

# *Dragon Lance*

## *«Драконы зимней ночи»*

Мастера.....	1
Введение.....	1
Предыстория.....	2
Взнос.....	2
Заявка на игру.....	2
Время.....	3
Поселения.....	3
Экономика.....	3
Расы и отношения.....	4
Базар.....	8
Таверна.....	8
Ремесла.....	8
Чипы.....	10
Боевка.....	10
Религия.....	11
Магия и «волшебка».....	13
Обучение и развитие.....	13
Медицина.....	14
Мертвятник.....	14
Артефакты.....	14

### **Мастера**

Даньшин Михаил (Экс) – мастер по основным вопросам;  
Прохоров Егор (Гимли) – боевка;  
Полтаракова Варвара (Элинор) – экономика и мирная жизнь; координатор игры. Связь: (8482) 30-66-27, elinor@hotmail.ru.  
? – «мертвятник»;  
Леонидов Лев (Дэлорн) – магия и «волшебка». Связь: (8482) 20-36-50, delorn@list.ru.

Официальный сайт игры: <http://www.sutulaya.pisem.net/rules/dragon.htm>  
Правила на других сайтах: <http://www.alexander6.ru/alexander6/146923>

### **Введение**

Игра проводится по произведениям Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэн, а именно по серии книг Dragon Lance, «Сага о копье». Конкретное действие разворачивается в рамках, очерченных второй книгой саги «Драконы зимней ночи».

Игра абсолютно не сценарная, но все персонажи связаны определенными квестами и не должны отступать от менталитета, прописанного в книге или в загрузе. То есть, например, горные гномы расцелуют, и даже примут на постоянное место жительства всякого, кто принесет им их реликвию – молот Хараса, только если это не гоблин и не драконид. Ну, эльфы, соответственно сами под землю жить не пойдут. Многие игроки будут иметь определенные задачи (описанные в книге) и некоторые подсказки к их решению, то есть фактически это и будут квесты (подсказки есть в книге, будут они и в личном загрузе).

*Сроки игры:* 21-23 мая (предпоследние выходные мая). Заезд четверг – пятница (20, 21 мая); предполагаемое начало игры – пятница, вечер.

*Полигон:* предполагается станция «154-й км» ж/д ветки «Самара-Тольятти». Возможны изменения.

## Предыстория

... И стали люди не смиренно просить, но требовать милости богов. Они искали зло за стенами городов, когда оно давно было внутри. Люди, эльфы, гномы – все преисполнились гордыней и величием, многие ощутили себя равными Богам и погрязли в грехе. И послали Боги великий Катаклизм. Моря обратились пустыней; где были горы, там появились моря. Говорят, что тем, кто погиб во время Катаклизма, крупно повезло – они не застали болезней, голода и войн, последовавших после. Начались Братоубийственные Войны...

Триста лет минуло со времен Катаклизма... За все это время Боги не ответили ни на одну молитву. Не осталось в живых ни одного жреца Истинных Богов... И вот Боги вновь напомнили о себе. В мир явилась богиня тьмы Такхизис, а с ней полчища злых драконов и сонмы полулюдей-полуящеров. Чтобы противостоять ей, с небес спустился добрый бог Паладайн. Началась война за обладание Кринном. Армия зла была так многочисленна, что Тьма не боялась разделять свои силы. Она напала сразу со всех сторон...

## Взнос

Взнос за участие в игре платят все игроки. От основной части взноса освобождаются игротехники команд, 50%-я скидка предоставляется капитанам, страховую часть платят все. После завершения игры страховая часть возвращается команде, если в течение игры не возникло страховых обстоятельств. Страховыми обстоятельствами являются:

- госпитализация одного / нескольких членов команды с необходимостью срочной доставки больных в город на транспорте;

- обеспечение команды минимально необходимыми лекарствами в случае, если капитан команды не имеет аптечки на момент начала игры (см. раздел «Медицина»);

- вызов на полигон служб охраны безопасности по вине членов команды;

- необходимость уборки территории команды от мусора после завершения игры.

*Размер основной части:* февраль – 60 руб., март – 70 руб., апрель – 80 руб., май – 90 руб., полигон – 100 руб.

*Размер страховой части:* 20 руб. (собирается на полигоне).

## Заявка на игру

Заявка на игру заполняется по установленной форме (см. ниже), пересылается по электронной почте (по адресу [elinor@hotmail.ru](mailto:elinor@hotmail.ru)) или отдается мастерам лично. Командные заявки заполняются по форме на каждого члена команды + указывается капитан, игротехник и казначей (функции последнего может выполнять игротехник). Капитан команды может быть играющим персонажем, игротехник – нет. Совмещать функции игротехника и капитана нельзя.

Если претендуете на одну из прописанных ролей, это является для мастера поводом установить с вами связи до игры. Т.е. обсудить ключевые моменты, время заезда на полигон, прикид и пр. Заявки по образу «хачу быть Танисом» без указания способов обратной связи и причин, позволяющих претендовать на роль, не рассматриваются. По электронной почте заявки принимаются до 10 мая (10.05.2004), все остальное отдаете лично мастерам в руки. Без предварительной договоренности на полигон приезжать можно, но в этом случае игроки отправляются туда, где ощущается нехватка людей. На лидерские роли, сами понимаете, в таких случаях претендовать нечего.

Форма заявки на игру:

1. Ф.И.О.
2. Дата рождения и возраст (если на момент игры нет 16 лет – указать поручителя)
3. Адрес фактического проживания
4. Телефон / e-mail для связи
5. Хронические заболевания, противопоказания (нельзя спать на левом боку, к примеру), наличие аллергии (на медикаменты, пищевые продукты, укусы насекомых и пр.). Группа крови (обязательно!), узнайте заранее.

нах дисков, хранят божественные откровения. Как и любой сакральный текст, диски отвечают на множество вопросов, но поднимают их намного больше.

*Око Дракона.* Око Дракона представляет собой полированный шар из хрусталя, уменьшающийся при хранении до удобного размера. С его помощью можно повелевать драконами – они устремляются на его зов. Пять подобных магических устройств были созданы объединенными силами магов всех Лож во время Третьей Войны Драконов. В настоящее время известно как минимум три действующих Ока Дракона: одно в проклятом Сильванести, другое в холоде Ледяной Стены и третье в северной Соламнии (возможно, в Палантасе или в Башне Высокого Волшебства).

*Очки Истинного Зрения.* Носитель очков обладает Истинным Зрением в пределах 2 метров. Это умение позволяет читать и понимать любую письменную речь, независимо от использованного языка, но не гарантирует понимания сути того, о чем говорится в тексте. Возможно чтение магических свитков и книг, однако это не дает возможности произносить заклинания не магу. Носитель Очков может также использовать их для определения подделок, поиска спрятанных вещей, возможности видеть через непрозрачные или искажающие взгляд магические иллюзии, а также видеть невидимые объекты или существа в пределах действия очков.

*Драконье Копье.* Невероятно красивые копья, выкованные из серебристого металла. Владелец такого копья обладает иммунитетом к ужасу дракона. Копья создавались специально для сражений со злыми драконами, поэтому в бою сносят у дракона 5 хитов. За один бой Копье способно выдержать 2 поражения дыханием дракона, если больше – Копье разрушается. Копья могут быть выкованы при помощи молота Хараса или же их может сделать кузнец при помощи Серебряной руки Эргота. В любом случае, дело это не быстрое и по-своему магическое, то есть должно быть проведено в соответствующей обстановке.

*Молот Хараса.* Выглядит как боевой молот. Именно с помощью этого артефакта во время прошедшей войны были выкованы копья, способные поражать драконов.

*Серебряная рука Эргота* была создана людьми, эльфами и гномами во время Третьей Драконьей Войны; использовалась дляковки истинных Копий Драконов. Для своего владельца Рука Эргота действует как обычная человеческая рука.

*Особо значимые персонажи будут обладать некоторыми не столь мощными артефактами*

но страховая часть взноса после игры удерживается со всей команды. Список содержимого аптечки и правила оказания первой помощи при различных травмах капитаны получают от мастеров заблаговременно.

## Мертвятник

Территориально мертвятник будет равнодоступен для всех обитателей полигона. Рядом с ним есть разные таинственные места, куда лучше без необходимости не забредать. А про необходимость расскажут мастера. Так вот, в мертвятнике «трупы» встречает некто Моргион – личность темная и малосимпатичная. С этого момента для игрока начинается загробная жизнь. От того, как он ее проживет, зависит его дальнейшее будущее. Предполагается, что души умерших возвращаются на Кринн в ином обличье. И соответствующим поведением в загробной жизни можно заслужить себе достойную судьбу.

Попадать в мертвятник «по собственному желанию» не возбраняется, но следующая роль может оказаться гораздо хуже той, которой вы лишились. Для некоторых рас Кринна самоубийство является вполне достойным завершением земной жизни, другие не приемлют его категорически и почитают за святотатство.

Теперь о том, как добраться до мертвятника после смерти. Остаетесь на месте гибели 5 минут (чтобы все желающие могли вас ограбить или гнусно воспользоваться вашим положением), затем, если вас достойно не погребли, надеваете белый хайратник и ножками топаете до мертвятника. Желающие могут организовать своим павшим товарищам пышное погребение: с напутственными речами, благословениями жрецов, ритуальными плакальщицами, тризной и пр. Уверяю вас, Моргион будет потрясен значимостью покойного, которому оказывают такие почести, и встретит его как нельзя лучше.

Вообще, кроме случаев «доставки» до мертвятника, белые хайратники надеваются в исключительных случаях. Дрова на пожизненную готовку собираются также без хайратников (кроме тех, что указывают расовую принадлежность – их носить постоянно). Надев белый хайратник, запрещено заходить на территорию каких-либо поселений (даже своего собственного). Отныне вы – блуждающие души, а куда «блудете» (за водой или в мертвятник) – живые разбираться не будут, просто доставят вас в обитель Моргиона. Всем игрокам: если заметили бесцельно шарахающуюся по вашему лагерю личность в белом хайратнике, вы имеете полное право объявить его мертвым и сопроводить до мертвятника (в том числе принудительно).

## Артефакты

*Посохи удара-лечения.* Эти посохи были обычными у жрецов в Век Могущества. Они использовались для защиты и вызова Богов. Посох вытесывался из клена и имел серебряный или бронзовый наконечник, несущий тайные символы или имена Богов-покровителей. Во время Катаклизма магия исцеления была полностью утрачена. Богиня Мишакаль вручила первый такой посох после Катаклизма своей жрице Золотой Луне под сводами павшего Кзак Царота. Пользоваться таким посохом может только жрец. Злого персонажа посох убивает сразу, игнорируя доспех; с дракона сносит 10 хитов.

*Посох мага.* Посох сделан из полированного дерева, увенчанного кристалльным шаром, сжимаемым драконьей лапой. Магия посоха может быть использована только его владельцем. При этом, по мере того, как маг изучает истинную природу посоха, ему могут открываться новые возможности.

*Изумруд Бупу.* Овражная гномиха Бупу подарила этот изумруд Рейстлину во время странствий по руинам Кзак-Царота. Она надеялась, что камень вылечит кашель Рейстлина. Изумруд Бупу работает только в руках овражных гномов, гномов-механиков и кендеров. Когда они предлагают камень в качестве выкупа за свою жизнь, нападающие на них подпадают под влияние жестокой магии. При контакте камень убивает (наносит тяжелые раны) тем, кто пытался угрожать его хозяину. Дракониды прозвали эту смертельную магию Месть Бупу.

*Диски Мишакаль.* Потерянные когда-то, Диски Мишакаль стали легендой. Выкованные в Век Могущества, эти диски содержат ритуалы и обряды поклонения Истинным Богам Кринна. Тончайшие диски нанизаны на стальной стержень. Магические символы, выгравированные на обеих сторо-



## Магия и «волшебка»

Магическими способностями обладают драконы, магическими свойствами наделены некоторые вещи. Боевой магией владеют исключительно мастерские персонажи. Общие принципы совершения магических действий таковы:

1. Любое магическое действие на игре сертифицируется.
2. Эффект примененного магического действия объясняет применивший.

Для того чтобы игрок сотворил то или иное магическое действие, он должен:

1. Знать о том, что он в принципе может это сделать.
2. Иметь заверенный мастером сертификат на каждое магическое действие (6 файерболов = 6 сертификатов на файербол).
3. Антуражно отыграть само действие (чтобы это было похоже на магический обряд, а не наковыряние в носу и бухтение).

Сертификаты выдаются мастером по магии каждый игровой цикл. При проведении магического действия сертификат предъявляется желающим проверить и рвется (допустима обратная последовательность действий). При необходимости порванный пополам сертификат предъявляется мастеру по магии.

Магическое действие без сертификата – всего лишь шарлатанство. Если попались – сами себе злые бакланы.

Если магическое действие носило убивающий характер, то сертификат в порванном виде приносится убитым в мертвятник и отдается тамошнему мастеру. И если ко всем неприятностям мастер по мертвятнику сообщит вам, что вашу душу похитили магией, ему лучше поверить. Свободно перерождаться имеет право лишь свободная душа, остальные сначала должны пройти через рабство.

*Волшебное оружие* помечается особой меткой. Про свойства волшебного оружия см. «Боевку». *Артефактное оружие* имеет сертификат, который владелец оружия должен непременно носить с собой. Теоретически артефакт может быть украден (тащится оружие вместе с сертификатом), но вот сумеет ли им воспользоваться воришка – очень большой вопрос.

Волшебка предполагается без дайсов. Однако ж, если очень попросить, то дайсы, система и прочее при наличии у мастера времени будет. Да, иногда вам придется биться.

Еще раз – магией на игре владеет очень ограниченное число персонажей, поэтому творимый ими магический произвол (ежели таковой будет наблюдаться) будет немедленно пресекаться мастерами, а допустивший его маг подвергнут соответствующему наказанию. С теми, у кого магические способности есть, будет проведен отдельный разговор с чаепитием и сушками.

P.S.: Если мастер наколол и был не прав, значит, так и было задумано.

## Обучение и развитие

Как такового, обучения и развития персонажей по системе, подобной D&D, не предполагается. На начало игры есть несколько известных мастеров своего ремесла (как то Терос Железодел, Флинт Огненный Горн и пр.), которые пользуются определенным авторитетом. Естественно, их в первую очередь будут приглашать для всяческих работ. Задача остальных – на деле доказать, чего они стоят. Естественно, что за работой ремесленников, лекарей и прочих наблюдают как мастера игры, так и сторонние зеваки. Поэтому особенно качественный и красивый отыгрыш вознаграждается вдвойне: мастерскими «плюшками» и уважением зрителей, что является залогом хорошей репутации.

## Медицина

За оказанием медицинской помощи игроки могут обращаться к мастерам. Если потребуется помощь врача, мастер может с ним быстро связаться. Опытный врач и необходимые медикаменты на полигоне будут обязательно. Если (не дай, конечно, бог) травма достаточно серьезна, человека быстро отправят в город на госпитализацию (на это, собственно, и собирается страховая часть взноса). Первую помощь игрокам капитаны команд должны уметь оказывать самостоятельно (или держать при себе грамотного в этих вопросах человека) и иметь для этого все необходимое. Если капитан команды приезжает на полигон, не имея минимальной аптечки, лекарствами команда обеспечена будет.

ли Богов носят на шее медальоны с их символами (будут выдаваться мастерами). Вера сильно облегчает загробную жизнь, а порой и преподносит приятные сюрпризы наиболее ревностным последователям. Игрок может выбрать себе только одного Бога-покровителя или остаться неверующим атеистом. Но если уж вы решили посвятить себя божеству, то все ваши действия должны быть направлены на служение ему (обязательно участие в обрядах; для жрецов – ношение одежд цветов Бога-покровителя; поведение игрока регламентируется религиозными нормами). Выбирать вам. При регистрации обязательно сообщите мастеру о вашем выборе.

Наиболее известные и почитаемые Боги на Кринне:

*Паладайн* – глава богов Света и повелитель порядка. Он говорит с Богами Света, ведет и направляет их, не ограничиваясь лишь примером и ободрением. Паладайн защищает законы Света, помогает праведникам и чуждается Тьмы. Объединившись со своими сыновьями Кири-Джолитом и Хаббакуком, Паладайн создал Соламнийских рыцарей, которые оказались тем оружием, которое разрушило интриги Тьмы в конце тысячелетия. Паладайн покровительствует всем орденам Соламнийских рыцарей, особенно Ордену Розы. Жрецы Паладайна поддерживают закон Света мыслью, словом и поступками. Они не запугивают злодеев и верят, что Тьма пожрет сама себя. *Цвета* – серебряный и белый.

*Мишакаль* – Богиня Света. Она добра и сострадательна, лечит больных и священна для всех существ Кринна. Ее доброта не смешивается со слабостью, как бы ни была Мишакаль тронута. Мишакаль – жена Паладайна и его советник. У нее есть сыновья близнецы – Кири-Джолит и Хаббакук, а также младшая дочь – Солинари. До Катаклизма Мишакаль считалась самой уважаемой среди Богов. В ее честь возводились многочисленные храмы; служить ей почитали за честь знатнейшие жители Ансалона. Жрецы Мишакаль помогают тем, кто болен и нуждается в лечении. Сегодня новое духовенство Мишакаль трудится над восстановлением традиций. *Цвет* – небесно-голубой.

*Кири-Джолит* – Бог Света, славы, удачи, справедливости и честной войны. Кири-Джолит почитают паладины и воины, сражающиеся на стороне Света. Его созвездие грозит Королеве Тьмы на ночном небе. Кири-Джолит – бог войны, но он не одержим жадной кровью и ненужной жестокости. Он олицетворяет честный бой и борется с вопиющей несправедливостью. Кири-Джолит – старший сын Паладайна и Мишакаль: он родился на мгновение раньше, чем его брат-близнец Хаббакук. Близнецы и Паладайн предстали перед Винасом Соламнусом и велели ему создать Братство Соламнийских Рыцарей. Кири-Джолит – покровитель Ордена Меча. Жрецы Кири-Джолит используют свою силу для борьбы с Тьмой. Среди жрецов Кири-Джолита трусость считается богохульством. *Цвета* – коричнево-красный и белый.

*Реоркс* – Нейтральный Бог. Гномы Ансалона считают Реоркса – бога промышленности, металлургии и производства – самым главным Богом и почитают его несравненно больше остальных. Каждый жрец Реоркса (как правило, на это звание претендуют гномы) обязан сделать особый артефакт, в котором должно воплотиться все искусство мастера, дабы прославить его Бога-покровителя. *Цвета* – серый и красный.

*Такхизис* – Богиня Тьмы. Она мечтает о тирании над Кринном. Именно она управляет драконами и драконидами на Ансалоне. В Век Мечтаний Такхизис была супругой Паладайна. Но когда они вместе создали своих первых созданий, драконов хаоса, Такхизис обуяла ревность. Она ушла от Паладайна и стала супругой Саргоннаса, бога ярости и мести. У них двое детей: Нуитари, бог черной магии, и Зебоим, богиня моря и шторма. Жрецы Такхизис являются глазами и ушами своей госпожи, воплощая на Кринне ее амбиции. *Цвета* – черный и всебесцветный (сочетание всех цветов, радужный).

*Моргион* – Бог Тьмы, болезней и разложения. Он избегает общества других богов и не интересуется их планами. Моргион презирает всё полезное для здоровья, стремится к разрушению с помощью болезней и гниения. Он деятельно саботирует попытки Мишакаль лечить людей. Его жрецы всячески противодействуют жрецам Мишакаль, но их усилия слишком незначительны ввиду малого количества последователей Моргиона. Попадая в мертвятник, вы попадаете в лапы этого Бога. Что он сотворит с вами – его дело, но лучше не искушайте судьбу. *Цвета* – темно-коричневый и черный.

Доспехи:

Легкий: кожаный доспех, армированный кожаный доспех, стеганка.

Средний: кольчуга, колонтарь.

Тяжелый: чешуйчатый доспех, пластинчатый (с заходом пластин), латный.

Варианты возможных повреждений:

Корпус легкое ранение = легкое ранение

Корпус тяжелое ранение = тяжелое ранение

Конечность ранение = легкое ранение

Утеря конечности = тяжелое ранение

Конечность ранение + Конечность ранение + Конечность ранение = тяжелое ранение

Конечность ранение + корпус легкое ранение = тяжелое ранение

Конечность ранение + корпус тяжелое ранение = смерть

Корпус легкое ранение + корпус легкое ранение = тяжелое ранение

Корпус легкое ранение + корпус тяжелое ранение = смерть

Легкое ранение – включает в себя как глубокий порез руки, так и перелом нескольких ребер, то есть нельзя бегать и пользоваться раненой конечностью (если было ранение конечности). Например, ранили в ногу – при ходьбе хромаешь, в руку – в этой руке не можешь держать оружие.

Прошу обратить внимание, что если конечности будут не прикрыты хотя бы легким доспехом, то вы можете их лишиться при ударе тяжелым оружием. В таком случае пораженная конечность перевязывается красной лентой и до конца игры (!) персонаж считается одноруким (одноногим). С руками, думаю, все понятно (сделать кожаный наруч ума большого не требуется). С ногами будет так: при наличии полноценного наколенника (если даже на остальной части ноги ничего нет) будет считаться, что вся нога защищена легким доспехом и в этом случае потерять ее нельзя. Поэтому, если хотите на игре биться и не изображать потом инвалидов, привозите безопасное оружие и хорошую защиту.

Строительство крепостей / фортификационных (защитных) сооружений всячески приветствуется. Вход в крепость может быть защищен воротами. Ворота выносятся тараном (толстое бревно, которое тащат не менее 4 человек). Для разрушения ворот требуется не менее 5 ударов тараном.

Переправа через водные преграды производится по мостам или вброд (на мелководье).

## Религия

Религия является неотъемлемой частью жизни народа на Кринне. Еще бы – слишком свежи в памяти и сам Катаклизм (еще остались в живых его свидетели), и его убийственные последствия. Все знают, что Катаклизм послали Боги. Но как достучаться до них и заставить обратить взор на раздираемый распрями Кринн? Кто-то поговаривает, что Истинные Боги ушли насовсем (или даже умерли, будто они обычные смертные). Кто-то пытается искать новые оплоты для веры. Такие называют себя Искателями. Всего пять лет назад Искатели представляли собой не слишком спаянную организацию священнослужителей, проповедовавших свою религию в трех городах – Гавани, Утехе и Вратах. Со временем новое жречество стало приобретать все больший вес в обществе. Власть над Кринном стала интересовать их едва ли не больше посмертного воздаяния. Они принимали бразды правления городами, и народ благословлял Искателей. Но не видно, чтобы они нашли хоть что-то, способное улучшить положение. Все случаи «чудес» и «исцелений», творимые жрецами Новых Богов, оказывались на поверку либо магией, либо вообще жульничеством. Среди народа начался разброд и шатания. Сейчас все вспоминают детские сказки и предания, в которых рассказывается, что когда-то Боги ходили среди смертных и дарили их своей помощью. Многие в них верят. Между тем на месте созвездий Паладайна и Такхизис на небе по-прежнему зияют две темные дыры. Говорят, это знак того, что Боги вновь спустились на Кринн.

Старая Вера кое-где возрождается. Хотя после Катаклизма на Кринне не осталось Истинных Жрецов, у старых Богов появляются последователи. Первая после Катаклизма жрица Мишакаль получила от Богини дар истинного исцеления и обучает врачеванию других. Все жрецы и последовате-

## Боевка

Система боевки пробойная. Наличие полноценного шлема дает владельцу следующий бонус: первый удар, пробивающий доспех, не засчитывается. Фиксируются только удары, нанесенные с большой амплитудой, четкие, остановленные телом противника, а не прикидом.

*Область поражения* полная за исключением кистей рук и стоп. Штрафная зона – шея, голова, пах. При попадании в штрафную зону (даже если не было травмы), нанесший удар игрок уходит в мертвятник. В игре он может остаться только по обоюдному согласию сражающихся сторон.

*Запрещены:* колющие удары любым оружием, за исключением копий и ножей; удары не боевой частью оружия, руками и ногами в тело противника.

*Разрешены:* удары и захваты оружия противника за не боевую часть (топоры за топориче, копья за древко), за боевую часть оружия можно хватать рукой в латной рукавице; приемы на оружии; подсечки (без удара).

Все оружие должно быть пропущено и очиповано мастером.

К оружию и доспехам предъявляются следующие требования:

*Мечи.* Из чего угодно, толщиной от 6 мм, без заусенцев, забоин и острых углов. Одноручные мечи (сюда относится все оружие клинкового типа с длиной лезвия до ≈90см) весом до 1,2 кг, в редких случаях до 1,5 кг. Двуручные мечи толщиной от 8 мм с весом лезвия до 1 кг.

*Топоры.* Одноручные - толщиной от 10 мм из мягкой резины, двуручные – от 15 мм. Все без острых углов.

*Копья.* Наконечник из толстой (от 20 мм) мягкой резины со скругленным концом, закреплённый в металлической или иной трубке.

*Луки.* Стрелы ошкуренные с хорошим смягчением (наконечник не менее 2,5x2,5 см) и оперением; луки – натяг до 10 кг;

Хозяин любого тяжелого оружия может быть подвергнут проверке на мастерство контроля (умение владеть свои оружием и вовремя его останавливать).

*Щиты.* Все щиты должны быть обиты тканью, кожей или чем-либо еще.

*Доспехи.* Главный принцип здесь – антуражность и пожизненная защита.

*Красивое (или исторически достоверное), при этом нетравмоопасное и аккуратно сделанное оружие будет на игре рассматриваться как волшебное и обозначаться соответствующим чипом. Пробойность такого оружия выше на одну категорию. Например, одноручный меч, обладающий всеми перечисленными выше характеристиками, будет считаться не средним оружием, а тяжелым. То же касается доспехов. Все волшебное оружие способно выдержать дыхание дракона 2 раза за один бой.*

Поражение Доспехи	Корпус легкое ранение	Корпус тяже- лое ранение	Конечность ранение	Утеря ко- нечности	Смерть
-	-	ЛО	ЛО, СО	ТО	СО, ТО
Легкий	ЛО	СО, ТО	ЛО	-	ТО
Средний	СО	ТО	СО	-	-
Тяжелый	ТО	-	ТО	-	-

ЛО – легкое оружие: нож, кинжал, праща, посох, кистень.

СО – среднее оружие: меч, топор, копье, лук, дубина, цеп.

ТО – тяжелое оружие: дв. меч, секира, арбалет, шестопер, булава, молот, двуручный цеп.

При повреждении дракона и прочих хитовых тварей: ЛО – снимает 1 хит, СО – 2 хита, ТО – 3

хита.



Кузница отыгрывается следующим образом: огороженное место в стороне от жилых помещений, на территории которого должны присутствовать наковальня, молот кузнеца и кузнечные мехи. Ну и собственно кузнец.

*Механика.* Этой вещью владеют исключительно гномы, населяющие гору Небеспокойсь на острове Санкрисст. Чудеса механической мысли гномов-механиков – винт, блок и шестерня, а также все, что можно построить с их использованием. По крайней мере, подъемный мост гномы-механики соорудить способны. Насчет применения их способностей в военном деле доподлинно ничего не известно, но кто мешает попробовать? До огнестрельного оружия дело, конечно, не дойдет, а вот исключительно механические приспособления (по типу катапульт, осадных башен и пр.) могут быть вполне. Все механизмы должны отыгрываться; как – зависит от фантазии игроков. Мастер вполне может проверить, как работает подъемный мост (не обрушится ли он на голову входящим) и камень какого веса можно запустить вон из той катапульты...

*Зодчество.* Это ремесло подвластно эльфам и гномам, менее искусны в нем люди. Эльфам присуще изящество и ажурность в строениях, гномы мастерят прочно и добротнo. Зодчие совершенно необходимы для строительства оборонительных сооружений и отделки парадных помещений. Если крепость подвергалась штурму и часть сооружений была разрушена, их нужно восстанавливать, дабы не сидеть с голыми стенами. Так что можно представить, какие расходы лягут на плечи правителей – умельцы за спасибо работать вряд ли согласятся. Зодчим или строителем стоит ехать, если вы по жизни хоть немного разбираетесь в этом ремесле, поскольку строительство крепостей требует определенных навыков. Без них, конечно, обойтись можно, но такого «мастера» могут и в шею погнать, ежели что...

*Наемничество.* Наемниками являются, в основном, люди. Представителям других рас нужны очень веские причины, чтобы бросить привычный образ жизни и отправиться искать удачи подобным способом. Естественно, любой наемник искусен во владении оружием и неплохо знает местность (на этот случай можно озаботиться приобретением карты). Обязательно наличие защитных доспехов (имеется в виду пожизненная безопасность).

*Добыча камня и руды.* Занимаются этим, в основном, гномы, хотя встречаются среди рудокопов и люди. Камень потребен для строительных работ (большие валуны), активно используется в военном деле (камни для пращ, сбрасывания со стен, баллист и пр.). Валуны отыгрываются мешками, набитыми хвоей и прочей мягкой рухлядью. Мелкие камешки – шишки, продаются по весу или поштучно. Еще в очень небольших количествах добываются драгоценные камни. Для их отыгрыша подойдут красивые бусины крупного размера и прочие похожие вещицы. Руду для своих изделий охотно приобретают кузнецы. Она может быть железной и содержащей драгоценные металлы. Золотосодержащую можно попытаться сторговать мастеру по экономике (он из нее деньги чеканит), но сделать это можно покуда будет спрос. Дальше – по законам рынка. Железная руда – пакеты с землей, золотая – маленькие пакетики с песочком.

*Лекарское дело.* О пользе и необходимости лекарей распространяться не надо. Как показывает практика, особенно востребованы лекари во время массовых сражений, когда нужна немедленная помощь сражающимся, которых угораздило получить рану. Правителям и военачальникам неплохо было бы озаботиться этой проблемой заранее (читай – нанять бродячего лекаря или занять собственного на всякий случай). Постоянным лекарям нужно платить жалованье; странствующий согласиться отправиться с армией в поход за оговоренную сумму и может потребовать предоплаты на случай невозвращения. Отыгрывается лечение как обычно: бинты для перевязок, целебные отвары и настойки (пожизненные отвары из трав, вино, чай), бандажи для сломанных конечностей (примотанные дощечки для фиксации, можно изобразить гипс).

## Чипы

На игре предполагается три типа чипов: *еды*, *доступа оружия* (подтверждает, что оружие допущено на игру) и *категории оружия и доспехов*. Предполагается всего две сессии очиповки оружия и доспехов. Первая – в день перед началом игры; вторая – утром в день начала игры. После этого *чипы доступа* выдаваться НЕ БУДУТ ВОООБЩЕ. Опасное (по мнению мастера) оружие убирается в рюкзак до конца игры; попадет на глаза мастеру – у хозяина будут проблемы. Можно отправить оружие заранее и попросить товарищей отнести его на очиповку, если планируете приехать после официального начала игры.



сти волосы черные или каштановые; у стариков – серебристо-белые. Глаза карие. Кагонести носят отделанную бахромой кожаную одежду, дополнительно украшенную перьями, и в обилии надевают на себя всяческие ожерелья и безделушки из серебра и бирюзы. Смысл существования Кагонести – достижение гармонии с природой. Этот народ отчаянно горд, вспыльчив и страстен. Они не начинают войны и не нападают первыми на незнакомцев, но отнюдь не пацифисты.

Эльфы Сильванести и Квалинести не носят полных доспехов (латные нагрудники иногда допустимы), предпочитая кольчугу. Из оружия пользуются почти всем, исключая дубины и любые топоры, но отдают предпочтения мечам, копьям и лукам. Оружие должно быть приведено в соответствие со статусом эльфа по игре, т.е. антуражно выполнено (за это тоже будут бонусы). Другое оружие мастер может попросту не пропустить.

Эльфы Кагонести, в принципе, пользуются любым оружием, но на начало игры ничего, кроме примитивного оружия (короткие топоры, копьё, дубины, луки) у них быть не может. Доспехи, кроме кожаных, не допустимы.

**Гоблины и хобгоблины.** Гоблины как гоблины – противные и мерзкие, с тупыми грязными мордами. Хобгоблины – то же самое, только покрупнее (похоже, метисы). При этом невероятно многочисленные, сильные и злобные. Вооружаются всем, что подвернется под лапу, напяливают на себя невообразимое барахло, но дисциплину в армии Повелительницы Такхизис соблюдают жестко. Своим предводителям подчиняются без разговоров, наказание за малейшее неповиновение лишь одно – смерть.

Если игрок приезжает на игру без прикида или же с оным, но отражающим одежду заявленной расы крайне слабо, то прямая дорога такому перцу в гоблины. Тем более, что требования к прикиду гоблинов достаточно просты. Пятнистая кожа может отыгрываться обычным камуфляжным костюмом. Но! Гоблин в одном «камуфле» = голый гоблин, стыд такому и позор.

## Базар

Базар действует в Тарсисе. Там продаются-покупаются изделия ремесленников, чипы категории оружия/доспехов и прочие разности. Торговые сделки могут осуществляться и стихийно, но все-таки на базаре больше шансов встретить нужный товар. На базарной площади изредка выступают фокусники и бродячие музыканты, там же болтают обо всем, происходящем в большом мире. А еще по базару шныряют ловкие кендеры, у которых ручонки так и тянутся к понравившимся им вещцам.

## Таверна

Таверна, в которой за игровые деньги можно купить покушать и выпить, предполагается в Устричном (ма-аленький такой городок, там даже кроме мастеров никто поблизости и не живет). Содержать ее, конечно же, будет Уильям Свинорылый. Там же казначеи и прочие желающие могут приобрести чипы еды (если во время осады у осажденных их не оказывается, народ начинаетдохнуть с голоду. Весело и без затей). Для обмена информацией в таверне предполагается устроить своеобразную «доску объявлений», куда желающие могут писать свои предложения по купле-продаже товаров / оказанию услуг. Всезнайка-Уильям тоже будет в курсе последних новостей и сможет рассказать немало интересного (за отдельную плату или особо приятным собеседникам).

## Ремесла

*Кузнечное дело.* Кузнецами могут быть люди, эльфы и гномы. Куют они не только вещи, нужные в военное время, но и зарабатывают изготовлением разных мелочей на продажу. Чипы категории для оружия и доспехов в игровое время можно приобрести только у кузнецов. Продавая чип, кузнец ставит на нем свое имя-клеймо. Игроки, имейте в виду: на оружие, не имеющее чипа доступа, чип категории наклеен быть НЕ МОЖЕТ.

Для изготовления оружия и доспехов кузнецу нужна руда, которую можно купить у рудокопов. Если мастерство позволяет делать ювелирные украшения, для них тоже покупается материал (руда металлов, драгоценные камешки и пр.)

*Горожане.* На начало игры существуют всего два города (Соламния не берется в расчет), где обитают преимущественно люди. Это Тарсис Прекрасный и Пакс Таркас, куда стеклись беглецы из железных рудников Тадаркана.

*Тарсис.* Спустя некоторое время после Катаклизма в Тарсисе восстановился порядок. Правитель *Горожане.* На начало игры существуют всего два города (Соламния не берется в расчет), где обитают преимущественно люди. Это Тарсис Прекрасный и Пакс Таркас, куда стеклись беглецы из железных рудников Тадаркана.

*Тарсис.* Спустя некоторое время после Катаклизма в Тарсисе восстановился порядок. Правитель и Правящий Род набрали новое войско. Однако многое переменялось. Жреческие традиции после Катаклизма почти утрачены. Зато процветают лжесвятые и шарлатаны-целители, торгующие мнимыми панацеями. Значительная часть населения покинула Тарсис. Оставшиеся перестали доверять внешнему миру и начали страшиться его. Чужестранцев здесь не приветствуют. Однако Тарсис столь долго был знаменитым центром торговли, что многие продолжают приезжать сюда по-прежнему. Внешняя часть города была восстановлена, внутренняя же (храмы, школы, знаменитая библиотека) так и осталась лежать в руинах. Базар все еще является главной достопримечательностью Тарсиса, только теперь здесь торгуют разве что окрестные ремесленники. Из духовных лиц на площади собираются лишь лжежрецы и проповедники новомодных религий. Сонный покой распростер над городом глухое ватное одеяло...

*Пакс Таркас.* Когда-то Пакс Таркас был признан величайшим городом-крепостью, совместно построенным эльфами и гномами на границе их королевств. Зло превратило его в оплот войны. Отсюда совсем недавно на Квалинесте отправилась армия драконидов и гоблинов. На начало игры в Пакс Таркасе нашли пристанище бывшие жители Врат, разрушенной Утехи и близлежащих селений, угнанные в рабство на рудники. Волею судьбы случилось так, что в городе остался только незначительный гарнизон во главе с великим жрецом Тьмы – Повелителем Драконов Верминаардом. Ему противостоит группа приключенцев во главе с Танисом. К городу возвращается посланная на Квалинесте вражеская армия. Из Пакс Таркаса нужно спешно уходить...

**Полуэльфы.** Полуэльфы внешне похожи на просто эльфов, но мужчины могут отращивать бороду, в то время как у чистокровных эльфов растительность на лице отсутствует полностью. Только остроконечные уши позволяют догадаться о том, что в их жилах течет и эльфийская кровь. Хотя полуэльфы выше и более крепко сложены, чем чистокровные эльфы, они лишены большей части эльфийского изящества. Полуэльфы на игре крайне редки.

**Эльфы.** Ансалонские эльфы – высокие, гибкие, изящные существа с острыми ушами. Эльфийские уши отыгрываются «треугольничками» пластыря, прилепленными к настоящим ушам. Бород и усов не носят (у чистокровных эльфов-мужчин они попросту не растут). Продолжительность жизни – теоретически бесконечна, практически – в среднем 550 лет, хотя есть примеры доживших и до 700 лет. Это достаточно изобретательная раса: тысячелетия, потраченные на совершенствование ремесел, позволяют эльфам превосходить даже гномов в качестве некоторых изделий. Вся раса эльфов делится на три подрасы:

*Сильванести* («огненнокожие»). Волосы – от светло-коричневого до платинового, глаза преимущественно карие. Предпочитают носить свободные, но изящные одежды всех оттенков зеленого и коричневого цветов. Их речь мелодична, построение фраз непогрешимо изящно. Это гордый, высокомерный и стоический народ, минимально смешавшийся за прошедшие века с другими расами (включая иные разновидности эльфов). Такие вот борцы за расовую чистоту. К другим, «низшим» расам, Сильванести почти агрессивно нетерпимы.

Представители *Квалинести* менее высокие и обладают более темной, чем у Сильванести, кожей, голубыми или карими глазами; волосы – от медно – рыжего до светлого. Однако же они все-таки не так поразительно привлекательны, как Сильванести. В одежде предпочитают земляные цвета. У них сильные, приятные голоса и дружественная, открытая манера общения. Мужчины носят тканые брюки и безрукавки, женщины – длинные платья. Квалинести куда более общительны и терпимы, чем Сильванести. Они часто и счастливо имеют дело с другими расами, однако разделяют предубеждение Сильванести против межрасовых браков. К сожалению, после Катаклизма отношение Квалинести к другим расам изменилось не в лучшую сторону (а люди, по их мнению, вообще целиком и полностью виновны в том, что Катаклизм в принципе произошел). Сильванести и Квалинести считают себя высокоцивилизованными, в отличие от Кагонести – примитивных варваров, на их

### *Варвары.*

На Кринне обитает несколько кланов варваров. Некоторые храбрецы забрались на вершины гор, другие охотятся на зеленых равнинах Абанасинии, в то время как прочие обитают в знойных пустынях, ледяных арктических просторах или путешествуют по просторам неизведанных морей. Таким образом, варвары населяют практически все территории Ансалона.

Горные, равнинные и пустынные племена варваров отличаются темными волосами, темно-кариими глазами и желтоватой кожей. У их северные сородичей, ледниковых варваров, рыжие или светло-коричневые волосы, голубые глаза и бледная кожа. Кожа морских варваров имеет более глубокий оттенок – от светло-коричневого до угольно-черного. Средний варвар на порядок выше малолетних городских жителей Ансалона.

Все кланы, кроме морских, предпочитают носить одежду из меха, кожи или шкур. На них редко увидишь такую роскошь, как одежда из ткани, что объясняется тем, что лишь малая часть варваров занимается сельским хозяйством. Морские же варвары рядятся в аляповато-вычурную одежду самых безумных расцветок, пошитую из парусины, домотканой материи или рогожи. Все-таки они считаются самыми цивилизованными из всей расы варваров...

Горные, равнинные и ледниковые варвары – гордые и мрачные приверженцы традиций. Они глубоко почитают природу, отдавая должное каждому животному, растению, камню и даже месту. Эти племена крайне недоверчиво относятся к «цивилизованному» человечеству и их ростовщическому отношению к жизни. Такое недоверие к цивилизации, естественно, приводит к неверию в магов и саму магию, а поскольку колдуны не питают почтения к природе, всегда используя ее себе на пользу, варвары причисляют магов к самым нечестивым созданиям в мире. Варвары морских просторов сильно отличаются от своих собратьев. На первый взгляд эти шумные, дружелюбные люди полны доброжелательности. Однако эти гордые люди всегда держат держащие дистанцию между собой и прочими племенами. Все же морские варвары честны и благородны с теми, кто встречается на их пути; их дружба и привязанность к кому-либо способна выдержать любые жизненные штормы.

Из оружия у варваров в ходу луки, топоры, копья, мечи, кинжалы и дубины. Доспехи варваров, подобно их оружию, изготавливаются из подручных материалов (меховые, кожаные и кожаные с шипами доспехи панцири, деревянные щиты).

*Соламнийские Рыцари.* Братство Соламнийских Рыцарей было основано Винусом Соламнусом по повелению Истинных Богов – Палладайна и его сыновей Кири-Джолита и Хаббакука. В конце тысячелетия именно Братство Соламнийских Рыцарей стало тем орудием, которое разрушило замыслы Тьмы и воспрепятствовало ее вторжению на Кринн. Жизнь Соламнийского Рыцаря была строго подчинена трем вещам: Кодексу, Чести и Мере. Братство делилось на три Ордена – Меча, Короны и Розы. Младшим был Орден Короны (в него принимали молодых рыцарей после Посвящения), старшим – Орден Розы. Но всевластие и всеобщее поклонение, которыми пользовались Рыцари, неизбежно развращают. Даже они, связанные строгими законами Меры, поддались влиянию могущественного Короля-Жреца, и вера их превратилась в простой набор ритуалов, лишенный истинной глубины. А потом разразился Катаклизм. Люди кинулись за помощью к Рыцарям, но и они ничего не могли сделать. Они и сами переживали несчастья и трудности, не позволившие им покинуть Соламнию. И тогда вслед Катаклизму в Тарсисе грянул День Изгнания. Немногих Рыцарей, которые еще оставались там, частью изгнали из города, а частью – убили. С тех пор на Кринне Рыцарей недолюбливают. Потихоньку их вытеснили назад в Соламнию и на остров Санкрис, где остатки Рыцарства и живут до сих пор. Братство раздирают внутренние распри: согласно предписаниям Меры, его должен возглавлять Великий Магистр. Великого Магистра нет, хотя его обязанности успешно исполняет государь Ут-Вистан, у которого не хватает влияния занять желаемую должность. Гунтару Ут-Вистану противостоит Дерек, Хранитель Венца, - единственный, кто может оспаривать право сделаться Великим Магистром. У каждого – свои сторонники, образующие, по сути, два жестко противостоящих друг другу лагеря. До открытых стычек ввиду военного положения дело пока не доходит, но кто знает, чем это закончится?

Соламнийские рыцари ни при каких обстоятельствах не станут отсиживаться за крепкими стенами, когда рати Повелителей Драконов разрушают город за городом. Вот только их непримиримость и гордыня мешают обретению союзников в этой войне.

Соламнийские Рыцари носят любые доспехи, желательно латные. Оружием пользуются любым. Главным украшением любого рыцаря являются его ухоженные усы, хотя молодые рыцари могут их и не носить.



отбегают на 10 метров и могут атаковать только с этого расстояния. Кендеры обладают иммунитетом к ужасу дракона.

Поражать дракон может дыханием (пламенем или молнией) или ударом когтистой лапы. Пламя отыгрывается плетью с красными хвостами, молния – плетью с синими хвостами. Лапа дракона – меч (с антуражной гардой). Поражение щита (лапой или дыханием) – щит сломан, рука ранена. Поражение конечности – утеря конечности. Поражение корпуса (вне зависимости от доспеха) – мгновенная смерть. Также, если дыхание дракона коснулось оружия, то оружие приходит в негодность (исключение – волшебное оружие и некоторое артефактное).

**Дракониды.** Доселе невиданная раса Кринна. Твари, созданные в ходе ужасного ритуала. Не что среднее между ящером и человеком. Имеют пару крыльев (не таких больших, как у драконов). Когда не надето доспехов и нет щитов, дракониды могут летать (правда, недолго). То есть скрыться с поля боя он не может, а вот перелететь через стену крепости – это запросто. Когда драконид летит, он машет крыльями и не может пользоваться оружием. Чтобы вступить в бой, ему необходимо сначала приземлиться. Когда драконид умирает, он превращается в камень и захватывает с собой убившее его оружие, которое удерживает в течение минуты. Исключение – дробящее оружие (булава, шестопер, цеп). Посему, те, кто будут убивать драконидов, знайте: оружие после последнего, смертельного удара остается у дракониды на 1 минуту. Если оружие ему не отдали, *драконид умирать не будет*. Для отыгрыша дракониды необходимо иметь крылья (пускай болтаются за спиной), и какую-нибудь маску, напоминающую ящера или просто зеленого цвета. Идеальный вариант – шлем, похожий на голову ящера. Говорят дракониды с шипением. Могут пользоваться любым оружием, кроме арбалетов. Носят любые доспехи.

**Кендеры.** Взрослый кендер похож на юношу человеческой расы небольшого роста (со среднего гнома). Худощавы, но достаточно мускулисты. Цвет волос – от песочного до темно-коричневого, иногда с медно-красным или красно-оранжевым оттенком. Коротко стриженные волосы популярны в Хило, но гудлундские кендеры носят длинные волосы: косы, конские хвосты, завязанные узлом, и прочие разновидности длинных причесок. Бород и усов не отращивают. Светлокожие от природы, уже к середине лета кендеры получают орехово-коричневый загар. Их глаза могут быть разного цвета: светлосиние, зеленые, оливковые, карие и пр.; *ушки подвижные и острые, как у эльфов*. Одежды кендеров значительно варьируются, сложно встретить двух похоже одетых представителей этой расы. Вместе с тем одежда проста и практична: для мужчин – рубашки, штаны или лосины, мягкая кожаная обувь; для женщин – туника или платье, брюки и кожаные туфли или сандалии. Частенько надевают жилетки, пояса или плащи с множеством карманов. В своих многочисленных сумочках, кармашках и поясных отделениях любой уважающий себя кендер таскает огромный ассортимент всякой всячины: перышки, камешки, кольца, веревки, непременно носовые платки, кусочки еды и т.д. Живут кендеры до 100 лет и больше, всю жизнь сохраняя молодой задор и юношеский вид. Счастливым кендер от души смеется и песенки поет, грустный кендер дует губы. Их яркая эмоциональность очень заразительна.

В качестве оружия кендеры признают почти исключительно *хупак* (ну еще плюс небольшие кинжалы, которыми владеют мастерски). Хупак представляет собой дорожный посох, нижний конец которого оковывается медью и остро затачивается, а верхний заканчивается рогаткой и используется в *качестве пращи*. Кендерам сей предмет служит верой и правдой, являясь не только оружием и полезным инструментом в пути, но и настоящим символом расы. Так что всем, собирающимся отыгрывать кендеров, лучше обзаводиться хупаками заблаговременно: «Новая дорога хупаком красна. А старых дорог не бывает...».

**Люди.** Жизнь на Кринне разбросала людей по разным сторонам света, научив их существовать за счет того, что дает земля. Некоторые из них построили города; другие же посчитали, что города – это источник порока, рабства и морального разложения. Последние предпочли вести кочевой образ жизни; потомки их скитаются и по сей день. Некоторые поднялись в горы, прочие же углубились через тундру на юг. Значительная часть ушла в пустыни, остальные заселили равнины. Если по пожизненным признакам человека можно принять за представителя другой расы (например, уши от природы острые или есть борода, которую не хочется сбривать), такому индивиду полагается носить хайратник синего цвета.

дет спрос на ваши услуги). Ремесленники очень неплохо получают от продажи своих изделий и способностей (оружие и доспехи, ингредиенты для «магических» штучек и фокусов, разнообразнейшие умения). Так что если игрок претендует на знание того или иного мастерства, пускай запасается соответствующей атрибутикой (которую не жаль продать в чужие руки, но которая выглядит достаточно антуражно).

**Военная.** Правители на имеющиеся средства содержат армию. Казначей заботятся о насущном пропитании народа и войска, т.е. покупают в таверне чипы еды, необходимые на случай осады. Количество чипов – из расчета 1 чип на человека на каждый час (пожизненный) осады. Если во время осады у осажденных их не оказывается, народ в поселении начинает дохнуть с голоду. Существенный момент для тех, кто захочет идти войной на других: *право на осаду крепостей покупается у мастера по экономике* и стоит не так чтобы дешево. Обоснование этому вполне логично: содержание армии требует значительных расходов (прокорм, обмундирование и т.п.). За право осадить ту или иную крепость предводитель войска платит оговоренную сумму и получает взамен сертификат (не-что вроде индульгенции за мастерской подписью, в которой оговорено, в какой день игры и какую крепость данное войско имеет право осадить).

## Расы и отношения

**Гномы.** Существует множество ветвей гномов: гномы-механики, овражные, холмов и горные. На игре предполагаются, в основном, горные гномы, живущие в поселении Торбардин рядом с Харолисовыми горами. Остальные разновидности могут жить небольшими группами в городах людей. Гномы-механики живут в Соламнии и находятся под покровительством рыцарей. Овражные гномы, как крысы, могут жить везде, и, как крыс, их никто не любит.

В общем, гномы как гномы. Невысокого роста, крепкие, выносливые. Только овражные очень глупые, трусливые и нечистоплотные, ну и ростом меньше остальных. Все гномы носят бороду (отращиваете свою или носите накладную), гномихи ограничиваются бакенбардами. Гномы-механики чуть уже в плечах, скажем, горных гномов, зато очень сообразительные: постоянно что-то изобретают, совершенствуют и модернизируют, и делают это очень быстро. Говорят тоже быстро. Гномы холмов и горные недолюбливают друг друга (если не сказать враждуют). Причины на то существовали в прошлом, существуют они и сейчас. Из оружия пользуются топорами, секирами, копьями, арбалетами; доспехи могут быть любые.

Все гномы (кроме разве что овражных) – существа храбрые и свободолюбивые. Нет сомнений, что они дадут отпор надвигающемуся злу. Жаль, что сейчас в Харолисовых горах нет единства. Клань соперничают между собой; ни у одного из танов нет необходимой поддержки, чтобы стать королем всех горных гномов. И только тот, кто обретет бесценную реликвию – молот Хараса, сможет объединить соперничающие кланы под своей рукой.

**Драконы.** Самые древние и могучие создания Кринна, умеют насыпать мрак и ужас. Бывают добрые и злые. Злые драконы: красные (огненное дыхание) и синие (выпускают молнию). Добрые драконы на игре предполагаются в количестве одной штуки (серебряная драконица).

Эти звери – очень умные и умелые бойцы. Все драконы умеют принимать человеческий облик. На игре к драконам предъявляются особые требования, поскольку монстры очень круты и считаются поштучно. Отыгрывающий дракона человек должен обладать внушительными габаритами (чтобы было видно издали), рост от 190 см (можно чуть ниже, но широченные плечи). Если игрок по росту и габаритам никак не соответствует «драконьим», он может таскать за спиной флаг на длинном древке с изображением дракона соответствующего цвета. Полет дракона отыгрывается взмахами крыльев; соответственно, у игрока они должны присутствовать (на порядок больше в размахе, чем у драконидов). Внешне дракон должен быть похож на дракона, так что одних крыльев будет маловато.

Количество хитов у этого страшного зверя варьируется от 20 до 50 (в зависимости от прикида и габаритов игрока). Если дракон теряет половину хитов, он не может летать, а только ходить по земле (не бегать). Дракон в полете недосыгаем для лучников (летает на большой высоте), если только монстр не вступил в бой с наземными созданиями (тогда он «снижается»). В радиусе 10 метров от дракона распространяется *ужас*. По желанию дракон может показать на одного из игроков пальцем: выбранный персонаж остается и может сражаться с монстром (а может сразу зарезаться), остальные



6. Желаемая роль. Если не из списка, то ваш вариант и представление характера персонажа (со ссылками на события в книге). Почему претендуете именно на роль этого персонажа (есть красивый прикид / доспех / оружие и я умею им мастерски владеть, нравится быть лидером / не люблю «строить» людей, прочее).
7. Ваш ролевой опыт. В каких играх участвовали (полигонные и др.), когда, какие роли отыгрывали, мастера игр.

## **Время**

Как понятно из названия книги, время действия – зима. Одни сутки соответствуют одному месяцу игрового времени. С 6:00 до 21:30 игра идет по обычным правилам. С 21:30 до 6:00 запрещены все осады и выносы, поединки разрешены максимум двое на двое при условии, что обе стороны согласны. В противном случае представители любой стороны говорят, что они убежали. Догонять их нельзя (скрылись в ночи). Если игроки действуют один на один, им разрешается устраивать засады, вступать в поединок, брать в плен и т.д. Также в это время накладываются ограничения на использование оружия: разрешены кинжалы, ножи, одноручные топоры, молоты, шестоперы, булавы.

## **Поселения**

Хотелось бы создать все те поселения, в которых проходили значимые события книги. Эта задача выполняется по мере подачи заявок на игру. Предполагаются следующие города и поселения (количество людей указывается примерное):

### **1. Эльфы – 2 поселения на о.Южный Эргот:**

- 1.1. Сильванести – 15 чел.
- 1.2. Квалинести – 15 чел.
- 1.3. Кагонести – 10 чел.

### **2. Люди (не считая тех, кто находится в армии Повелителей драконов):**

- 2.1. г.Тарсис – 20 чел.
- 2.2. г.Палантас – 5 чел. (на начало игры, потом, возможно, больше)
- 2.3. Соламнийские Рыцари – 15 чел. (три Ордена)

### **3. Гномы**

- 3.1. Поселение Торбардин в Харолисовых горах – 10 чел.
- 3.2. Гномы-механики в Соламнии – 2-3 чел.

### **4. Армии Такхизис:**

- 4.1. Армия Повелителя синих драконов – 20 чел. (гоблины, дракониды, люди) + 2-4 дракона
- 4.2. Армия Повелителя алых драконов – 10 чел. (гоблины, дракониды, люди) + 1 дракон
- 4.3. Армия Повелителя белых драконов – 5 чел. (то же самое + люди-моржи).

**Общее количество игроков ≈ 100 – 150 человек.**

## **Экономика**

*Мирная.* Денежной единицей на игре является золотая монета. Определенные суммы перед началом игры получают казначеи каждого государства и некоторые персонажи. Будьте готовы к тому, что в торговые отношения игроки вступят с самого приезда на полигон (до официального начала игры). Продолжительность игры – 3 игровых цикла (соответственно, 3 зимних месяца). Чипы и, при необходимости, деньги казначеи получают у мастера по экономике в начале каждого цикла (в 9.00 в мастерятнике). Мастерские персонажи являются своеобразными «донорами» денежек, приобретая товары и услуги у играющего народа. Энные суммы в игровой валюте можно заработать разнообразнейшими способами (податься в актеры, наемники, грабители и пр. Да хоть в массажисты, если бу-