

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

Название игры: Ланкмар

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



ЛАНКМАР: один эпизод из жизни фэнтезийного города.

1. ОРГИНФО

Мастера: Ветер (Максим Балтаев), Светоч (Антон Требунский)

Дата: последние выходные августа либо первые выходные сентября (29-31.08 / 5-7.09.2003г).

Оргвзнос: 100 рублей (отработка и ряд других альтернатив позволяют понизить денежный взнос до 30 рублей)

Полигон: уточняется, предположительно в Буркино

Источники: классический фэнтезийный сериал Фрица Лейбера о Фафхрде и Сером Мышелове

Сайт игры: www.lankhmar.narod.ru

2. СЛОВО К ИГРОКАМ

Здравствуйте. Мы вновь приглашаем вас на полевую игру, основную цель которой мы видим в одном - ввести вас в новый мир, отличный от привычного и дать прожить в нем два или три дня своей единственной и неповторимой жизни. Так же хотелось бы смоделировать город во всем многообразии его структур и связей, где каждый человек имеет свое место, а купцы важны не менее и не более дворников.

Мы, как мастера, обещаем приложить максимум усилий для того, чтобы для каждого эти дни оказались интересными, увлекательными, насыщенными и трудными - ведь, если не напряжешься как следует, и не получишь ничего (или как говорят продвинутые понторезы - по pain - по gain). От вас, как игроков, игротехников и наблюдателей мы ожидаем с одной стороны огня и активности, а с другой - взаимного уважения, следования правилам и терпимости.

Отдельно мастерская группа вынуждена сделать два заявления.

1) на игре вы, возможно, столкнетесь с мастерской несправедливостью. Пожалуйста, поверьте - все, что мы делаем - мы делаем от любви к вам, а не из профессионального козлиного садизма.

2) обещаем, что на взносы будем покупать только предметы, необходимые для игры, и не положим в карман ни рубля. Все неожиданные денежные поступления (буде таковые случатся) будут пущены на дозакупку продуктов в кабаки.

3. ОБ ИГРЕ

Мы хотим сделать игру, посвященную нескольким дням из жизни классического, привлекательного, культового фэнтезийного города Ланкмар (его разваливающийся прокопченный образ лег в основу Санктуария, Анк-Морпорка и Танфера, а сам он соткан из Константинополя, Александрии и средневекового Парижа).

Уровней и, соответственно, экспов на игре не будет.

Магия, монстры и боги будут. Магия будет по максимуму визуализованой, с бенгальскими огнями и свистками, с чтением текстов заклинаний и характерными жестами. Медленная, но могущественная. Еще будут обряды (и мы надеемся, что вы их сделаете красивыми). Будут сертификаты (то есть, любое совершенное с вами сверхъестественное действие по вашему желанию должно быть письменно подтверждено).

Боёвка будет, хотя и не массовая, без сражений "армия на армию". Будут убийства, кулуарки, отравления и оглушения. Будут поединки. Будут тайные, запрещенные законом гладиаторские бои. Будет охота на монстров. Доспехов, скорее всего, будет мало.

Будет экономика. Каждый горожанин должен иметь работу, обеспечивающую его доходом в полновесных ланкмарских серебряных смердуках. Будет торговля. При наборе должного количества желающих будет создан рынок, где можно будет продать не только игровые вещи за игровые деньги, но и что-нибудь более существенное.

Будет политика: частично виртуальная внешняя и внутренняя. Будет внутригильдейская политика (выяснение отношений между мастерами и борьба за власть). Будут конфликты между гильдиями, передел сфер влияния и, может быть, конфликты между кварталами и улицами (или "местные" против "приезжих").

Будет таверна, общегородской праздник, песни и байки у костра... и вообще, будет много чего.

4. ЛАНКМАР: НЕМНОГО О ГОРОДЕ

Ланкмар - один из старейших городов в мире Невон. Когда-то бывший столицей огромной империи, теперь он вступил в пору заката. Огромный мегаполис, где можно встретить, кого угодно и купить что угодно. Как говорит пословица - "Все дороги ведут в Ланкмар".

Аристократы и маги, воры и наемные убийцы, священники всевозможных культов и городские стражники, музыканты и торговцы - все они обитатели этого города, который

сами горожане называют Городом Черной Тоги, из-за тяжелого смога, висящего над городом и оседающего на одежде.

Городом управляет Патриций Глипкерио Кистомерсес, живущий со своей семьей и слугами в Радужном дворце. Покой города и патриция охраняет городская стража во главе со старым военачальником Олегнием Минголобойцем. Управленческий аппарат Патриция собирает налоги, принимает законы и иные решения, определяющие жизнь города.

Не менее важную роль в жизни горожан играют гильдии, цеха и всевозможные объединения. Гильдий существует великое множество: плотников, кузнецов, ювелиров, оружейников, проституток, ростовщиков, кожевников.

Самые важные гильдии Ланкмара: Совет Торговцев, Гильдия Воров, Братство Душегубов.

Совет Торговцев контролирует всю торговлю Ланкмара, как внутреннюю, так и внешнюю (преимущественно транзитную). Наиболее могущественные торговцы обладают властью, сопоставимой с властью Патриция или аристократов.

Гильдия Воров - одна из самых могущественных гильдий города. Воровство в Ланкмаре лицензировано и высокоорганизовано. Гильдия включает в себя всех (ну или почти всех) воров города. Те, кто не принадлежит к гильдии и занимается воровством, не имея лицензии - сильно рискует проснуться однажды утром с перерезанной глоткой. Гильдия требует себе некоторый процент с каждой добычи (неважно, добытой ли из пещеры дракона или из кошелька леди) - даже от тех, кто не входит в ее состав. Преимущества принадлежности к гильдии очевидны: прикрытия от "рук закона", от других гильдий, тренировка и обучение. Мало кто, кроме сумасшедших отможенных героев, рискует вступить в противостояние Гильдии Воров.

Братство душегубов тесно связано с Гильдией Воров. Это профессиональная организация воинов. Торговцы, воры и аристократы часто нанимают членов этой гильдии, чтобы они охраняли их покой. Другой стороной деятельности гильдии является убийство за деньги. Но наемные убийцы гильдии исповедуют свой оригинальный кодекс чести: попытка убийства заказанной жертвы совершается только один раз (в случае неудачи гильдия возвращает деньги и отказывается от контракта) и за определенное время жертва получает предупреждение об "охоте".

Аристократия - не менее значимая политическая сила в городе. Древние аристократические дома, родственные семье Патриция, часто занимаются ростовщичеством и торговлей, и связаны с ланкмарскими торговыми "верхами". Другой важной стороной деятельности аристократии являются всевозможные интриги.

Улица богов - отдельный квартал города. Здесь собраны храмы, церкви и часовни, всевозможных богов, которым поклоняются в Ланкмаре. Некоторые из них появляются на улице всего лишь на один день, чтобы на следующий исчезнуть в забвении. Богов в Ланкмаре много, много и их последователей. Тут расположены храмы Иссека из Кувшина, Красного бога, Коса, Смерти и многих других. Некоторые культы (например, культ Ненависти), известные своей излишней асоциальностью и экстравагантностью, не прописаны на Улице Богов, а имеют тайные храмы. Здесь же, на Улице Богов, находится храм истинных богов Ланкмара, которых ланкмарцы больше боятся, чем почитают.

Маги Ланкмара не имеют собственной организации. В большинстве своем это далекие от реального мира люди, одержимые одной лишь идеей - магией. Вспомните классических безумных магов из фэнтезийных фильмов - так они и выглядят. Иногда их нанимают аристократы, гильдии или криминальное "дно" Ланкмара для выполнения определенных миссий, но сами маги особой социальной функции (за исключением безумной жажды власти над миром) на себя брать не хотят.

Неотъемлемой частью Ланкмара являются таверны, места отдыха и заключения сделок. Многие великие приключения, о которых рассказывают саги, начинались именно в тавернах Ланкмара. Ну а помимо этого - пиво и еда.

Так как Ланкмар является центром мира, в нем обязательно присутствуют посольства соседних государств. Спектр возможных посольств велик и практически неисчерпаем: от посольства Царя Царей или Орды диких минголов до торгового представительства Восьми Городов.

Вышеперечисленными институтами социальная жизнь Ланкмара не исчерпывается. Есть множество монстров, населяющих окрестности (а иногда даже пробирающихся в город). Есть таинственный маг Шильба Безглазоликий, живущий в своей блуждающей хижине, где-то в Соленых Болотах, рядом с Ланкмаром. Есть (хотя и немного) известные искатели приключений, изредка посещающий Ланкмар, Город Приключений.

Из известных мест Ланкмара можно назвать площадь перед Радужным дворцом, где всяческие собрания, публичные казни и выступления официальных лиц имеют место быть.

Мы постараемся, чтобы каждый обитатель города имел свою собственную неповторимую историю и при определенной доле взаимной активности был занят и востребован в социальной жизни города, в который мы играем.

5. РОЛИ

Несколько слов о принципе подачи/приема заявок.

В первую очередь заполняются роли, перечисленные в списке - то есть роли, необходимые для функционирования города. Мы практически не будем рассматривать заявки типа "ну я буду... э-э-э... демоном, тренированным для убийства с применением магии". В первую очередь определяется социальная функция персонажа, а уже из нее вытекают всяческие (не очень многочисленные) ТТХ. Персонажей, живущих не в Ланкмаре, а приехавших сюда на некоторое время (на время игры) будет мало. Персонажей, живущих вне города, будет еще меньше. У каждого персонажа есть собственная предыстория, поэтому один гильдейский вор будет отличаться от другого. Мы надеемся создать различие в первую очередь не "паверсами" и прочими ТТХ, а историей персонажа и его местом в окружающем мире.

Вот такие вот пафосные слова, а теперь приблизительный список ролей, которые мы хотели бы видеть на своей игре.

• Радужный дворец и цитадель

Главой города является патриций - Глипкерио Кистомерсес - живущий со своей семьей и слугами в Радужном дворце. Там же он собирает всевозможнейшие советы, неустанно заботясь о благополучии и спокойствии города.

Роли: патриций Глипкерио Кистомерсес, развращенная племянница патриция Элакериа Кистомерсес, неимущий, но ученый кузен патриция Радомикс Кистомерсес Незаметный, управленческий аппарат патриция, военачальник Олегний Минголобоец, городская стража, экономка дворца Саманда, слуги патриция (требуются девушки:)

• Аристократические дома

Три-четыре древних как сам Ланкмар аристократических родов, представители которых вмешиваются в политику патриция, презрительно поглядывая сверху на плебс, и предаются своим экстравагантным и декадентским увлечениям в мрачной сени родовых поместий.

Возможные роли: главы домов с семьями, охраной и слугами

• Совет Торговцев

Новая торговая "аристократия" города - олигархи, новые "ланкмарские"

Возможные роли: торговцы со слугами, помощниками и охраной

• Торговцы

Кроме входящих в Совет Торговцев, есть еще и мелкие ланкмарские торговцы, а также купцы и торговые представительства из соседних (и не очень) государств

• Улица Тайных Наслаждений

Мы, конечно, не планировали делать улицу Тайных Наслаждений, но если найдутся добровольцы, готовые на сей тяжкий подвиг, мы с удовольствием поможем отважным девушкам (и юношам!) в организации домов плотских забав.

Возможные роли: все и так ясно - мадам и помощницы :)

• Воровская Гильдия

Одна из самых могущественных гильдий Ланкмара. Включает несколько цехов ("медвежатники", "нищие", "карманники", "налетчики" и т.д.).

Возможные роли: глава гильдии Корвас, мастера гильдии - в том числе Слевьяс, члены гильдии различных ступеней - в том числе Фиссиф

• Братство Душегубов

Нужно решить проблемы с конкретным человеком? Нужно защитить себя, свой дом, свой товар? Обращайтесь. Для постоянных клиентов скидки.

Возможные роли: глава гильдии, мастера гильдии, гильдейские убийцы, гильдейские воины

• Прочие гильдии

Как мы уже заявляли мы постараемся обеспечить игровой занятостью и "работой" каждого горожанина Ланкмара. Поэтому, если есть желающие заявить собственные гильдии и заниматься общественно-полезным трудом - мастера полностью к вашим услугам и готовы выслушать любые заявки. Принимаются все: от кузнецов и охотников на драконов до дворников, ростовщиков и юристов.

Возможные роли: определяются в ходе беседы с мастерами

• Таверна "Крысиное гнездо"

Думаю, комментарии излишни.

Роли: хозяйка, повара, красивые официантки и все прочее, необходимое классическому кабаку.

• Улица Богов

Храмы со священниками. Жрецы, помните - желательны службы каждый день (и даже по несколько раз). Звуковое оформление, красивый декор и антуражность храмов обязательны.

Возможные роли: жрецы всевозможных богов, почитатели и прихожане, жрецы храма истинных богов Ланкмара, провидцы, прорицатели и гадалки

Боги: Культ Тринадцати, Иссек из Кувшина (а также нескольких других Иссеков), Кос, Красный бог, Смерть, Тийя, боги Неприятностей и другие боги.

• Посольства

Возможные роли: дипломаты, охрана, царственные особы из соседних государств

• Городские маргиналы

Возможные роли: нищие (не входящие в Гильдию Воров), иммигранты (приехавшие в поисках легкого заработка), безумцы, жалкие ничтожные опустившиеся на дно жизни личности и т.д.

• Именованные роли

Появление именованных крутых героев на игре мы не гарантируем, но и не отрицаем такой возможности.

Возможные роли: самый известный воин мира Плах, борец с нежитью Морвал, знаменитые герои Фафхрд и Серый Мышелов, таинственный и могущественный маг Шильба Безглазоликий

• Индивидуальные роли

Возможные роли: различные маги, монстры, немного приключенцев (я сказал, немного!) ну и так далее

• На откуп вашей фантазии...

Академия фехтования, школы...

ПЕРСОНАЖ НА ИГРЕ

Итак, вкратце о том, что собой представляет собой в техническом смысле персонаж на нашей игре.

Как мы уже не раз заявляли, основной нашей целью на данной игре является моделирование фэнтезийного города со всеми его социальными, экономическими, политическими и информационными структурами.

Поэтому основной упор в процессе создания персонажа будет сделан на вписывание героя в игровой мир.

Итак, персонаж обладает следующими характеристиками (далеко не всегда они будут ярко выражены, и уж тем более далеко не всегда прописаны в аусвайсе):

Имя - любой житель мира должен обладать собственным именем, это очевидно :) Имена в Ланкмаре обычно среднефэнтезийные, с некоторым восточным налетом. Помните, что только городские маргиналы и жители дна имеют одно только имя (или прозвище). Горожане, а уж тем более аристократы, обязаны обладать фамилией и гордиться ею.

Список типичных ланкмарских имен: (мужские) Литкил, Ургаан, Раннарш, Урф, Лаавьян, Тивз, Лавас, Муулш, Стравас, Даниас, Карстак, Джис, Бвадрес, Башарат, Грилли, Кватч, Виггин, Гнарфи, Крешмар, Скел, Кранарх, Фарумфар, Ого; (женские) Тьярья, Ивлис, Атья, Трес, Хрисса, Мара, Хирриви, Немия, Брилла, Дмиондия, Агатта, Самьята, Логария, Кевисса.

Социальный статус. Каждый обитатель города принадлежит к одной из следующих категорий (в книгах Ф.Лейбера они очевидны): маргиналы и жители дна, городской плебс, купеческий патрициат и аристократия. Аристократы и купцы вполне могут быть приезжими.

Огромное значение, особенно в юридическом смысле, имеет ланкмарская "прописка", то есть принадлежность к полноправным горожанам Ланкмара. Каждый, кто ею обладает, получит на игре соответствующую бумагу. И вообще, любой персонаж должен иметь фиксированное место проживания - дома, в гостинице, при посольстве и т.д.

Профессия / работа. Каждый персонаж на игре обладает определенной профессией, то есть знает ремесло, которому обучался и которым владеет в той или иной степени. Профессии могут варьироваться в весьма широком спектре: от мага до вора, от дворника до писаря. Профессия и работа персонажа нередко совпадают (но далеко не всегда, тот же маг может работать писарем в Совете Торговцев). Поэтому эти две характеристики будут на игре разграничены. Работа - это тот вид легальной деятельности, который персонаж будет выполнять на игре, и получать за это определенный доход.

Принадлежность к гильдии. Значительная часть горожан принадлежит к той или иной гильдии или организации. Гильдия обеспечивает своего члена работой, защищает его от других гильдий, от произвола отдельных личностей, если надо покрывает от "длинных рук закона". Дает своему члену возможность профессионального совершенствования, если надо может предоставить магическую, жреческую или юридическую помощь. Помните, что гильдии - могущественный социальный механизм в Ланкмаре.

Предыстория. Каждый персонаж имеет свою особенную предысторию, то есть то, что делает его отличным от других персонажей. Во многом она (предыстория) определяет его ТТХ. Однако не стоит надеяться, что если вы скажете, что до того, как стать торговцем, ваш персонаж был "демоном тренированным для э-э-э... убийства с применением магии" - это вам много даст. Предыстория должна быть логичной, обуславливающей текущее место персонажа в мире и т.д.

Хиты. Каждый игрок имеет базовых 2 хита. Воины и люди, имеющие воинскую подготовку в своей истории, имеют дополнительный хит, то есть 3 хита. Исключение из расхитовки оговорены в правилах по БОЕВОЙ ЧАСТИ.

Оружие. Любой персонаж игры имеет возможность пользоваться ножом, кинжалом, посохом, дубинкой, копьем, топором, коротким мечом, луком и арбалетом независимо от своей предыстории и воинского обучения. Только воины имеют право пользоваться специфическим оружием. Более подробно смотри правила по БОЕВОЙ ЧАСТИ.

Специальные (сверхъестественные) способности. Персонаж, путем специальных тренировок, чтения древних манускриптов или в качестве дара богов может приобретать различные способности, которые сертифицируются мастерами. Например, желающие на игре приобрести навыки и способности, связанные с оружием и боевкой, должны пройти определенный курс в Академии Фехтования (если таковая будет на игре), ее аналоги возможны для любой деятельности, включая магию.

Воровство. Кто умеет, тот знает. Для остальных - услышали, как на вас звонит колокольчик - не снимайте его, а ищите мастера.

Секс и изнасилование ... большой вопрос. Играйте в ладушки, делайте массаж, уединяйтесь в палатках - все по желанию.

Блок: Религия



УЛИЦА БОГОВ: РЕЛИГИЯ В ЛАНКМАРЕ

Эпиграф:

А богов в Ланкмаре (тут имеются в виду боги и кандидаты в таковые, которые проживают или, если можно так выразиться, стоят биваком в этом вечном городе, а вовсе не боги Ланкмара - материя гораздо более таинственная и ужасная), - богов в Ланкмаре временами бывало не меньше, чем песчинок в Великой Восточной Пустыне.

Ни один фэнтезийный мир не обходится без богов и, соответственно, религии. Есть они и в Ланкмаре. Как известно, жрецам, проповедникам, почитателям всевозможнейших богов, а также прихожанам многочисленных храмов в Ланкмаре выделен специальный квартал - так называемая Улица Богов. Она тянется через весь город от Болотной Заставы (самая окраина города, рядом с Великой Соленой Топью) до цитадели Патриция и место, которое занимает храм на улице, является показателем популярности и могущества божества.

Всем желающим более подробнее ознакомиться с ланкмарскими религиями и Улицей Богов (в первую очередь - жрецам) настоятельно рекомендуется прочесть новеллу "Глухие времена в Ланкмаре / Lean Times in Lankhmar".

Кроме богов, которым поклоняются в Ланкмаре, есть еще отдельная категория богов - Истинные боги Ланкмара. Им принадлежит одинокий мрачный храм с колокольной, но никакие службы или молебны там никогда не ведутся. Да и вряд ли найдется здравомыслящий человек, который посетил бы этот храм, не то чтобы называл себя жрецом Истинных богов Ланкмара - жители города больше боятся их, чем почитают. Говорят, они завистливы, злобны, непостоянны, эгоцентричны и честолюбивы. В городе не принято говорить о них вслух, а уж тем более кощунствовать по их поводу, хотя оскорблять других богов можно сколько душе угодно.

Кроме божеств, занимающих почетные и не очень места на Улице Богов, есть еще ряд божеств, выбравших для своих храмов другие места города. Обычно это боги, культы которых отличаются особой асоциальностью и экстравагантностью. Таково, например, божество Ненависти, чьи поклонники обязаны раз в определенный период времени совершать кровавый ритуал для того, чтобы вызвать в мир воплощение бога, которое будет сеять смерть и разрушение на своем пути.

Есть также боги, которые в свое время были запрещены указами Патриция и прокляты другими религиями. Храмы их на Улице Богов пустуют, а их приверженцы вынуждены искать уединенные глухие места для своих зловещих обрядов и запрещенных церемоний. Помните, сила божества зависит от его положения на Улице Богов и от количества прихожан на службах.

Кроме вышеперечисленных богов, так или иначе упомянутых в книгах Ф.Лейбера, никто не может помешать вам, найти на игре своего собственного бога и начать его проповедовать, медленно перемещаясь по Улице Богов вверх (если повезет). Кто знает, возможно, во время одного из обрядов вам даже и ответят...

Помните также, что Улица Богов - лакомый кусок для всяческих представителей криминального мира Ланкмара: от Гильдии Воров до самозванных рэкетиоров. Ведь ни для кого не секрет, что некоторые храмы содержат огромное количество сокровищ, а прихожане нередко приносят в храм все, что у них есть, пытаясь добиться благорасположения богов. И есть многие люди, кого это интересует...

Итак, перечислим те основные божества, храмы которых могут быть представлены на игре, на Улице Богов.

1. Великое Божество.

Одно из самых главных божеств Ланкмара, имеет больше всего почитателей, и храм его располагается ближе всего к дворцу Патриция. По сути дела, как таковое не вписывается в политеистический пантеон Ланкмара. Жрецы и почитатели его твердо уверены в том, что их бог - единственный и истинный. Жречество Великого Божества большое внимание уделяет борьбе с другими религиями, в частности, именно они проклинали и добились официального запрещения культа богини Тьяи.

Для верующих Великое Божество охватывает весь спектр человеческой жизни - классическое монотеистическое божество, наподобие Бога Старого Завета для иудеев.

2. Аарт Невидимый и Всеслышащий.

К сожалению, кроме того, что Аарт Всеслышащий - одно из самых популярных божеств в Ланкмаре и храм его один из самых красивых, богатых и на самом конце Улицы Богов у цитадели - кроме этого о нем ничего не известно. Поэтому все основы его религии, догматы веры, ниша божества в ланкмарском пантеоне и прочая, и прочая, и прочая - все это будет на усмотрение жрецов, прихожан и почитателей (буде таковые заявятся).

3. Кос.

Типичный для фэнтезийных произведений бог (достаточно вспомнить Крома из цикла о Конане-варваре). Ему преимущественно поклоняются на Севере варвары Стылых Пустошей. Хотя и в Ланкмаре есть его почитатели и храмы.

Кос - бог, который любит битвы и подвиги. Помимо этого, он считается богом судьбы, потому что обычно затрудняет жизнь тем, кто живет в несогласии с его кодексом чести (типичным для северных варваров:)

Основные интересы Коса: мужчина должен быть мужчиной и защищать дом, женщина должна обеспечивать уют в доме, быть матерью и женой.

Жрецы Коса служат примером для верующих, обязаны участвовать в войне против врагов религии, обязаны следовать пресловутому кодексу чести Коса. И если бог недоволен поведением жреца, он просто наказывает его смертью.

4. Красный Бог.

Один из наиболее популярных в Восьми Городах (и Ланкмаре) божеств. Является богом войны. Патрон воинов. В отличие от Коса не имеет особенного культа чести - кто лучше владеет оружием, кто лучший воин - тот и прав.

Ввиду того, что в Восьми Городах много воинов-наемников с востока, культ Красного Бога служит хорошим прикрытием для шпионов из других городов.

Жрецами Красного Бога обычно являются люди с достаточным воинским опытом, чтобы противостоять врагам веры. И если Красный Бог дарует своим жрецам сверхъестественные способности, то они в первую очередь связаны с войной и воинским искусством.

5. Тьяа.

Одна из старейших богинь Ланкмара. Когда-то ее культ был официально запрещен Патрицием с подачи жрецов Великого Божества. Поэтому сейчас, хотя на Улице Богов и существует пустующий храм Тьяи, жрецы вынуждены проводить свои обряды и церемонии в глухих заброшенных местах. Принято считать, что Тьяа повелевает черными птицами, которые так и называются - птицы Тьяа.

Тьяа - преимущественно богиня воровства. И ее птицы пользуются своей способностью проникать в недоступные обычным ворами места, чтобы похищать украшения и драгоценные безделушки.

Соответственно, и жрецы Тьяи связаны с воровством (никак не связаны с Гильдией Воров). И только ждут момента, чтобы вновь вернуть Тьяе достойное место на Улице Богов.

6. Иссек Кувшинный (и другие Иссеки).

Иссек - весьма популярный бог в Ланкмаре. Иссек, в первую очередь, связан со страданием, милосердием и образ его во многом срисован с Христа раннего

христианства. Он покровительствует страдающим, иногда помогая им. Он придет в конце времен, чтобы даровать прощение и спасение всем верующим в него. Те, кто умер, страдая и/или с именем Иссека на устах, перейдут после смерти в его царство небесное, чтобы почивать там, в блаженстве и вечной радости.

Кроме Иссека Кувшинного (который закончил свою земную жизнь, будучи вздернутым на дыбу) есть еще масса других Иссеков - Иссек Безрукий, Иссек Обоженноногий, Иссек Освежеванный. Каждый из них закончил свою мученическую жизнь в соответствии со своим прозвищем и их культы нередко пересекаются друг с другом, соперничают и пытаются вытеснить друг друга с Улицы Богов.

Подробно основные положения культа и история его роста рассмотрена в новелле "Глухая пора в Ланкмаре".

7. Боги Неприятностей.

Три безымянных богов Ланкмара носят обобщающее название Боги Неприятностей. Все, что их интересует - социальный, экономический и политический хаос. Чем выше уровень этого хаоса, тем большую власть Боги Неприятностей получают над Ланкмаром. Соответственно, и от жрецов они требуют действий, которые могли бы привести к подобному хаосу. Несмотря на явную анархически-асоциальную природу Богов Неприятностей, они не запрещены официальным указом Патриция. Те, кто знают о них, относятся к ним с опаской и не позволяют жречеству занять в обществе такое место, которое бы позволило им выполнять приказы божеств.

Ввиду своей хаотической природы Боги Неприятностей часто (если нет других подходящих жертв) устраивают проблемы и неприятности своим жрецам.

8. Морские боги.

Ланкмар - портовый город и зачастую его благосостояние зависит от Внутреннего моря. Поэтому большое внимание жителями города уделяется богам Внутреннего моря.

Жрецы Морских Богов могут умиротворять море, благодаря чему пользуются особой благосклонностью купцов и торговцев, то есть людей, кто непосредственно зависит от моря. Помимо этого, жрецам Морских богов нередко повинуются всяческие морские монстры и животные. Одним словом, Морские Боги занимают не самое последнее место на Улице Богов.

9. Крысобог.

Крысобогу поклоняются в далеком городе Илтмаре. Но жрецов его и храмы можно запросто найти и в Ланкмаре, где много приезжих илтмарцев. Да и вообще, ланкмарцы отличаются космополитичностью и готовы принять любого бога, лишь бы он не сильно мешал их обычной жизни.

Крысобог для илтмарцев и своих жрецов - приблизительно то же самое, что и Великое Божество для своих приверженцев. То есть монотеистическое божество, занимающее не конкретную нишу в пантеоне, а "заведующее" всеми сферами человеческой (и не только) жизни.

10. Культ Тринадцати.

Каждый вид животных имеет в мире Невон свою элиту - тринадцать лучших представителей, обладающих улучшенными магическими и тактико-техническими характеристиками. Их главная цель - защищать свой вид и бороться с врагами своего вида. Так, например, в книге "Мечи Ланкмара", во времена крысиного нашествия (которое возглавляли тринадцать крыс), только тринадцать котов спасли город.

Жрецы Культа Тринадцати распространены повсюду в Невоне, они защищают простых

животных того вида, которому поклоняются. Изредка, в случае беды, жрецы могут вызывать одного или двух из Тринадцати на помощь.

11. Истинные боги Ланкмара.

Храм Истинных богов Ланкмара располагается почти у самой цитадели Патриция, на западном конце Улицы Богов. Он стоит там с тех самых времен, как в Ланкмаре появились улицы. И хотя никто открыто не поклоняется Истинным богам Ланкмара в нем, все знают о них, боятся их и верят в них. Каждое утро на ступенях храма можно найти подношения Истинным богам Ланкмара. Куда они деваются, кто их забирает и пользуется - неизвестно.

Говорят, они в случае великой опасности, грозящей городу, выходят из своего храма на помощь горожанам. Вот только неизвестно, что больше горожанам по нутру, враг или подобная помощь? Ведь Истинные боги Ланкмара ужасны, злобны, честолюбивы, завистливы... так, кажется, об этом уже говорилось выше.

Из богов, чьих храмов нет на Улице Богов:

1. Ненависть.

Жрецы Ненависти изгнаны с Улицы Богов и запрещены указом Патриция. Местонахождение их храмов известно только жрецам. Конфликты - единственное, что интересует Ненависть: от конфликтов между женой и мужем, до "разборок" между гильдиями и войн между городами. Каждый раз, когда кто-то гневается, чувствует злобу, раздражение - Ненависть получает от этого силу.

Каждый месяц верующие обязаны собираться в храме под руководством верховного жреца, проводить кровавый ритуал и вызывать в мир Облако Злобы - воплощение божества. Облако это опустошает окрестности, дабы насытить свою страсть к разрушению и убийствам. Победить его под силу только герою (или героям).

2. Смерть.

Смерть - один из тех богов, которого боятся даже другие боги. Он обитает в замке Шэдоулэнд за пределами обычного мира. Изредка, когда этого требуют особые обстоятельства, он приходит на землю, вооруженный своим мечом, имя которому Губитель. И тогда никто из смертных - ни Патриций, окруженный охраной, ни аристократы, ни могущественные маги, ни воры или нищие не могут чувствовать себя в безопасности. Остановить его не может никто. Губитель может нанести смертельную рану даже богу.

Известно, что у Смерти нет жрецов. Если находятся безумцы, объявляющие себя его жрецами или проводящие для него обряды, то ради них Смерть покинет свой замок...

Вот о богах вкратце и все.

Еще раз хотелось бы прояснить некоторые моменты, касательно Улицы Богов и религий в Ланкмаре.

1. Мы хотели бы сделать живущую своей жизнью Улицу Богов. На которой бы вели активную деятельность проповедники, служились бы в храмах службы, жрецы интриговали бы между собой за место, за популярность, за народ, за деньги, в конце концов.

2. Мы хотим, чтобы жречество на игре обращалось к богу не только тогда, когда игроку-священнику потребуются очередные плюшки. Теперь без ежедневных регулярных ритуалов, предписанных верой, никаких плюшек жрецам не будет. Любой жрец вправе

рассчитывать на то, что его обращение к богу не останется без ответа. Но сила обряда (и, соответственно, результаты) будет зависеть от количества присутствующих верующих на обряде, от количества денег потраченных на обряд, от того, насколько регулярно жрец проводил ежедневные обряды и так далее.

3. Ввиду того, что боги в книгах Лейбера (за исключением Иссека Кувшинного) расписаны, не очень подробно, мы отдаем создание догматов веры на откуп игрокам. Перед игрой заявившиеся жрецы будут обговаривать с мастерами основные положения религии, основные обязательные обряды, сами сочинять молитвы и священные тексты. Одним словом, широкий простор для самостоятельного творчества.

4. И, конечно, наша радужная мечта - религиозный фестиваль в Ланкмаре вечером одного из дней. Если есть желающие участвовать в нем, если есть идеи по поводу мероприятий - мы с радостью готовы приветствовать подобные начинания.

Блок: Боевка



БОЕВАЯ ЧАСТЬ

· Расхитовка:

У всех людей 2 хита, воины автоматически получают +1 хит.

1 хит - легкораненый

0 хитов - тяжелораненый, теряет сознание, не может совершать никаких действий. Обычно приходит в состояние 1 хита через 30 минут (или раньше, если была оказана соответствующая медпомощь). В некоторых случаях может умереть, если не будет оказана медпомощь.

Чтобы убить персонажа, необходимо ввести его в 0 хитов, затем нанести еще один удар со словами: "добиваю". Если контрольный удар не был произведен, и слово не было сказано - считается, что персонаж в 0 хитов со всеми вытекающими.

Исключения из расхитовки могут иметь некоторые крутые персонажи, монстры, люди под магическими заклинаниями и т.д.

Доспехи:

Кожаные, стеганки, войлок + 1 хит

Кольчуги, кирасы, бахтерцы, ламиляры + 3 хита

Кирасы, бахтерцы, ламиляры + шлем + наручи + поножи + 4 хита

Снятые доспешные хиты восстанавливаются у кузнеца в Ланкмаре.

· Оружие:

Все оружие должно иметь чип "допущено".

Оружие магическое имеет соответствующую пометку (отдельный чип).

Материал: пластик, резина, дерево.

Все одноручное оружие и копья снимают 1 хит.

Двуручные мечи, алебарды, двуручные топоры снимают 2 хита.

Луки и арбалеты снимают 1 хит.

При ударе, если человек снимает им нестандартное количество хитов, он обязан вслух объявлять снимаемое количество хитов. То же самое при использовании спецударов,

спецприемов, магического оружия и т.д.

Общедоступное оружие:

Нож, кинжал - имеют выраженную ручку, возможны гарды. Длина лезвия от ладони до 40 см. Не пробивают средний и тяжелый доспех, как и **посох**, который должен иметь смягчение с обеих концов.

Дубинка - длина до 80см, на конце качественное смягчение. Должна быть увесистой.

Топор - длина до 80см, смягчение из резины.

Короткий меч - гарда, длина лезвия до 60 см.

Копье - длина до роста владельца + рука, наконечник со смягчением (поролон, пенка, тряпичные наконечники с набивкой)

Луки и арбалеты: Никаких спортивных вариантов не допускается. Стрелы с качественным, не снимающимся смягчением и оперением. Допуск луков будет осуществляться мастером исходя из скорости полета стрелы. Если хотите гарантированно быть уверенным, пройдет лук или нет - несите и показывайте заранее.

Специфическое оружие, которым пользуются только воины:

Длинный меч - длина от 80 до 1.20.

Полуторный меч - общая длина 1.20-1.50м. Если держать двумя руками, снимает 2 хита

Двуручный меч - длина 1.50-2м

Алебарда, двуручный топор - длина от 1.50 до роста владельца + рука, рубящее лезвие должно иметь окно.

Возможны и более экзотические варианты.

Любое оружие может быть не допущено по соображениям безопасности или эстетического вида.

• Специфические взаимодействия.

Оглушение производится только в не боевой ситуации. Жертву бьют по спине рукояткой оружия (кроме луков/арбалетов, кинжалов, копий). Снимает 1 хит, оглушенный опускается на землю и медленно считает до 100, после чего может прийти в себя.

Кулуарка - строго сертифицирована. В не боевой ситуации. Как и пытки.

Блок: Плен



Связывание - накинута на руку или ногу беспомощного человека веревка означает связывание соответствующих конечностей. Освободиться можно при помощи игрового предмета, с режущей кромкой взяв его в руки и досчитав до 5. Медленно.

Блок: Обыск



Обыск - старым дедовским методом - "а что у тебя в...", если в упомянутой области есть игровые предметы - отдайте их.

Блок: Медицина, лекари



• Болезни:

Бывают. Разные. Если вы заболаете, к вам подойдет мастер и все объяснит.

Блок: Страна мертвых



• Смерть:

Он (в Ланкмаре смерть мужского пола) ждет каждого. И придет за каждым, кто в нуле хитов услышит проклятое "добиваю". Но если Его Величество задержится или забудет про Вас - надевайте на нижнюю часть лица белый платок, сидите на месте гибели 15 минут и идите в мертвятник. Время "условной отсидки" - от часу до 4-х часов. Умершим могут быть предложены различные увеселительные отыгрыши (например, медведя или другого дикого зверя).

Блок: Магия



МАГИЯ И СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЕ:

Ланкмар - город, где магия далеко не редкость. Существуют маги и жрецы, есть всевозможнейшие магические предметы (от оружия до украшений).

Занятия магией требуют полного погружения от мага, поэтому обычно магия для него ВСЕ. Все, чему он научился в этой жизни. Согласно классической фэнтезийной традиции, маги - безумцы, отдавшие свою жизнь служению Искусству.

Но это Искусство нередко грозит опасностью своим адептам. Магия - это хаос, обращение к непостижимым сферам (контролировать которые могут только могущественнейшие маги). Магия в первую очередь связана с ночью, со злом. Понятие "светлая", "белая", "добрая" магия для Ланкмара редкость.

Людям, избравшим на игре роль магов, придется достаточно сложно. Магия будет требовать от них больших усилий и затрат (если они желают получить хоть что-то от своего Искусства).

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ:

Магия во всех ее проявлениях на игре сертифицирована. С вами сотворили что-то сверхъестественное или противоестественное - требуйте сертификат.

Использование заклинаний магами, жрецами и т.д. осуществляется с помощью бенгальского огня. Пока горит бенгальский огонь, маг может (произнося соответствующие слова и совершая характерные жесты) произносить одно или более

заклинание. Если во время произнесения бенгальский огонь не был зажжен или потух - заклинание не удалось, со всеми вытекающими эффектами.

Использование магических вещей или магического оружия не требует бенгальского огня, необходимо только произнести кодовое слово и разъяснить эффект (если это необходимо).

При ударе магическим оружием, если оно снимает нестандартное количество хитов или наносит некое нестандартное повреждение, необходимо также об этом заявлять вслух, иначе оружие снимает стандартное количество хитов.

Все магическое оружие и магические предметы имеют соответствующую метку, и к ним прилагается сертификат с описанием действия вещи.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА v.0.1

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ОБ ЭКОНОМИКЕ

Несомненно, важной частью жизни Ланкмара является экономика. Деньги - главный стимул жизни большинства его обитателей, а на тех, кто к ним безразличен, средние граждане смотрят с презрением, а власти - с опаской.

На игре будет монетарная экономика - то есть все расчеты игроков осуществляются через наличные деньги. Векселя и долговые обязательства возможны только при взаимодействии с мастерами. Например, аристократ может попытаться продать дом или часть виртуальных владений и получить за это деньги от мастера - но потратить их можно будет только у того же мастера на чисто игровые мероприятия (уплату налога/выкупа, закупку диковинных яств для пира и т.д.).

2. МОНЕТНАЯ СИСТЕМА

В Ланкмаре используются следующие типы монет: самая мелкая разменная монета - тик, бронзовые аголы, серебряные смердуки, золотые рильки. На игре будут только смердуки и рильки. Строго коэффициента обмена золотого к серебряному не будет, примерный курс на начало игры 1:10. Назначение и доступность монет дифференцированы.

3. ИМУЩЕСТВО

Каждый горожанин обладает определенным имуществом. В частности, к такому имуществу относится дом. Для тех горожан, кто обладает большим имуществом (аристократия - усадьбы, большие дорогие дома, фамильные замки за пределами Ланкмара, торговцы - корабли, магазины, большие дорогие дома и т.д.) имущество оговаривается отдельно.

Как уже говорилось выше, при необходимости, любой может попытаться продать недвижимое и виртуальное имущество, но гарантировать успех подобных мероприятий невозможно.

4. ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ЦИКЛЫ

Каждые сутки состоят из двух дневных (с 6:00 до 14:00 и с 14:00 до 22:00 часов) и одного ночного цикла (с 22:00 до 6:00 часов). Основная экономическая жизнь идет днем. Каждый цикл те, кто работает на город, выполняют свои обязанности (дворники убирают улицы, строители латают стены и т.д.) и получают за это зарплату. Объем или время выполнения работ оговаривается отдельно. Те, кто не имеет постоянной работы, заботятся о пополнении кошелька самостоятельно - барды поют песни в тавернах, приключенцы ищут подземелья, охотники продают убитую дичь и т.д. Также каждый цикл владельцы недвижимости платят налог на ее содержание. Регулярного подушного налога в Ланкмаре

не взимается, хотя нередко разовые поборы, назначаемые Патрицием.

Тот, кто не платит, налоги вовремя имеет все шансы познакомиться с ланкмарской тюрьмой, а то и с палачом.

5. ГИЛЬДИИ

На игре существуют два типа гильдий: представленные в полном составе и гильдии, представленные на полигоне только отдельными ее членами.

1) Гильдии, представленные в полном составе (далее - "полные"):

Каждая такая гильдия обладает казной определенного размера, которой распоряжается глава гильдии или кто-то из ее членов, по решению главы.

Гильдейский мастер должен каждый цикл собирать с младших членов гильдии некоторую сумму, своего рода "членские взносы".

2) Гильдии, представленные не в полном составе (далее - "неполные"):

Казна такой гильдии на игре не моделируется, если игрок захочет каким-то образом получить доступ к ней, вопрос решается с помощью мастера.

Гильдийские сборы осуществляет мастер.

"Полные" гильдии могут заниматься торговлей, ростовщичеством.

В Приложении 1 приведены специфические виды экономической деятельности, которой могут (или должны) заниматься отдельные гильдии, с подробным описанием.

6. ТОРГОВЛЯ

А) Внутренняя торговля:

Она довольно проста - желающий продать что-либо за игровые деньги (начиная от реальных печений и заканчивая сертифицированными волшебными вещами) ищет заинтересованного покупателя и договаривается с ним о цене. Все.

Б) Внешняя торговля:

Торговец заявляет мастеру о желании отправить караван в определенную страну, чтобы продать некий товар, который у него имеется. Мастера кидают кубик, также учитывается политическая ситуация, затраты на охрану каравана, способ передвижения (сухопутный или морской) и банальной случайности. По броску кубика и модификаторам определяется результат похода торгового каравана. Через некоторое время торговец получает доход (или терпит убытки).

Внешней торговлей могут заниматься только люди, имеющие налаженные контакты с "загранице" (торговые фактории, деловые связи и т.д.). Выразаться это будет в форме свитка, в котором есть описание и характеристики второй стороны. Без подобного свитка внешняя торговля невозможна.

Внешняя торговля требует крупных затрат, но и доходы от нее велики.

Приложение 1: Виды экономической деятельности для гильдий

Гильдия Воров:

Воровство.

Поборы среди младших членов гильдии.

Внешняя торговля.

Вымогательство с граждан.
Работоторговля.

Торговцы (члены Совета торговцев):

Внешняя торговля.
Внутренняя торговля.
Участие в жизни города.
Ростовщичество

Братство Душегубов:

Поборы среди младших членов гильдии.
Вымогательство с граждан.
Охрана.
Убийство по заказу

Аристократия:

Внешняя торговля.
Внутренняя торговля.
Ростовщичество

Патриций и аппарат:

Налоги с горожан и гильдий.
Ростовщичество.
Торговля

2.0.0.3