабль, с которого содрали “клейма”, считается уничтоженным.

Угонять корабли воспрещается. Корабль всегда возвращается в порт приписки.

Перемещение корабля из команды в команду возможно лишь при пожизненном согласовании с пожизненным владельцем плавсредства.

Корабли бывают двух типов - военные (моделируются байдарками) и торговые (моделируются остальными плавсредствами). Военные корабли могут вести морские сражения, торговые корабли могут только возить грузы и людей. Военные корабли также могут перевозить грузы. Каждый корабль может выдержать только определенное количество человек, информация об этом ставится на корабельных “клеймах”. Корабль, у которого есть флаг, считается флагманом. Флаг должен быть закреплен на шесте, не быть слишком маленьким, должен не мешать устойчивости байды или лодки. Флаг несет символ определенного флота, например, флагман Королевского Флота, плавает под знаменем Капитана Флота; судно под флагом “белая ладья и серебряный лебедь на синем поле” - флагман флота Дол Амрота. Пираты могут плавать под своими личными флагами. Флаг типа “череп и скрещенные кости” запрещен! Под таким флагом плавает не корабль, а трансформаторная будка J. В одной флотилии может быть только один флагман. Если флотилия составлена из флотов разных мест, флагманов может быть несколько.

Морские сражения. На каждом военном корабле находится одна или несколько баллист (маломощный арбалет мастерского изготовления). Использование в морском бою или для стрельбы по берегу личных луков или иного личного оружия запрещается. С корабля баллисты не снимаются. Ее можно использовать либо в морском сражении, либо обстреливать берег. При стрельбе по берегу попадание в человека означает тяжелое ранение вне зависимости от наличных хитов. Каждый человек, принимающий участие в морском сражении и не являющийся пассажиром этого судна, изображает часть команды на протяжении этого морского сражения. При попадании в него из осадного оружия (баллисты, катапульты) или корабельной баллисты, человек перестает делать то, что делал (гребец перестает грести, канонир перестает стрелять), но как личность не погибает. При “отключении” всей команды корабль считается неуправляемым. При желании победителей такой корабль может быть утоплен в любой момент (по просьбе победителей команда проигравшего корабля снимает с него “клейма”). “Отключенная” команда при условии сохранения корабля может “восстановиться”, причалив с чьей-либо помощью к обитаемому берегу (порт или тайная база), и простояв там полчаса. Пример: в морском сражении вся команда корабля была “отключена”, но к месту событий приблизился дружественный корабль и противник сбежал. Пострадавший корабль просит взять своего спасителя на буксир, если тот соглашается, можно символически протянуть веревку с корабля на корабль, но реальный буксир не изображать. “Отключенной” команде при наличии буксира грести разрешается.

Находясь на плавсредстве, нельзя уворачиваться от летящих стрел и камней, а то перевернетесь! Перевернутое по жизни плавсредство считается утонувшим, с него снимаются “клейма”, а все люди надевают белый хайратники и идут в место для мертвых. Люди, находящиеся на проигравшем корабле, могут сдать его победителю, и тогда их судьба целиком в его руках (могут быть утоплены, отпущены, взяты в плен). В случае нежелания сдаваться они могут либо сами утопить свой корабль (сорвав с него клейма) - и тогда считается, что они утонули вместе с ним, либо сражаются в абордажном бою.

Члены команды флагмана “отключаются” не с одного попадания баллисты, а с двух.

Торговый корабль не может напасть или отбиваться от военного, он может только уходить, пока не “отключена” вся команда.

Абордаж. На абордаж можно брать только неуправляемый корабль. Победивший корабль объявляет абордаж громко, чтобы его слышали все присутствующие. В этом

случае экипажи высаживаются на берег, ограничивают место боя веревкой длиной »10 метров (военным кораблям неплохо бы иметь ее в своем арсенале) и начинают рубиться. Рубятся они в том, в чем были в байде - т.е. доспехи (кроме спасжилета), даже если они есть в качестве груза - не надеваются. Спасательный жилет считается средним доспехом. Сражение считается происходящим на корабле, потому никакие другие люди не могут вмешиваться, даже находящиеся на других кораблях. Погибшие в абордажном бою считаются погибшими лично, они надевают белый хайратник и следуют в место для мертвых.

Победители могут предложить команде побежденного корабля, сдастся в плен, те могут согласиться или не согласиться. Победители также могут отпустить побежденных в спасательной шлюпке (о шлюпках смотри ниже).

Потопление кораблей.

Если в результате морского боя один корабль одержал победу над другим, с проигравшего корабля его команда снимает “клейма” в течении 5 минут после признания своего поражения. Корабль считается уничтоженным. Люди, находящиеся на этом корабле, могут быть, по желанию победителя, утоплены (и в таком), отпущены (в этом случае считается, что они спаслись и приплыли на берег, на шлюпках) или захвачены в плен. При захвате людей в плен побежденные обязаны причалить там, где укажут победители, сдать все оружие победителям. Пленным нельзя сопротивляться победителям до того момента, как победители их свяжут!

Потопленный корабль должен быть отогнан в свой порт. “Мертвые” отгоняют корабль, а затем идут в Мандос; живые просто пригоняют корабль, который теперь считается простой шлюпкой; в случае захвата команды в плен корабль отгоняют в порт приписки либо пленные в белых хайратниках (а потом они сушей возвращаются к пленившим), либо это делают победители, тоже в белый хайратниках. Во избежание разбазаривания имущества лодку или иное плавсредство с сорванными “клеймами” победители использовать не могут! Но могут, с разрешения мастеров, воспользоваться некоторыми преимуществами побежденного судна, например, повесить свою грузоподъемность или увеличить число баллист.

Если корабль находится на берегу, его можно уничтожить, сорвав “клейма”. Но не увлекайтесь, слишком масштабная диверсия может быть признана недействительной из-за полного неправдоподобия.

Ночные высадки разрешены. Если войско под покровом ночи высадилось на вражеский берег, оно остается там до обнаружения жителями этого берега. Если войско обнаружено, а время боевки еще не наступило, войско должно покинуть чужой берег и возвратиться домой. После чего может вновь повторить попытку незаметного десанта J. С берега корабль разрешается обстреливать только осадными орудиями. При “отключении” всей команды выстрелами с берега корабль считается затонувшим, “клейма” с него снимаются. Люди при этом считаются спасшимися в шлюпке, они могут быстро причалить к любому берегу, но не имеют права вступать в морские сражения.

Плавсредство без “клейм”, управляемое людьми не в белых хайратниках, считается шлюпкой!

Потопить шлюпку можно одним выстрелом корабельной баллисты или любым попаданием осадного орудия с берега. В этом случае все, находящиеся в шлюпке, считаются умершими. Они надевают белые хайратники и отправляются в место для мертвых.

Корабль с темно-фиолетовым флагом, управляемый человеком в фиолетовом плаще и


задрапированный черной тканью - мастерское судно: Морниэ, Корабль Мертвых. К нему лучше не приближаться... Моряки видят этот корабль как призрак, находящиеся на берегу не видят ничего.

Блок: Медицина, лекари 

Лекарство.

Если человеку мастер или игротехник вручили “метку болезни”, то есть особую бумажку, на которую нанесен условный знак, там, череп и кости или змея с чашей, то персонаж данного игрока заболел. Игрок сам выбирает любую болезнь, и старательно отыгрывает ее симптомы. Болезнь должна требовать лечения у специалиста-лекаря и не быть заразной. Больной может очень быстро вылечиться у ближайшего лекаря, а может страдать хоть до конца игры, по желанию. По излечению игрок отдает метку лекарю. Но если игроку вручается “черная метка” с черным силуэтом (рисунок на “метке” закрашен черным цветом), то персонаж этого игрока не может, вылечится просто так, он вылечивается или помирает тогда, когда скажет мастер. Симптомы таких болезней мастер сам говорит заболевшему, и уж тогда болей, никуда не денешься. Разумеется, лечится можно и нужно и при “неизлечимых” заболеваниях.

Лекарство отыгрывается так же, как другие профессии, то есть в меру собственной фантазии. Обучение на лекаря – такое же. Лекарь вправе вылечить больного от любой болезни, кроме неизлечимых (на которые дается “черная метка” с черным силуэтом). Лекарь также проявляет заботу об умирающих, наряду с близкими. Лекарь – тоже не только профессия, но и социальный статус.

Блок: Яды 

Яды.

Считается, что любой лекарь может приготовить яд. Яды бывают мгновенными (смерть наступает через 1 минуту), и отыгрываются безопасными легко заметными при приеме внутрь веществами: перцем, лимонной кислотой, солью. Бывают яды замедленного действия (смерть наступает в течение часа), они отыгрываются большими бусинами или пуговицами. Симптомы отравления отравленный отыгрывает на свой вкус. Также любой лекарь может приготовить противоядие от медленного яда и от яда на оружии. Если отравленный успел принять противоядие примерно в первые 23 отпущенного ему времени, он выздоравливает. Против мгновенного яда противоядий не существует.

Блок: Демография, евгеника 

Демография.

Так как у нас проходит всего один игровой год, то дети практически не вырастают, а игроки не выходят в игру в ролях своих детей, внуков и прочих потомков (можно братьями, сестрами...). Если женщина желает отыграть беременность, пожалуйста, но

учтите, что ваш ребенок весь остаток игры будет младенцем, и изображать его придется каким-нибудь полешком.

Игроки, желающие отыгрывать детей, не имеют права носить оружие и работать, разве что могут помогать старшим. Мальчики от взрослых мужчин отличаются короткими, до колен и выше, брюками. Девочки от взрослых девушек и женщин - фартучками.

Блок: Страна мертвых



Смерть.

Окончив каким-либо образом, срок своей жизни на земле, персонаж надевает белый хайратник и отправляется на берег, дожидаться корабля Морниэ, корабля Смерти, по дороге ни с кем не разговаривая. Исключения из этого правила единичны и подвластны мастерам. Игрок ждет корабль (отыгрывается байдой) в условленном месте полигона. Это место огорожено белой веревкой с белыми тряпочками, находится, там могут, только умершие. Находясь на берегу, игрок может разговаривать с другими умершими, но, только не выходя из роли. Деролинг производится на корабле, и в Мандос человек попадает уже не в роли.

Игрок на месте гибели своего персонажа может оставить пакет с игровыми вещами и душераздирающее описание собственного трупa.

Срок “отсидки” в Мандосе не фиксированный, он определяется в индивидуальном порядке.

Внимание! Игрок имеет только две жизни, то есть может выйти из Мандоса в новой роли только один раз!

По Приговору Мандоса человек может быть вообще не выпущен более в игру.

Блок: Магия



Магия и Незримый Мир.

Почти все люди подвержены всем магическим воздействиям. Исключение составляют некоторые эпические персонажи, на которых магия действует избирательно. Обо всех особенностях действия магии мастер сообщает игроку лично. Если вам ничего специального не сообщили, значит, на вас действует любое магическое действие.

Магов на игре очень мало. Они имеют специальные феньки, которые будут показаны игрокам на полигоне. Человек, предъявивший такую феньку, имеет право совершать любые магические действия (о которых с магами предварительно договорились мастера, разумеется). О результате магических действий маги сообщают заколдованному.

Все артефакты имеют сертификат, открытый или закрытый.

Люди в голубых масках являются духами, обитающими в Незримом мире. В общем случае при прохождении такого духа простой смертный чувствует холод. Если что-то еще – духи сами вам объяснят, что именно. Духи имеют право совершать магические действия. В Незримый мир могут также попадать вполне живые персонажи, при этом они также надевают маски, но могут действовать и на физическом плане зримого мира.

Места, отмеченные белыми веревками или белыми тряпками, являются доступными только для духов или для “спящих”, или для мертвых.

Блок: Экономика

Ремесла.

Никаких чипов на игре нет, все отыгрывается натуральными продуктами и вещами. Нет также обязательной сдачи обеспечения и игровой одежды. Все профессии отыгрываются самими игроками в добровольном порядке. Игроки, желающие отыгрывать ремесленную деятельность, должны об этом предупредить мастера до игры.

Ремесленники осуществляют ввод предметов в игровую реальность. Для этого каждый ремесленник снабжается мастерскими личными “клеймами” (листок бумаги с напечатанным символом и наклеивающиеся символы). Ремесленник отыгрывает рабочий процесс, после чего прикрепляет свое “клеймо” к предмету скотчем или иным образом, главное, чтобы “клеймо” держалось. В обязательном порядке такими “клеймами” должно быть снабжено все оружие, доспехи и корабли (байды, лодки). Все остальные предметы “клеятся” по желанию. Оружие или корабль, с которого сорваны “клейма”, в игровой реальности не существует, он представляет собой в лучшем случае обломки. Мастер может привезти на игру уже готовые изделия, может делать их на игре. За проделанную работу мастеру полагается платить деньгами либо натуральными продуктами. Ремесленник сам может регулировать скорость рабочего процесса, то есть создавать вещь минут за пять или возиться час - решать только ему. На “клеймах” оружия и кораблей оставлено место для имени этого оружия или корабля. Если позволяет размер “клейма”, на “клеймо” можно нанести и имя ремесленника.

Если в команде нет ремесленников, ввод предметов в игру осуществляет мастер. Разумеется, если осваивается новое производство, например, кораблестроение, в команде должен быть хотя бы один человек, отыгрывающий ремесленника. А, в общем, никакой обязанности нет.

Людам, посвятившим своей профессии много времени и сил, мастера предложат некоторые плюшки. Возможно даже создание артефакта... Уважаемые ремесленники! Отыгравая ремесленную деятельность, не зацикливайтесь на обрядах, тем более, если они противоречат менталитету вашего народа. Процесс изготовления вещи можно красиво отыграть и без обряда.

Приобрести профессию можно, отыгравая ученичество. То есть обучающийся должен слушать учителя и выполнять работу под его руководством. Поскольку на игре проходит известный промежуток времени, лучше ученичество заявить еще до игры, в заявке. Если ученик желает стать полноправным ремесленником, он вместе со своим учителем подходит к самому уважаемому ремесленнику округи (или к Главе Гильдии, если таковая существует), ученику назначается испытание, если он его выдерживает, ему выдаются личные “клейма”, а в паспорт заносится соответствующая отметка. В случае затруднений с уважаемыми ремесленниками можно подойти к мастеру.

Ремесленник или торговец – это не только профессия, но и социальный статус человека. Все ремесленники снабжаются особыми медальонами, показывающие принадлежность к данной профессии. Вообще ремесленников очень уважают!

Для облегчения торговли мастерами вводятся игровые деньги, курс которых будет на начало игры определен мастерами.

Блок: Животные, охота

Звери и монстры.

На полигоне обретаются звери.

Волки (на юге - шакалы) – серые или черные: хламида, повязка, закрывающая лицо, уши, хвост. Положил руки (обе) на плечи – загрыз. Ударов не отбивает. Хитовая зона – полная.

Медведь (на юге - львы) – коричневая меховушка, повязка на лице, уши. Положил руки на плечи – заломал. Удар лапой с размаху снимает хит. Ударов не отбивает, за исключением копейных. Хитовая зона – полная.

Заяц – длинные уши, воротнички. Не причиняет вреда. Ударов не отбивает. Хитовая зона – полная.

Олени (на юге - газели) – рога и повязка на лице, на руках – варежки-копыта. Лягается на хит (рукой). Ударов не отбивает. Хитовая зона – полная.

Кабаны – почти то же, что и олени. Вместо рогов – клыки (кинжалы). Двумя клыками снимает 1 хит.

Мастерские звери по дорогам не ходят, на человека первыми не нападают, если только не ранены. За убегающими людьми не гонятся, если не ранены (зайцы и олени не гонятся вообще). Имеют четко опознаваемый прикид. К людям-оборотням эти замечания не относятся, кроме прикида. Закулуарить зверя нельзя.

Если встретите монстра на игре - ну что ж, наши вам соболезнования... Кстати, монстра закулуарить тоже нельзя.

Блок: Мастерские правила



Фрагмент №1.

Игротехника на игре «Четвертая Стража» (файл для мастеров)

Если прибегать к физическим аналогиям, систему игротехники на данной игре можно уподобить «кругам на воде». Смысл в том, чтобы точечными воздействиями на отдельных персонажей (судьбами, квестами, архетипами) охватить всю игру. Как камень, брошенный в одном месте пруда, будоражит волнами весь пруд.

1. СУДЬБЫ ЛЮДЕЙ И КОЛЛЕКТИВОВ.

Судьбы имеют свою специфику, различаются по жанрам. Названия и суть жанров взяты из литературы, во всех жанрах работал Толкин. В зависимости от поведения человека, от ощущения человеком глобально своего места на игре определяется его жанр. Человек, в зависимости от своего поведения, может переходить из жанра в жанр. Каждому жанру соответствуют свои правила. Различные жанры выделены для удобства мастеров. Сам игрок о них ничего не знает, он живет в игре, в результате чего с ним случается разное. Эти жанры: бытовой, эпический, сказочный, мифический.

В **бытовом** жанре действуют «обычные» игровые правила, экономика, смерть и все такое. Чтобы приобрести предмет, надо его купить или унести, чтобы родить ребенка, нужно его зачать обычным способом, чтобы умереть, нужно потерять все хиты. Судьба человека подвержена случайностям, она совершенно обычна: родился, женился, воевал, работал, умер. В этот жанр попадают те люди, кто не заморочен совершенно высокими идеями, и хотящие «просто поиграть»; люди, которые хотят ощутить специфику мира

через обычную жизнь; люди, решающие узкие личные задачи; стебщики и функционеры; довольствующиеся ролью наблюдателей. Люди из этого жанра имеют дело в основном с архетипами коллективов. На первый взгляд, человек бытового жанра не влияет напрямую на судьбы мира и не соотносится с великими событиями. Его роль в мире другая. Но если «бытовой» человек сталкивается с эпосом в лице эпической ситуаций или эпического героя (или эпического предмета), на него начинают действовать законы эпоса, он оказывается замешанным в разные проклятия и тому подобное, сам лично при том никаким «иммунитетом» не обладая. В конце концов, он может погибнуть, выйти обратно в обычную среду или стать эпическим персонажем.

В жанре **эпическом** - иные законы. Судьба персонажа определяется более жестко, и все его приключения не случайны. Необходимый предмет добывается геройскими подвигами, чтобы родить ребенка, надо попасть под луч света или проглотить червячка, чтобы умереть, надо исчерпать свою судьбу. Судьба человека героична, она связана с судьбами мира. Судьба человека определяется мастерами не по жесткому сценарию типа: «а теперь он должен совершить то-то и то-то», жестко определяются только выборы человека. Например, Дэнэтор - это выбор между Гондором и остальным миром, но никак не выбор между любовью и преданностью (как у Тристана). Вот эти выборы жестко определяются в зависимости от того, по какому архетипу идет человек. В этот жанр попадают короли, или люди, претендующие на их место; те, кого занимают мировые судьбы; люди, хотящие и могущие выделиться из бытовой рутины. Люди этого жанра имеют дело уже с личными архетипами. Вернее сказать, эпические герои своим личным архетипом воплощают общественные установки, личная судьба таких людей тесно связана с судьбами мира. Кроме иммунитета против случайной смерти, колдовства и иных поворотов, эпический человек подвержен влиянию проклятий, клятв и тому подобного. Он сам все время создает вокруг себя эпические ситуации и втягивает окружающих в них.

В жанре **сказочном** люди попадают в волшебную реальность, подчиняющуюся законам не героическим и не бытовым. Герой сказки - не герой в эпическом смысле, он проходит сказку как посвящение, как инициацию. Главные элементы судьбы: волшебные помощники, завистники, враг, счастливый финал. Судьба человека в основном не связана с судьбами мира, она оценивается как глубоко личная. В этот жанр попадают люди, хотящие волшебства мягкого, без надрыва героики. Они решают опять личные проблемы, но не бытовым, а волшебным образом. Люди этого жанра имеют дело с персонажами своей сказки, которые часто и есть замаскированные архетипы. Важнейший элемент сказочного жанра - квест как некое конкретное задание (спасти царевну, найти кого-то и т.п.).

Жанр **мифический** в «живом виде» на игре не присутствует, ибо времена Мифа закончились с падением последнего представителя воплощенного зла, с гибелью Саурана. Но с мифом можно соприкоснуться на Тропе Снов, или в разговоре с Глорфиндэлем, который является универсальным проводником и посредником. Еще одна возможность заглянуть человеку в миф - Прямой Путь. Те, кто страстно желают увидеть Валинор, если их желание очень сильно и Валар им помогают, способны преодолеть искривленную земную поверхность, и, минуя слои воздуха и Ильмэн, увидеть берега Благословенной Земли. Но это - все, ибо после этого человек умирает. Мифологична также судьба единственного человека, чья жертва спасет ситуацию на игре. Он, если останется в живых, отправится в Валинор на эльфийском корабле (?).

Мастерские действия для людей из разных жанров. Для людей бытового жанра достаточно отвечать на вопросы, следить за выполнением правил, допускать на Тропу Снов. Для людей эпического жанра главное - личные архетипы. Для людей сказочного

жанра - различные квэсты, обладание волшебными предметами. Про мифический жанр все уже сказано.

Судьбы бывают не только у людей, но и у отдельных коллективов. На игре различаются два уровня коллективов: региональный и командный. Регион - это крупная единица, на игре всего три региона: Гондор (4 команды); Умбар (одна большая или две стоящих рядом команды); Харад (4 команды плюс странствующие вастаки). Мастер обычно «приписан» к региону. Команды - единицы помельче, они составляющие региона. Например, есть регион Гондор и его команды: Дол Амрот, Минас Анор, Эмин Арнэн, Пэларгир. Приблизительно над каждой командой стоит лорд - капитан данной команды. У каждого региона есть изначально жанр. Гондор и Умбар попадают скорее в эпический жанр, Харад - в сказочный. Это значит, что основные приключения происходят в Хараде (и еще в покинутом Мордоре), там отыскиваются волшебные предметы и т.п.

Каждый регион и каждая команда имеют свой архетип, но об этом ниже.

2. АРХЕТИПЫ.

Базовым элементом человеческой психики являются архетипы, проявляющиеся в беспрестанном повторении сюжетов и отличительных черт героев. Архетип, собственно, не есть какая-то сущность, он обладает бытием, подобным бытию кристаллической решетки. Никто никогда не видел этой решетки, но молекулы минерала выстраиваются в строгом соответствии с ней. Так никто никогда не может воспринять архетип в чистом виде, но только в виде архетипических сюжетов, по которым проходят судьбы людей. Мир архетипов – бессмертен и надчеловечен, человек может почувствовать прикосновение к нему, но полностью стать архетипом невозможно. Но без прикосновения к архетипу не узнаешь о собственных возможностях и о собственном бессмертии. Можно попасть в зависимость от архетипа, и тогда тебя ведет по жизни этот архетип. Заметим в скобках, что полностью стать независимым от любых архетипов невозможно, как невозможно дому освободиться от составляющих его кирпичей. Дом, «освобожденный» от кирпичей и арматуры есть пустое место. Так и человек. Но человек, в отличие от дома, может изменять расположение своих «кирпичей», подбирать их по фасону и размеру. Это значит, что человек может осознавать, какому архетипу он следует, какова его модель поведения и измениться в ту сторону, в какую он хочет. Задача трудная, но выполнимая.

На игре мастера, кроме всего прочего, представляют собой и основные архетипы, модели человеческого поведения и судьбы. Архетипы разделены по трем цветам: черный, красный, белый. Черный цвет - это жесткие архетипы, связанные с искушением, разрушением, тоской, тайной, подчинением, смертью. Черные архетипы ставят человека в зависимость от демонических сил. Человеку очень тяжело уйти из-под власти Черных, и судьба его трагична, разрушительна для самого человека и окружающих. Черные архетипы стремятся полностью взять контроль над поступками человека. С Черными также связаны самые низкие, животные человеческие инстинкты и эмоции. Красный - цвет жизни, любви, страсти, власти, борьбы. Эти архетипы не такие жесткие, как Черные, дают человеку больше свободы, призывают опираться на собственные силы. Они ведут человека «земными» тропами, связанными с задачами, лежащими в земном мире. Например, это слава, власть, долг. С Красными связаны такие вещи, как чувство чести, ответственность. Белый цвет - это архетипы, связанные с духовной чистотой, невинностью, устремлением к идеалам, лежащим вне земных интересов, высшей любовью, верой, жертвой ради других. Белые дают очень большую свободу человеку, и ведут человека к вещам, лежащим выше обычных земных интересов. Например, к вере в Бога, к жертве за других, к высокой любви. Архетипы являются не только конкретному

человеку, но и коллективам. В зависимости от поведения человека (или коллектива) архетипы, что ведут его, могут менять цвет. Можно или переодеться мастеру, или передавать человека другому мастеру. Цвет можно менять, одевая длинные, разного цвета плащи. Если нужно скрыть цвет, одевается плащ серого цвета.

В игре, по большей части, мастера носят серые одеяния, демонстрируя свой архетип лишь своим поведением. Но в ключевые моменты, например, при поединках героев с различными архетипами, мастера явно демонстрируют свой цвет. Еще мастера демонстрируют свой цвет, когда ходят меж людьми, находящимися рядом с их «подопечным». В таком случае они не привлекают к нему внимания, а говорят людям всякие мелочи, между делом общаясь и с «подопечным». Мелочи мастера говорят в соответствии со своим цветом. Кроме того, мастера могут демонстрировать свой цвет в снах и мистериях. Мастера откровенно становятся рядом со своими «подопечными» и надевают соответствующие цвета в конце игры, когда уже все очевидно.

Психологи выделяют всего шесть архетипов, но не разделяют их по цветам, и вообще термины «одержимость архетипом» означают неуправляемость данного образа, а «подавленный архетип» означает неспособность человека сознательно или бессознательно следовать ему. У нас на игре все будет несколько иначе. Выделяется два архетипа - мужская и женская фигуры. Они означают не пол в физиологическом или даже психическом смысле слова, а, скорее, ян и инь, качества, которые традиционно приписывают мужчине или женщине, но которые с полом не связаны и проявляются у всех представителей рода человеческого. Мужская фигура - это качества ян: твердость, настойчивость, стремление к риску, новаторство, активный подход к жизни. Ян стремиться сам выбирать себе пути и задачи, он склонен к силовым решениям. Женская фигура - это качества инь: мягкость, уступчивость, нежность, консерватизм, сохранение традиций. В целом мужскую фигуру можно охарактеризовать как наполняющую, а женскую - как принимающую.

В зависимости от цвета фигуры архетипов проявляются по-разному. По-разному они проявляются и в зависимости от жанра.

Черный ян в бытовом жанре - Отчим. Люди под его влиянием: садисты, уголовники, гопники. В эпическом жанре черный мужчина - Черный Король. Люди под его влиянием: тираны, узурпаторы, проклятые. Макбет, Ар-Фаразон, Турин, Кастамир. В сказочном - Злодей. Кощей, дракон Смог. В мифическом - Саурон, Мэлькор.

Черный инь. В бытовом жанре - Мачеха. Люди под ее влиянием: пьяницы, бездельники, наркоманы. В эпическом - Черная Королева. Люди под ее влиянием: черные маги, женщины-властительницы. Саруман, Бэрутиэль, Истар, Саурон в виде Аннатара или в Нумэноре. В сказочном - Ведьма. Баба-Яга, Снежная Королева. В мифическом - Унголиант.

Красный ян. В бытовом - Отец. Люди под его влиянием: трудяги, храбрецы, хозяева, отцы семейств. Хоббиты. В эпическом - Красный Король. Люди под его влиянием: короли для людей, вожди, герои. Хурин, Дэнэтот, Боромир, Исильдур, Бард. В сказочном - богатыри, фермер Джайлз из Хэма. В мифе - Тулкас, Аулэ.

Красный инь. Бытовой жанр - Мать. Люди: матери семейств, верные жены, хозяйки. Хоббиты. Эпический - Красная Королева. Люди: женщины, вступающиеся за свою семью, ради семьи готовые на все. Морвэн. Сказочный - Добрая Матушка, Крестная. Мифический - Йаванна, Вана.

Белый ян. Бытовой - Мудрец. Люди: святые. Фродо после путешествия. Эпический - Белый Король. Люди: короли «от Бога», те, кто поднимается над слоем государственных

и вообще мирских интересов, мудрецы. Арагорн, Эльрос, Элэндиль, Финрод, Бэрэн, Эарэндиль. Сказочный - Гэндальф в «Хоббите», Том Бомбадил. Мифический - Манвэ. **Белый инь.** Бытовой - Мудрая Женщина. Люди: Андрэт, Аданэль. Эпический - Белая Королева. Люди: королевы, поднявшиеся над мирскими интересами. Лутиэн, Галадриэль, Эльвинг. Сказочный - Волшебница. Златеника. Мифический - Варда.

К отдельному персонажу на игре, как правило, является одна фигура - или мужская (янская), или женская (иньская), так как развитие идет обычно по акцентированному пути, второй путь остается скрытым. Явление сразу двух фигур - скорее исключение, чем правило. Но человеку можно время от времени, скажем, на Тропе Снов, показывать его вторую, «забытую» половину.

Пол персонажа никак не связан с тем, мужскому или женскому архетипу он следует. Явление архетипа - это овеществление той линии поведения, которой персонаж придерживается. Скажем, Эовин в своем побеге на войну явно следовала архетипу Красного Короля.

Для всего полигона имеют значение несколько персонажей. В их лице показано, как люди полностью уходят под власть архетипов. Черный Король - Морадан, Хэрумор. Черная Королева - Хранитель. Хэрумор-Хранитель - фигура уникальная, он работает сразу по мужскому и женскому архетипу. Еще важные фигуры: Наследник, Наместник, харадский король (условное имя - Тисрок). Вообще важные, эпические фигуры определяются сюжетом (см. соответствующий файл).

Архетипы-мастера работают одновременно как с самим человеком, так и с окружением этого человека. Причем все их поведение в принципе подчинено игрокам, то есть на игре игроки фактически управляют мастерами в рамках данного мироздания, мироздания по законам мира Толкина.

Внутри игры архетип воспринимается по-разному, в зависимости от менталитета персонажа. В Хараде архетипическая фигура может восприниматься как личный хранитель, как душа предка или как некое божество. В Гондоре подобная интерпретация невозможна, и архетип воспринимается скорее как воплощение Судьбы. «Знакомство» человека с архетипом подразумевает, что персонаж игрока теперь чувствует, что к нему привлечено внимание высших сил, что судьба его особенна. «Знакомство» оформляется каким-нибудь знаковым внутри игры действием. Например, Красный появляется около человека при благословении родителей и кладет руку на плечо человека. О «знакомстве» будет еще сказано ниже. Мастер в роли архетипа не должен указывать человеку, что человек думает и чувствует, он только описывает и дает советы. Например, нельзя говорить: «Ты чувствуешь страх», нужно сказать «Это место выглядит так-то и так-то». Можно постулировать только физические ощущения, например, «ты чувствуешь холод». Общение мастера и игрока может быть как двусторонним, так и односторонним: игрок может с мастером-архетипом не общаться, так как его персонаж не видит его. Главное для мастера - реагировать не на слова, а на поступки персонажа, очень желательно разбираться в намерениях персонажа.

Мастера различно отыгрывают не только цвета своих архетипов, но и их янскую или иньскую сторону. Например, при защите своего подопечного мужские архетипы отмахиваются мечом, женщины закрывают его своим плащом.

Черные фигуры нацелены на то, чтобы взять человека под возможно более полный контроль, форменный мастерский произвол, причем вырваться из-под их влияния должно быть тяжело и по правилам игры, и, главное, морально самому игроку. Задача Черных:

погубить человека душевно и физически, а также поспособствовать тому, чтобы было погублено его окружение. Самая предпочтительная смерть для Черного - самоубийство его подопечного, в гордыне и отчаянье, с проклятием на устах всем и всему. Черные архетипы могут являться кому угодно, но контролируют следующие сюжеты (и, соответственно, общаются с людьми, завязанными в эти сюжеты): магия, предательство, восстание против законной власти, поклонение Тьме в любой форме, неразборчивость в средствах достижения цели (для того-то сделаю все, что угодно), проклятые.

Черный Король, черный ян, существо довольно грубое. Он полагается на свою силу, действует напролом. Он обманывает, предает, убивает просто, как танк, ради достижения своей цели. Пример: если Черному Королю мешает какое-либо царство, он его уничтожает с помощью военной силы. «Все будет так, как я хочу, и немедленно!» Это не значит, что Черный прост, он умеет выжидать, но его методы «чисто мужские» J .

Черная Королева, черный инь, существо крайне коварное. Она полагается на свою хитрость, берет желаемое не силой, но изворотливостью. Ее любимое развлечение - разные тайны и секреты. Все она окружает покровом секретности. «Давай все сделаем так, что нас ни в чем не заподозрят!» Пример: если Черной Королеве мешает какое-либо царство, она тайно восстановит против него его соседей, в итоге царство падет, а Королева вроде как бы будет не при чем.

«Знакомство» человека с Черным. Когда человек совершает эпическое действие, интересующего Черного (разбой на дороге или плевок в суп соседа эпическими действиями не считаются), тот приходит к человеку, как бы выходя из результата его действия. Например, человек подался в некроманты: к нему приходит Черная Королева и подает магическое зеркало, может в нем что-то показать, после чего становится у человека за спиной и кладет руку ему на плечо. Предательство: Черный подходит к человеку, моет руки кровью, становится сзади. Поклонение Тьме: из-за алтаря выходит Черный, бросает в огонь хворост и становится сзади. Проклятые: Черные становятся сзади сразу после проклятия, выходя из-за спины проклявшего, если не уловят момент, некоторое время следуют за человеком повсюду, как тень, на некотором расстоянии, по возможности точно повторяя все движения человека, потом кладут ему руку на плечо.

Методы воздействия Черных. На самого человека: архетип поставляет человеку очень нужную для него информацию, советует, как и что делать, затем превращает свои советы в форменный диктат. Важно не сообщать человеку те факты, которые он никак узнать не может (например, прошлое этого харадского короля), а обращать внимание на всякие мелочи (как кто смотрит, что кто сказал), строить логические цепочки и охватывать всю картину целиком, советовать, как добыть ту или иную информацию, что вообще делать по тому или иному поводу. Подобные советы ценны тем, что мастер исходит из неизвестной игроку информации, но хотя он ее игроку и не сообщает, советы его действенны. Внутри игры это выглядит как повышенная интуиция. При этом плюсы Черных должны быть очевидны: доступность скрытой информации и возможности для ее использования, вплоть до банального увеличения хитов. Черные не стесняются давить на человека, угрожают ему в случае невыполнения приказов санкциями. Черные также стимулируют в человеке его «тонкую семерку», то есть ряд отрицательных качеств: гордыню, агрессию, отчаянье, лень, излишнюю торопливость, цинизм, неправильную оценку ситуации и других людей.

Черные действуют, во-первых, «изнутри», то есть давая различные советы и приказания в качестве «внутреннего голоса». Во-вторых, снаружи. Это могут быть действия-советы вроде: черный показывает человеку, как он убивает другого кинжалом, смотрит приглашающе. «Убиваемый» не должен видеть, что выделяет чужой черный архетип, если нет цели специально напугать его. Еще ряд характерных жестов Черного: кивая на противника, выразительно провести рукой по горлу (собственному); сделать руками

такой жест, как будто бы откручивает противнику голову; указывать большим пальцем вниз (жест «добей»). При этом можно различные выражения лица корчить: морщиться, презирать, удивляться, поднимать брови, мерзко ухмыляться и прочее. Техническая деталь: человеку, чтобы убедить его в чем-то, нужно говорить уверенно, так, как будто бы все уже сделано. Не «попытайся стать Королем», а «ты волею судеб Король!». Вспомните, как три ведьмы обработали Макбета: первая сказала то, что он и сам знал («Привет тебе, гламисский тан!»); вторая то, что он еще не знал, но что уже совершилось («Привет тебе, кавдорский тан!»); третья сказала то, что еще не совершилось, но зависело от воли Макбета («Привет тебе, король шотландский!»).

Черные моют руки кровью, идут через кровавые потоки или заставляют видеть человека в воде кровь. В моменты, когда нужно убедить человека или заставить его подчиниться, Черные кладут руки на плечи человека или на его горло (из-за спины или сбоку).

Действия переодетых в серое непродвинутых Черных по семерке (это можно делать просто на бегу - типа, пробегая мимо какого-нибудь обычного гондорского человечка (при подходящем архетип. фоне и архетип. ситуации) кинуть ему «Да плевать на тебя этим лордом, они заняты только своими интригами, они предадут Короля и страну!».) Провоцируя тем хаос, неразбериху, панику, отвлекая людей от выполнения долга. Или по крайней мере двухходовка: «Ты сделал это? Ах, негодяй, нарушил свой долг!». Если человек покупается, в следующий раз он искушается на откровенно черное действие (измена, убийство невинного).

Черный: «Ты не можешь никому доверять, все в раздре, защищайся, ныне времена хаоса и безвластия, брат восстал на брата, носи при себе оружие, не убирай руку с эфеса и ни к кому не поворачивайся спиной. Что это вон тот тип на тебя так косится? Не к добру это...» (после чего подойти к сказанному типу и выдать ему то же самое). Или: «Опасности подстерегают тебя повсюду: даже во сне может придти дух, чтобы выпить твою жизнь или забрать твоё тело. С этим надо что-то делать: например, стать некромантом, чтобы обезопасить себя от духов!».

Дракон: «Да кто такие эти лорды, чтобы ты их слушался? Они такие же люди, как и ты, а то и похуже, потому как всякая власть развращает. Почему ты должен их слушаться? Да ты сам и без них прекрасно знаешь, что делать со своей жизнью!». Или «С какого перепуга ты тут должен киснуть на посту? Вперед, навстречу подвигам! Только ты можешь спасти свою страну!». Или просто бросить кому-то на бегу «Только ты, великий, но скромный, можешь спасти Гондор подобно Фродо!» - и пусть человек недоуменно чешет репу... «Перед кем-то преклонять колена? Это не для тебя, это пусть перед тобой кланяются»,

Желтый: Черные переодетые повергают сомнению правдивые слова («а откуда ты знаешь, что это правда?»), указывают на игру слов, которой тоже нет («откуда ты знаешь, что он не схитрил со смыслом слов?»), находят подозрительные признаки, которых тоже нет («а ты видел, как он косил глазами? Небось врет»). Напротив, подтверждают лживые или ошибочные соображения, слова, признаки, также указывают на них как на истинные (по мере надобности). «Все обманщики, никому верить нельзя, ни лордам, ни Королю». «Только Н, можно верить, ну и что, что он человек не больно хороший? Зато не лицемер, как все остальные!». Или какая-нибудь бредовая мысль: «Смотри, все понятно (следует преидиотское толкование)! Эту кашу заварил Наместник, чтобы стать Королем! Поди всем Расскажи об этом и ты спасешь Королевство!». «Тебя используют, тобой манипулируют! Думай своей головой, верь только себе!».

Свинья (включается, когда есть шанс, что сидение на месте игроку интереснее важных игровых обязанностей): «Нечего тут на посту стоять (идти на войну), надо охранять свою семью и свой дом!». Или «ты тут скучаешь, а мог бы у костерка посидеть, чайку попить...» «Подумаешь, лорды, королевство, высокие материи! Жизнь у человека одна.

Надо, пока раздрай, оторвать себе кусок пожирнее».

Торопыжка: «Вот ты тут сидишь ни хрена не делаешь (стоишь как дурак на посту), а Королевство гибнет! А ну беги быстро его спасай!». «Там твоих убивают, а ты тут прохлаждаешься на посту!»

Серый (после событий): «А, все фигня... Все равно все кончится плохо. Зачем куда-то идти, что-то делать?», «Ты ничтожество. Только и умеешь как баран на посту стоять-строем ходить». «Это из-за тебя все это произошло, это ты во всем виноват, это ты не досмотрел. Зачем жить дальше? Лучше небытие, смерть, чем эта вина», «Я же говорил, что ты неудачник, ничего у тебя не вышло и выйти не могло. Зачем пытаться снова?».

Змей: «Ну подумай, какое отношение Свет имеет к стоянию на посту-выполнению прямого долга? Это же просто смешно - ты и Свет!». «Это ты-то к свету тянешься? Ты-то маленький ничтожный человечек? Вот умора!». «А, подумаешь, разборки! Это пустяки, забей.», «Какой-такой выбор? Это, право, просто несерьезно...», «О, мы тут изображаем спасителей мира! Ну брат, тебе только колпака с ослиными ушками не хватает, а так великий герой, ничего не скажешь!». «Это все случайное совпадение». «Миром правят личные интересы, ну посуди сам»

А откровенно Черные говорят и комментируют правильные вещи и поступки с пакостной ухмылочкой: «Что, за Добро пошел биться? Здорово тебя, барана, использовали!», «Что, остался на посту стоять? Ну конечно, вся слава теперь им достанется. Так тебе, дураку, и надо!». «Здорово же ты дал себе мозги запудрить всем этим Светом!», «Это ты виноват во всем, если бы ты сделал, как я тебе говорил, этого бы не случилось!»

На окружение человека черные действуют, во-первых, просто периодически показываясь рядом с ним в черной одежде (но так, чтобы окружающие не поняли, что это именно его архетип, просто мастер тусуется, ни к кому конкретно не прилипая, но общаясь понемногу со всеми). Во-вторых, ухудшая рядом с ним «духовный климат», эффекты могут быть от влияния на магию, видений, до простого чувства страха. Не нужно говорить словами «Тебе страшно», а сделать какое-то угрожающее движение: по правилам игрок не видит мастера, но по жизни он его видит, и страшновато все равно станет. Например, сцена: возвращается муж домой, а там черная женщина расчесывает волосы его супруге, потом она кланяется и уходит. Или мастер надевает маску, проходит очень близко от человека или группы людей, потом отходит в сторону и снимает маску. Еще можно шепнуть на ухо человеку, общающемуся с «подопечным» Черного, что у него исчез хит. Главное, не забыть этот хит человеку после разговора вернуть! Еще такие приколы: мастер шепчет на ухо человеку, что его лица касается паутина, или рядом проскочила крыса, задев голым холодным хвостом; или тени по углам стали слишком черными. И все, на дополнительные вопросы отвечать в духе расписывания деталей этой паутины или крысы. Паутина и крыса обыкновенные, тени чернеют тоже без магических штучек: просто у человека восприятие обостряется.

Шепот на ухо, дыхание "Shadow...". Гасят свечи, светильники, фонарики - на черных территориях и вокруг господина Ха-Ха.

Защита, предоставляемая Черным. Черные дают много, человек защищен со всех сторон и полностью, как в футляре. Но, с другой стороны, когда нужно, Черный может подстроить любую гадость.

Когда мастер-архетип рядом.

Физические повреждения. Оберегает от случайных повреждений: ушибов, переломов и прочее. Во время боя все раны объявляются архетипом незначительными, даже перевязки не требуют. При этом возможны ситуации, что человеку со всего размаха двинули какой-нибудь огромной секирой - а это максимум легкое ранение, которое

человек лечит себе сам после боя. Защита «круговая», то есть все вышесказанное действительно и для ударов в спину, и для ударов прямых. Но когда Черный имеет дело с проклятым, или когда Черный решил известить человека, который больше ему не полезен, он начинает действовать ровно наоборот: все случайности обращает в плохую сторону, например, случайно споткнулся - сломал ногу. При этом мастеру нужно не придумывать случайные события, а действовать на основе реальных, меняя их интерпретацию. То есть ждать, пока игрок реально споткнется. В бою Черный, решивший погубить человека, может утяжелять ранения.

Яды, болезни. От яда человека, защищенного Черным, максимум стошнит J . Болезни действуют только тогда, когда их выдает человеку сам Черный, больше никак.

Магия. В общем случае Черный отгоняет от человека духов, которые хотят ему повредить. Не дает убить человека на черной местности, не дает за ним шпионить. Не дает духам вселяться в тело без приглашения. Зато может направить духа, посланного убить человека, на кого-то из его окружения - на вассалов, близких. Однако если человек добровольно вошел в контакт с духом и согласился на вселение, Черный ничего сделать не может. С другой стороны, Черный может, для изведения человека, и помочь духам.

Когда мастера-архетипа рядом нет.

Физические повреждения. Случайности, понятно, истолковывать некому, потому все как обычно. В бою человек имеет десять дополнительных хитов, но они не боевые, а «лежачие». То есть, когда с человека снимаются реальные, положенные ему по правилам хиты, человек оказывается в тяжелом ранении. Смерть наступает, только если целенаправленно снять с него эти самые десять хитов. Причем от кровопотери человек не умирает.

Болезни, яды. Болезни принимаются только с «черной меткой», все яды считаются слабодействующими со сроком действия около часа.

Магия. На черной местности приход духа, посланного убить - «черная метка», а также можно шпионить, все остальные воздействия не работают. Если добровольно согласился на вселение духа - что ж, сам себе злобный...

Проклятых людей Черные защищают, но постепенно изводят их или кидают в самый нужный момент, смотря по тому, какое проклятие.

Ограничение Черных. Черные не любят Красных и просто ненавидят Белых. Черные фигуры отходят от человека, если он вступает в контакт со «святым»: это Глорфиндэль, может, еще кто-то на игре проклянется. Но потом они набрасываются на подопечного по-старому. Черные отходят прочь на время, если человек сталкивается с носителем Белого архетипа. При этом человек временно остается без всякой архитектурной защиты. Мастер говорит игроку, что его «архитепический сертификат», где написаны все защиты архетипа, не работает. После того, как Белый или «святой» отошел, Черный возвращается и возвращает все свои защиты.

Уход Черных.

Чтобы держать Черного возле себя, человек должен постоянно совершать действия, которые Черного интересуют. Если человек долгое время ничего не делает, или делает, с точки зрения Черного, «не то», Черный сначала пугает человека своим уходом и страшными ужасами, которые за ним последуют, если человек не реагирует, Черный уходит, забирая у человека свой архитектурный сертификат. Уходя, Черный оставляет человеку следующие ужасы. Если Черный шел от бездействия человека, человеку остается 1 хит и «черная духометка», то есть картинка-сертификат, показывающий, что отныне духи влияют на этого человека больше, чем на обычного. Подробнее сказано в правилах по магии.

Если Черный ушел оттого, что человек совершает «красные» или «белые» поступки, то он оставляет человеку только всяческие угрозы, реально повредить он уже не в

состоянии.

Красные фигуры желают, чтобы человек выполнял свой долг. Свои клятвы, обязательства и так далее, и тщательно за этим следят. Обязательства человека бывают: перед семьей, перед лордом, перед государством, перед друзьями. Особое внимание Красные уделяют тому факту, что человек - член социальных и родовых групп, что он гражданин государства, член гильдии, член рода и семьи. Слово «честь» также слово Красного, он очень настаивает на соблюдении собственной чести. Красные не приказывают, только советуют человеку. Вообще Красные могут совершать поступки, очень похожие на поступки Черных. Главное отличие: то, что Черный делает для себя, Красный делает для других. Например, Черный убивает человека ради денег, а Красный - ради мести. Самая хорошая смерть, с точки зрения Красных - героическая гибель в бою с неравным противником - или смерть почтенного старца, окруженного детьми, внуками и правнуками. Красные в случае отхода человека от архетипа начинают напирать на чувство долга, страшать санкциями по поводу невыполнения клятв и так далее. В целом уйти от Красной фигуры легче, чем от Черной. Красные же следят, чтобы клятвы человеком эпическим выполнялись, иначе Красный превращается в Черного. Красные контролирую следующие сюжеты: дела семейн

2.0.0.3