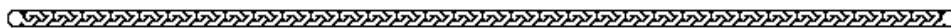


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Орден Манускрипта

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



Игра пройдет с 27 по 30 августа под Москвой на Новом Хорошевском полигоне.

Взнос - 50 рублей с Москвы, 30 с Питера, Калуги и подобного, Ноль - для других.

Мастерская группа "Александр VI"

Никодим, Несси (095) 192-6862, Nikodim@adt.ru

Дядя Слава (095) 570-0205, Slava@boruga.msk.ru

И еще много кто...

Описание Мира.

Действие игры происходит на просторных землях Светлого Арда - мира, описанного Тэдом Уильямсом в своем шеститомнике "Орден Манускрипта".

Светлый Ард - интересный насыщенный мир в полный спектр климатических поясов и поясов менталитета населяющих его существ.

Изначально, по легендам, в мире существовала только популяция драконов. После, через Океан, из Потерянного Сада явились, единый народ Ситхи (зидайя) и Норны (хикедайя), приплыли они на челнах своих слуг - Детей Великого Навигатора Руяна Ве, изменяющихся тинукедайя (ниски, и дворры).

В последующие времена ситхи и норны разделились у Скалы Прощания, ниски остались у Океана, мастерские дворры проникли внутрь гор, уйдя от своих хозяев.

Вторыми в Светлый Ард пожаловали разнообразные люди. Бессмертные ситхи относились к ним как к животным, и долгое время были недалеки от истины. Однако, с приплытием из-за Океана риммеров, этаких скандинавов, которые зарыли ладьи в землю, но не зарыли черного железа своих мечей, ситхи стали, понемногу тесниться. Черное железо как огонь пронзало их тела и умы, их связанных с природой, чьи мечи и латы сделаны из полированного волшебного дерева. Многие годы тянулась эта странная война. В битве при Ач-Самрате, войска людей эрнистири сражались вместе с ситхами, но были побеждены северными ордами риммеров. Фингил Краснорукий разрушил многие, еще не покинутые города ситхи и осадил Асу`А - главную цитадель. Велико было искусство детей Сада, но животные инстинкты огромной армии риммеров поглотили цитадель.

Стоя у последней черты, сын короля-эрла ситхи, Инелуки, чей разум был повержен гибелью брата в бою с черным драконом Идохеби, совершил отцеубийство и взрастил скорбный меч Джингизу. Велико было искусство Инелуки, но не мог он силой своих заклинаний остановить катящееся бешенство. Огромный взрыв сжег его вместе с армией нападавших. Лишь немногие ситхи спаслись в глубины Альдхордского леса.

Шестеро королей, сменяя друг друга, правили огромным государством из Хейхолта, воюя со степными тритингами и могучей Наббанской империей юга. Король Джон Пресвитер, победитель красного дракона Шуракаи, что завелся в подземельях Хейхолта (бывший Асу`А), носитель меча Сверкающий Гвоздь, смелыми маневрами и личной победой над великим рыцарем Набанна Камарисом подчинил наббанских упрямцев. Джон долго правил железной и справедливой рукой, но пришла пора и ему умирать.

Два сына осталось у него - старший Элиас от первой жены и Джошуа от второй. Властолюбивый, но скорбящий о погибшей жене Элиас, севший на трон из костей дракона Шуракаи, слушая советы алхимика Прейратса, нашептавшем опасное, вступил на зыбкую почву, поставившую Светлый Ард на путь к гибели, ибо тень неупокоенного Инелуки уже простерла свои крыла над миром. Могильный холод поваяло в залах и коридорах Хейхолта, но принц Джошуа, тайно от брата заточенный в каземат, бежал при помощи судомоя Саймона. Мальчик, будучи учеником доктора Моргенса, члена тайного светлого Ордена Манускрипта, тоже был вынужден бежать ситхианскими подземельями, ибо доктор погиб по наущению Прейратса, а мальчик много слышал и видел. Спася, дорогой ситхи Джирики, и получив от него Белую стрелу неоплаченного долга, Саймон встречает тролля Бинабика, представителя невысокой расы троллей-кануков, пришедших в Светлый Ард без помпы и треска копий. Бинабик, как ученик другого погибшего члена Ордена, Укекука, подхватывает мальчика и вместе с ним и подобранной по дороге дочерью Элиаса, Мириамелью, путешествующей под видом паренька, прибывают в город Наглимунд, где Джошуа держит военный совет.

И последнее дополнение.

По миру прокатывается Тень Колеса. Ее может увидеть каждый. Вид его завораживающий. Иногда нельзя никуда уйти и деться. От него идет ужас и страх, болезни и гибель. Откуда оно, о чем предупреждает, что таит в себе. Нет ответа, и лишь хруст проламываемого сознания отдается болью во след скрипящим спицам... Скрип, скрип...

Договоренность.

На игре определено следующее отношение к игрокам без полного прикида - все, кто не соответствует нижеследующему правилу, имеют всегда 1 хит (плюс последнее дыхание), вне зависимости от магии, доспеха, питания и пр.

Ограничения (минимумы) - спортивная обувь черная, без ярких элементов и надписей. Штаны - спортивные - однотонные без надписей, джинсы - в гармонию с костюмом, желательны не синие, лейблы закрыты верхней одеждой. Обязательна хотя бы одна полностью игровая верхняя вещь типа рубахи, туники и пр. Совсем не пойдет матроска (если не моряк), камуфляж (везде), спортивные куртки, косухи, любые вещи с яркими элементами цивилизации, как и на голове (бейсболки, кепи).

Воздержитесь от поясов со звездами, цивильными надписями и т.д.

Как вылезти из полного нуля.

На ноги - сделайте из козла или похожего материала чехлы (вырежьте две половины по форме носка, но побольше и сшейте), натяните на кроссовки и свяжите на икрах веревочкой или ремешком. На ноги - старые черные тренировочные, можно поверх других штанов. Наверх - возьмите старый мешок, прорежьте три дыры; или любой кусок материала, прорезав дырку для головы, превратите в пончо (можно и бока сшить или заколоть булавкой), скрепив поясом. Поймите, это не так сложно сделать, как кажется, нужно только захотеть.

Список ролей и команд

Пик бурь

Утукку
Питер
Инген Джеггер

Тролли

Бинабик
Кантака
Ситкинамук

Наглимунд

Принц Джошуа
Воршева

Риммергард

Герцог Изгримнур

Эрнистири

Король Лут
Мегвин
Граф Эолер

Альдхорт**Джао-э-Тенукай**

Калуга
Амерасу

Клан Кементари

Картуны, Жеки

Джулай**Хей-Холт**

Элиас
Принцесса Мириамель
Прератс
Гутвульф
Фенгбальд

Тритинги**Пирдруин**

Граф Страве

Наббан

Санкеллан Эйдонитис
Ликтор Ранессин

Санкеллан Магистревис
Герцог Леобардис
Бенигарис

Вранн

Тиатак
Остальные

Блок: Боевка

**Боевые правила.****Поражаемая зона и хиты:**

На игре вводится полная поражаемая зона кроме головы, шеи, кистей, ступней и паховой области. В случае нанесения умышленного удара в непоражаемую зону атакующий низводится до тяжелой раны, если так решил пострадавший. Переведенный на себя удар (атакующий клинок съехал по неумелой защите) остается на совести пострадавшего. Умышленная защита непоражаемыми частями тела наказуема в административном порядке.

Игрок имеет 1 или 2 базовых (живых, нательных) хита (в зависимости от питания (см. экономику)) плюс мобилизацию организма - "последнее дыхание".

Дополнительно на игроке могут висеть магические хиты. Снимаются первыми. Доспехи дают игроку возможность сдержать некоторое количество хитов атаки. Наручи-поножи уменьшают поражаемую зону.

Попадание в незащищенную доспехом конечность отключает оную и считается легкой раной.

Снятие всех хитов, за исключением последнего дыхания - тяжелая рана.

Труп остается на месте смерти 10 мин. в таком виде, чтобы было понятно, что он труп. Мертвецы, сбежавшие с поля сражения, до его окончания сидят в преисподней двойной срок.

Кулуарное убийство (в смысле ножом по горлу - и вся жизнь долой) на игре не разрешено.

Швейная машинка (несколько ударов один за одним в одно и тоже место) не разрешено.

Из одетых на игрока доспехов защитой считается лишь верхний.

Щит, надетый на спину, спасает только от стрелкового и метательного оружия.

Оглушение производится хлопком по спине подходящим для этого предметом (не клинком и не щелбаном). Шлем спасает от оглушения. При этом объявляется - "оглушен". Оглушение длится 5 мин.

Удушение имитируется накидыванием через голову на плечи (не ниже) игрока веревочной (матерчатой, ременной) замкнутой скользящей петли. При этом произносится, чтобы жертва слышала - "начинаю душить" и начинается вслух счет до 20 (небыстро). Удушение считается прошедшим, если жертва не скинула петлю с себя. Душителю/лям категорически запрещено во время сеанса держаться за петлю, применяйте другие способы удержания. Индивидуально - можно душить и быстрее. Жертва не может звуков, за исключением негромких хрипов.

Доспехи:

Легкий доспех (+1 хит)

- войлочный или ватный стеганый кафтан-тегилай (можно и телогрейку, но с зашитым входом)
- кожаная куртка в жилет (толстая или с нашитыми железными элементами тонкая)
- куртка из кожаменителя (минимум по середину бедра) с нашитыми железными элементами
- кольчужная жилетка

Средний доспех (+2 хита)

(закрывает зону до локтя/середину бедра)

- куртка из толстой с железными бляшками различных конфигураций
- куртка из кожаменителя с набивкой или очень многослойная с железными элементами.
- кольчуга
- ламиллярка

Тяжелый доспех (+3 хита)

(Вместе с наручами полностью закрывает сверху поражаемую зону до колена, держит удар турнирного железного оружия, отличается особым качеством выделки)

- толстый кожаный доспех с железным армированием
- кольчуга с усилением
- полевые латы

Ситихианский деревянный доспех

Характеристики индивидуальны, в зависимости от качества.

Шлем (спасает от оглушения. Хитов не дает, не нуждается в поддержке).

Щит

- не более чем по грудь владельца высоты, размах плеч + 2 ладони - ширины.

За особую старательность изготовления мастер вправе повысить хитовость доспеха. Если привезете убедительные полные латы - рассмотрим вопрос о поощрении.

Оружие:

Неметательное немагическое оружие снимает 1 хит. Двуручное двуручным хватом в руках достойно питающегося (весьма редко, см. Экономику) снимает 2 хита. Праща, дротик, метательные ножи и топоры - снимают 1 хит, лучная стрела и болт арбалета - 2 хита. Магическое оружие - согласно сертификату.

Толщина кожаных доспехов должна быть реалистично нормальной... Кольчуги должны иметь кожаные или стеганые поддевки, шлемы должны иметь амортизирующие подшлемники. Поножью считается даже кожаный армейский сапог и любая обувь выше его.

Требования к безопасности и материалам оружия и доспехов - стандартные. Слишком легкое или слишком тяжелое оружие на игру не допускается. Оружие не должно иметь выступов, заусенцев и иных неровностей, а также других атрибутов, могущих привести к дополнительной травмоопасности. Балансировка клинков - обязательна, согласно типу оружия. Стрелы должны иметь обязательное смягчение. Метательные топоры изготавливаются из пенки или пористой резины. Оружие не соответствующее технике безопасности изымается у игрока до конца игры. Все оружие проверяется на игроке.

Кистень - общая длина не более метра. Натяжение стрелкового оружия - сильно зависит от стрел, но не более 15 кг.

Требование по эстетике: оружие, прошедшее контроль безопасности, будет дополнительно подвергнуто эстетическому осмотру. В случае мнения коллегии Совета о несоответствии данного типа оружия (его внешнего вида и типа) запрошенной роли легенда игрока может быть пересмотрена.

Ночное время.

С 22 до 7 утра все игроки, находящиеся вне своего лагеря имеют 1 хит (плюс последнее дыхание), независимо ни от чего. Применение метательного оружия запрещено.

Каждая артефактная единица вооружения имеет свой сертификат, в котором написаны его название и свойства. Он отбирается

как трофей.

Блок: Фортификация



Крепости:

Каждая крепость должна иметь ворота и в районе 5 м. штурмовой стены (вкл. Ворота, не менее 1.5 м.). В зависимости от наличия строительного материала крепость может, выноситься по жизни или числом ударов тарана. Каждая крепость имеет сертификат.

Крепость, выносимая по жизни должна иметь беспросветные ворота, ее стена должна выдерживать осадные действия (лестницы с лезущим народом и пр.)

Крепость из жердей имеет крепость ворот - 20 ударов, стены - 30 ударов. Таран воротный могут нести не менее 4 чел, его длина не менее 3 м., ширина - 15 см. Таран стеной - только механическая конструкция на растяжках (длина не менее 2 м., ширина - 15 см.) Переносится 6-ю людьми. В случае пробития стены в стоп-кадре расчищается "брешь" не менее 1.5 м. шириной.

Ров имеет глубину не менее 0.5 м и ширину - 1 м. Вырывается только перед штурмовой частью.

Подземный ход имитируется вырытыми ямами 1х1х0.5, прикрыты люками. Они обозначают вход и выход. Длина - не более 50 м. Маскировка внешней части - проблема команды.

Тюрьмой без дополнительной охраны служит крепостное помещение, имеющее обозначенные стены, дверь (с закрытым замком или внешним засовом) и крышу (при невысоких стенах). Из нее можно выбраться, имея игровой инструмент для подкопа, разлома (решается индивидуально с мастером).

Блок: Штурмы, Осады



Осадное вооружение и метательные машины - в зависимости от сделанного агрегата.

Ров заваливается фашинами и бревнами.

Для защиты осажденные могут применять:

Бревна (свернутая пенка) - снимает 4 хита.

Гранитные глыбы (большие полиэти. мешки с травой) - снимают 2 хита

Расплавленное масло (котелок с шишками) - снимает 1 базовый хит.

Блок: Пожары, поджоги



Поджог.

Моделируется забиванием кольшков с красными флажками, высотой не менее 50 см., толщиной не менее 3 см. на 25 см. в землю вокруг палатки. Огораживаемая область не должна иметь просветов меж кольями более чем 50 см.

Блок: Плен



Связывание (по согласованию с жертвой) может быть «по-жизни» или демонстративной петлей на связываемых частях тела. Игровое связывание может быть устранено игровым режущим оружием.

Каждый час пленения необходимо поить пленного водой, иначе он может умереть от жажды (по истечении часа теряет 1 базовый хит, на следующие хиты - по 30 мин. каждый).

Блок: Обыск



В случае потери игроком возможностей "последнего дыхания" он считается трупом и обязан отдать победителю все имеющиеся игровые ценности по типу:

- отдай мне то, что в карманах...

- на, возьми, победитель...

- а теперь отдай то, что за корсажем...

- на-ка...

Если победитель не отыскал какую-либо заначку, то это его проблемы.

Блок: пытки



Пытки моделируются стандартно - 20 отжиманий или приседаний (для девиц). Если испытуемый не выполнил упражнения, то он должен ответить на поставленный вопрос (не обязательно правду). Если палачу не понравился ответ, он имеет право повторить процедуры (перерыв 3 мин.). Пытаемый 5 раз подряд получает увечье. Об этом ставится отметка в паспорте, игрок обязан имитировать увечье. Пытаемый более 10 раз подряд умирает.

Блок: Морские и речные правила



Морские правила.

Море на игре специально отмечено на суше, то есть виртуально. Передвигаться по нему можно только на игровом корабле. Безопасность корабля от килп (полуразумные противные хищники) обеспечивают ниски. Корабль, проплывший без ниски, имеет большую вероятность подвергнуться нападению килп (вероятность откидывается мастером в порту прихода или в море). Последствия могут быть самые печальные.

Ограничений на возможность постройки корабля нет. Корабль представляет, из себя "рамку" с мачтами и прочей радостью. Быстроходность зависит от парусности. Каждый парус может быть навешен на 1 м. длины корабля (ширина - не менее 1 м.). В пределах одинаковой парусности корабли догоняют друг друга "по жизни". С более парусного менее парусному кричат "догоняю", и те обязаны передвигаться только приставными шажками, пока эпизод не отыгран.

Абордаж - пристегиваться абордажными крюками (не менее двух), положить рамку - и внутри обоих драться. Тараны, катапульты морские, брандеры и другие радости - индивидуально на полигоне.

Персонаж не может "заплывать в море", выпавший с корабля без плавсредства погибает автоматически, имеющий это средство (бревно, пробковый круг) колышется на волнах 5 мин, после чего съедается килпами и уруками.

Блок: Медицина, лекари



Лекарство.

Болезни на игре.

На игре существует множество разнообразных болезней. Симптомы некоторых болезней известны всем (проявление многих болезней - нанесенный на лицо игрока цветной грим в виде точек, полосок и др.), есть профессиональные болезни, о которых знают представители этих профессий, большинство же недугов могут диагностировать и излечить только лекари. Отдельные болезни распространены исключительно в пределах одного государства. Существуют недуги, вызванные неполноценным питанием. Самый главный распространитель губительных воздействий - Тень Колеса (читайте Книгу, господи).

Некоторые болезни, если их не излечить в течение цикла, переходят в более тяжелые формы, вплоть до смертельного исхода. Информация о болезни персонажа указывается в паспорте игрока.

Общеизвестные болезни.

1. Чесотка - заболевший ею время от времени почесывается, на лице выступает сыпь - точки красного и желтого цветов. Если чесотку не излечить в течение цикла, она переходит в огненную лихорадку. Заразна.
2. Лихорадка Крексиса Козла - "дурная болезнь". Имеет видимые симптомы - лихорадка на губах (желтые, красные и синие точки над и под губами), и скрытые симптомы - зуд и опухание... (ну, вы понимаете). Причина возникновения - невылеченная чесотка, заражение половым путем от носителя болезни (в т.ч. и в борделе), для мужского населения - хорошо отыгранное проклятие женщины.
3. Пляска святого Сутрина - каждые два часа, иногда и чаще, а также в случае возникновения стрессовой ситуации человек падает на землю и бьется в судорогах.
4. Молочный глаз - ухудшение зрения (глаза обводятся белым гримом).
5. Глухота
6. Зловонный насморк - по названию понятно. Видимые симптомы: нос намазан желтым и зеленым гримом, желательно сильно надушиться дешевыми духами. Заразна.
7. Синяя смерть - человек внезапно падает на землю, теряет сознание, дыхание затрудняется, лицо и губы синеют (полоски синего грима на лице). Через полчаса наступает смерть.

8. Простуда - боль в горле, легкое покашливание. Возникает при хождении без игрового прикида, падении с корабля в воду. Имеет осложнения.
9. Медвежья болезнь - у больного резко повышается температура, возникает резкая боль в животе, каждые 15 минут - понос (он отбегает в кусты или залезает к себе в палатку). Заразна.
10. Чума - известно, что в давние времена она выкашивала больше половины населения. Симптомы: по всему телу выступают большие черные пятна (большие черные пятна грима на лице и руках), полная неподвижность, жар, бред, боль во всем теле. Очень заразна.
11. Морская болезнь.

Все эти болезни могут лечить только лекари!

Военные неприятности.

- а). Легкая рана - если игроку попали в конечность. Если в течение 15 минут раненому не перевязали место ранения чистой тряпочкой (на голое тело, а не на доспех!) - начинается гнойная лихорадка, что может привести (если не лечить) к необходимости ампутации, а если не успели - то к смерти.
- б). Тяжелая рана - если у игрока сняли все хиты, кроме последнего дыхания. Раненый передвигается только ползком, стонет, у него поднимается температура. Методы лечения: перевязка (сам себя перевязать не может), иначе - истечение кровью (потеря еще одного хита) за 10 минут и как следствие - смерть. Должен соблюдаться постельный режим, тяжелораненого необходимо еще раз перевязать (иначе возможна гнойная лихорадка). Через 2 часа раненый переходит в более легкую стадию, и поражение лечится как легкая рана.

Так же, как и в случае легкого ранения, существует зелье для быстрого излечения от тяжелой раны.

Ожог и обморожение — от боевого огня, при сжигании палаток, при нахождении далеко на севере, вблизи пика Бурь. Симптомы: появление волдырей, обугливание отдельных частей кожи и мышц (наложение черного и красного грима на место поражения или на лицо (по согласию игрока)). Если не излечить в течение цикла, повреждение переходит в гнойную лихорадку.

После излечения ожога, как и после тяжелого ранения, остается шрам (полоска белого грима).

Информация для лекарей.

Любая болезнь на игре (в т.ч. и военная) имеет четкую классификацию по симптомам (например, гнойная лихорадка - воспаление, температура) и месту расположения в организме (кожа, органы дыхания и т.д.). В соответствии с классификацией болезни можно подобрать и снадобье для ее излечения (например, трава дикарка болотная обладает наружным противовоспалительным действием). Болезни излечиваются с помощью зелья, которое надо принимать внутрь, или с помощью мази, которую необходимо наложить на пораженное место. (см. ниже). Рецепты снадобий и мазей - преимущественно травяные, травы выдуманные, чипы трав можно приобрести на игре либо найти в лесу. Кроме того, известно, что некоторые болезни можно полностью и мгновенно излечить, используя какую-то часть монстров, существующих на игре.

Лекарям на начало игры выдаются: информация о болезнях (симптомы, причины возникновения и методы лечения, а также известная им классификация той или иной болезни), несколько рецептов и небольшой запас трав. Во время игры ученик обучается у лекаря 3 часа, в течение которых лекарь передает известную ему информацию, а также показывает способы приготовления снадобий и мазей.

Начальная информация для лекарей различна. Существуют разные школы лечения болезней в зависимости от страны проживания, болезни имеют свои ареолы распространения; кроме того, существуют две школы лекарства - травная и школа с использованием частей монстров для лечения болезней. Ваша принадлежность к той или иной школе определяется по месту проживания, по желанию игрока, а также по вероисповеданию персонажа.

Лекари, серьезно занимающиеся медициной, могут найти классификацию болезней и трав и, соответственно, составлять собственные рецепты по симптомам известных им болезней. Испытывать изобретенные снадобья лекари могут либо на реальных игроках, либо за определенную плату взять из страны мертвых согласившегося игрока, который выходит из страны мертвых зараженным “нужной” болезнью. При этом в случае излечения игрок продолжает играть с новой легендой, в случае смерти он возвращается в страну мертвых, где отсиживает половинный срок.

При изобретении новых рецептов возможен вариант, когда лекарь подбирает травы, снимающие симптомы, но не излечивающий болезнь полностью. В этом случае в следующем цикле болезнь возвращается со всеми симптомами.

Приготовление зелья.

Лекарь приготавливает зелье в присутствии мастера. Вначале он отдает мастеру чипы трав, из которых готовится отвар. В кипящую воду засыпается либо щепотка чая, либо немного Zuko, вода постоянно помешивается. Далее больного поят свежеприготовленным отваром, и мастер через некоторое время сообщает, подействовало ли зелье и делает соответствующие пометки в паспорте больного.

Если игрок изготавливает лекарство впрок, он проделывает ту же процедуру и выливает чуть охлажденную жидкость в плотно

закрывающийся пузырек. Мастер выдает игроку заклеенный скотчем сертификат. Его вскрывает мастер, в команде которого больного будут лечить этим зельем, и в зависимости от содержания лекарства оглашает свой приговор.

Приготовление мазей.

Способ отслеживания мастером приготовления и использования притирания остается тот же, отличается лишь изготовление.

Существует два способа изготовления мази:

1. Игрок берет немного вазелина, крема или масла, которые он привез с собой, и добавляет в них чай, табак или другие некрасящие высушенные растения.
2. Лекарь растирает свежие травы, собранные тут же (неважно какие - лишь бы не ядовитые по жизни) и добавляет чуть-чуть воды до получения кашицы.

Лекарство начинает действовать через 2-5 минут после приема; выздоровление наступает через 15-30 минут (в зависимости от болезни).

Примечание. В связи с вышеизложенным, убедительная просьба к тем, кто хочет отыгрывать лекарей: привозите с собой пустые склянки, сухой Zukо, крем или вазелин. Реальные травы, привезенные на игру, будут считаться игровыми (каждой будет присвоено новое название); если есть другие идеи насчет своих трав - предлагайте.

Блок: Яды



Яды.

Яд на игре моделируется витамином С (Упса). Он выдается лекарю мастером вместе с запечатанным сертификатом, в котором указывается классификация яда (по месту действия и симптомам), компоненты, из которых был приготовлен яд, а также время начала действия яда, симптомы проявления и возможное противоядие в обмен на чипы соответствующих трав. На каждую порцию яда выписывается свой сертификат.

После использования яда игрок-отравитель отдает мастеру сертификат, и мастер сообщает отравленному симптомы отравления.

Блок: Демография, евгеника



Евгеника.

Любовь и Смерть.

Имитация зачатия производится мужской особью путем взъерошивания волос на голове женской особи в течении 1 мин. Спустя 2 часа реального времени после этого она может идти в Небытие за ребенком. Здоровье ребенка зависит от ситуации в местности рождения и вообще в мире, а также, от питания рожающей матери.

Блок: Страна мертвых



Умерший персонаж обязан пролежать трупом на месте, где его настигло смертью в течении 10 мин.

Небытие - план, где находятся души умерших и неупокоенных. Души доходят туда мимо Дороги Снов, где могут оставить информацию о себе, но не более 1 мин.

Сидение в Небытии происходит до тех пор, пока не отпоют (совершат обряд и отдадут Душу (макет) мастеру), но не менее 1 часа и не более 6. Если душа была у персонажа при его убиении, он имеет, право молча отдать ее любому, кто был рядом с ним на момент смерти или просто повесить на веточку.

Блок: Магия



Магия.

Магией пользуются все нелюди в разной степени, члены Ордена Манускрипта, нынешние и бывшие.

У мага присутствуют для построения свободных заклинаний:

- его уровень, определенный изначально.
- некоторое количество слов-чисел (СЧ) для костяка заклинания (представляют собой осмысленные слова в неопределенной несклоняемой форме и числа из такого количества цифр, сколько букв в соответствующем слове (каждой букве - соответствует одна цифра)).
- Численные компоненты (ЧК) заклинания.

ЧК бывают - дальность в метрах, размер в метрах, длительность в минутах, главные компоненты.

Дальность - расстояние от мага, на котором будет происходить начало действия заклинания,

Размер - общая величина линейных размеров площади действия (типа 2х2 квадрат, итого 4, круг 2 м. диам. - тоже 4)

Длительность - продолжительность действия заклинания.

Главная компонента - любые цифры, используемые в заклинании для определения его сути (хиты, люди...).

Откуда берутся СЧ и ЧК.

У каждого мага от рождения есть соответствующая "Песня Жизни". В зависимости от того, что делает маг в тот или иной период (в игре - цикл), в его песню дописывается (мастером) новый куплет - набор новых СЧ. В среднем приходит 2 СЧ на уровень.

Припев "Песни" - четырех строчки ЧК, в которых магом произвольно прописываются значения, по сумме составляющие 10. Десять - это число градаций.

Для дальности - 3-5-10-15-20... Бывает ноль - это касание.

Для Продолжительности - 1-5-10-20-40... Бывает ноль - это мгновенно.

Размер и Дальность - просто числа, градация по 1.

В припеве есть еще 1 строчка-дубликатор, в котором маг прописывает одно понравившееся слово, полученное в этот период, дублируя его. Припевы необязательно одинаковые.

Допись мастером СЧ и пропись игроком ЧК происходят в начале цикла (два экономических, с окончанием в 15 и 22 часа, и один ночной, с окончанием в 8 утра).

Согласно доигровым событиям песня была возобновлена после некоего происшествия за несколько циклов до отыгрываемого момента. Эта часть храниться у игрока в памяти (на спецбумаге).

Для составления заклинаний игрок может использовать все слова куплетов и дубликаторы, имеющиеся в наличии, но после однократного использования они исчезают из его "Песни".

Для насыщения заклинания ЧК маг может использовать в конкретном цикле значения из стольких припевов назад (начиная с последнего), каков его уровень. Наполнение припевов тоже одноразово.

Можно использовать припевы и их строки по частям.

Для увеличения значений ЧК используются слова-усилители, которые приходят как СЧ согласно усилиям игрока в конкретном цикле. Они приходят с описанием действия.

Костяк заклинания - набранный из словаря набор слов, несущий суть заклинания.

Пример.

Дендра (имя кастера)

желать

перенестись

красный

корабль,

(далее идет произнесение - числовых компонент вслух, в данном случае явная одна - размер (длина перенесения), но, скорее всего, необходимо будет применять слово-усиление до большого значения СЧ Размер. Дендра может и не произносить компоненту дальности, но тогда его может перенести на любой случайный красный корабль. Магия - она туманна...).

Итоговое заклинание имеет вид некоего стиха, в который вписан определенным костяк. Каждому слову костяка должна соответствовать строка заклинания, несущая это же смысловое значение. Общий смысл стиха совместно должен соответствовать итоговому желанию мага.

Вписывается слово в стих так - буква слова должна стоять в строке (включая пробелы, но без знаков препинания) через столько букв от предыдущей (или начала строки), какова цифра, ему соответствующая. После последней значащей буквы может идти букв нелимитировано.

Пример

КОРАБЛЬ - 2474036

--К---0-----Р---АБ---Л-----Ь...

поКой-в0ды-презРев-тАБу-пЛещет-вЬюном

Заклинание должно быть предоставлено мастеру для освидетельствования, причем значащие буквы должны быть подчеркнуты, должен быть отдельно поставлен костяк, отдельно костяк цифровой.

В итоге, заклинание должно быть написано на сертификат, заверенный мастером.

В заверенное заклинание, при использовании маг вкладывает ЧК (произносит вслух после чтения заклинания. Как и объяснение эффекта, это делается в режиме стоп-кадра. Прим. На 20 метров по 2 хита огнем у 2 людей. Итого 5 затрат по ЧК дальности, $2+2=4$ по ЧК главных компонент), не более имеющейся у него суммы по припевам. Мастер или сам маг вычеркивает эту сумму у себя из спецбумаги.

Внимание. Мастер вправе дать дополнительные ЧК на это заклинание, в случае исключительной художественной ценности и, одновременно, точной информационности стиха, что записывается в сертификате заклинания.

Уровень мага зависит от его магической активности и эффективности использования слов "Песни".

Клирицизм.

Каждый человек (только) имеет на игре Душу, которая моделируется специальным знаком, выдаваемом на начало игры и подписываемом. Игрок имеет право полностью распоряжаться собственной душой - дарить ее, продавать, менять. Душу нельзя украсть ниоткуда.

В числе прочего, Игрок может положить свою душу на алтарь какого-либо Бога (может в любой момент и обратно взять себе). При этом священник, который совершает обряды на этом алтаре, получает единицу Божественной силы. (Если проповедник бродячий - он может носить души с собой, прикрепив к своему символу веры). В начале каждого цикла мастер, по заявлению священника, наблюдает за обрядом и смотрит, какое количество душ присутствует. После этого он забирает себе души (на некоторое небольшое время, чтобы исключить случаи махинации) и дает возможность священнику выбрать из списка те чудодейства Божественные (заклинания клирические), которые он может на сумму своей Божественной силы набрать, одинаковых или разных. У каждого Бога - свой список. Чудодейства живут на руках священника один цикл.

Если персонаж помер, то он сидит в Небытии (мертвятнике) до тех пор, пока не отпоют (совершат обряд и отдадут душу мастеру), но не менее 1 часа и не более 6. Если душа была при персонаже при его убиении, он имеет, право молча отдать ее любому, кто был рядом с ним на момент смерти.

Основные религии (см. Описание Мира) списаны с исторических стандартов.

Эйдонитская - христианство. Христос - Узирис Эйдон.

Риммерские религии - скандинавский пантеон

Эрнистирские религии - кельтский пантеон

Дорога Снов.

Дорога снов - особый план, куда можно войти только в специальном трансе. Некоторое количество персонажей обладают этой возможностью в разной степени. Кому-то нужно специальное зелье, кто-то так способен. Некоторые предметы-Свидетели, большие и малые способны усиливать способность. Персонажи имеют возможность манипулировать информацией через Дорогу Снов.

Моделируется введением параллельного канала радиосвязи с нахождением точек в разных областях полигона. Игроки имеют некоторое разное количество псионической Силы (возрождается в начале каждого цикла) для работы с Дорогой. Есть разнообразные действия, которые стоят какое-либо количество этой Силы (типа вызвать кого-либо или передавать сообщение пять раз каждые 10 мин.) Рации вслух не говорят, если возможно по Силе, они могут найти адресата. Способность работать зависит от места, откуда и куда идет запрос, от присутствия кого-либо рядом с передающим-принимающим, от наличия артефактов, загаженности дороги сильными мира на стезе этой дороге (Инелуки, Утук`ку, Амерасу), от вложенной Силы передающего.

Дорога Снов вещь очень странная, через нее много что может произойти, может, что материальное перенестись, а можно в ней и вовек заплутать. Лишь мудрые знают ответ, да и тот туманный.

Блок: Магические существа



Имитация буккенов, гантов, килп.

Это полуразумные существа, на которых оказывает влияние голод и Инелуки. Отыгрываются игротехником, у которого на груди висит большая цифра - сколько существо он собой отыгрывает и кого (он может ее прятать до поры до времени). С явной цифрой он хватается (обхватывает или еще как) жертву и медленно считает до 20. Отрывать его руки нельзя - можно бить оружием. Если за это время по нему не успели столько раз попасть, какая на нем цифра (то есть всех не убили), то считается, что жертва уволочена либо буккенами под землю, либо гантами в гнездо (возможно, еще выживет) или килпами под воду (вряд ли выживет). У игротехников есть задание, согласно которому популяции ими представляемые себя ведут. Убедить словами их нельзя, поскольку разум похитителей подавляется инстинктами.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Экономика на игре минимальная, но есть.

Основной компонент экономики - небольшой реальный продукт-еда (банан, баночка с паштетом, пакетик сока) с наклепленным сертификатом (откуда, что, примечание). Еда соответственна местности, где выдан (банка конины - в степях, мороженое - в тролльских горах, рыбные палочки - в топях Вранна). В примечании указан тип еды "продукт" или "деликатес". Деликатесы наиболее дороги и редки.

Еда выдается согласно сертификату держателю экономического угодья. Это происходит в начале цикла.

Экономический цикл (два в день) равен 7 часам (8..15, 15..22). В конце цикла игроки могут устроить игровой пир (приурочено к неигровому обеду и ужину) соответственно использовав в нем, помимо прочего, "продукты" и "деликатесы". Это добро демонстрируется мастеру в целом виде, после мероприятия ему же сдается тара с наклейками. Игрок, поевший "продукт", имеет на следующий цикл + 1 хит за добротное питание, игрок, полакомившийся "деликатесом", получает возможность (за силу) снимать двуручным оружием двуручным хватом на хит больше (или другое, по выбору игрока, из списка). Игроки, съевшие больше "деликатесов", премируются мастером из того же списка.

Внимание! Оттого как красиво и достойно, с обрядами, молениями, песнями и т.д. проводится этот полуигровой полупожизненный пир, напрямую зависит приход еды по доходам на следующий цикл и болезненность в этой местности. Это - как бы квинтэссенция культурно-мирной жизни местности, проведите ее достойно, уважайте себя и других.

Игрок, продавший Еду без маркировки или маркировку без Еды, как минимум получает практически неизлечимую болезнь мозга. Игрок, купивший подобное - чуму и подобного рода инфекционное заболевание.

Второй пункт - приход материала для оружия и доспехов. Это железо, кожа и дерево. Использование описано в боевых правилах. Дерево используется воинами ситхи как железо. Приход материала - стандартный, с источников виртуального дохода. Продается-покупается свободно.

Любой отыгрыш экономической деятельности будет всячески поощряться, и доход будет выдаваться в денежном эквиваленте или материалами.

На игре введена система накопленного использования оружия и доспехов. Кроме этого, каждое изделие должно иметь наклепленным на себя столько единиц материала, каков цикл игры (Прим. - три - в третий цикл). Доспех - столько таких комплектов, на сколько он хитов (Прим. 6 в 3 цикл игры для двуххитового). Материал - железо, дерево, кожа. Если доспех комбинирован - материал впополам. Единицы материала можно переклеивать с места на место (в пределах разумного, конечно, не бывает кожаных мечей и риммерских доспехов из дерева...).

Полностью пробитый доспех теряет все свои наклеенные мерки материала (отдаются мастеру после боя), кроме одной, которую можно взять трофеем.

Если оружие или доспех без полного комплекта наклеек по циклу встречается в игровой ситуации, оно отбирается мастером, игрок получает наказание, а оружие может быть выкуплено у мастера за двойную порцию материала, одна из которых наклеивается.

Блок: Мастерские правила



Фрагмент №1.

Космология.

Пространство Вселенной состоит из Миров. Мир - совокупность планов, переход между которыми осуществляется пространственно-магическим путем. Руководят планами их хозяева, которые осуществляют полную поддержку всех ресурсов, включая паранормальные (магия и т.д.).

В одном из Миров (далее Мир) нас интересует три заселенных плана и один незаселенный. На заселенных жили эльфы (ситхи, норны, ниски и дворры), на втором - люди, на третьем - тролли (кануки). Незаселенным планом управлял Драконий Ангел.

Интересно в устройстве мира то, что отжившие свое души отправляются на обследование и перераспределение в Небытие, откуда выходят опять внутрь данного Мира, или во внешние Миры, в зависимости от достижений.

В определенный момент, как это часто и бывает, Великие Мира сего - существа, которые добрались до начального уровня Хозяев планов, решили скинуть этих хозяев со сцены и занять их место для более справедливого правления.

Напрягшись, Хозяева дали суровый отпор проходивцам, погубив в огромной межпланарной битве огромное количество существ.

Смутянов уничтожили среди прочих и стали подлатывать дырки. Однако, Небытие, явно не рассчитанное на такой наплыв публики, дабы не лопнуть, стало разрастаться, захватывая территории планов. Периодически из серого Небытия выскакивали тени давно умерших бойцов, убивая и калеча оставшихся и тесня их из родимых хат и вообще с планов.

Тогда, собрались Хозяева, погоревали над тем, что они наделали и обратились к Драконьему Ангелу, начальнику центрального, незаселенного плана, самому мудрому, который в войнушку не играл. И ответил он: Есть только один путь - создать временную петлю и переиграть Великую Битву, выкинуть ее из прошлого. Для того чтобы создать и поддержать Временную Петлю, необходимо В трех дверях драконьего плана отыскать замки и отомкнуть их энергетическими ключами, которые Д. Ангел предоставит.

Каждый народ, перед которым хозяин поставит задачу должен сам решить, когда ему идти и что нести (в задачу были посвящены лишь избранные, руководящая интеллект-верхушка наций). Задача эльфов была - найти замок врат Творчества, людей - Веры, Надежды и Любви, троллей - Мудрости. А вратами стали Хозяева, чтобы поддержать открытые Ангелом порталы своей мощью.

Что в итоге произошло?

В Саду, где обитали эльфы, произведено два мощных артефакта творения - Арфа Изменяющаяся (Тинукедая) и Вечное Перо (ситхов и норнов).

В то время в Саду жил один из сподвижников восстания против хозяев, чудом, сохранившийся Руян Ве, Великий Навигатор народа тинукедая (ниски и дворры), которые были в услужении у старших народов ситхов (зидая) и норнов (хикедая). Руян, неистовый и неутомимый, решил сам отправиться к краю Небытия, дабы самолично посмотреть - так ли велика беда, что их тут всех гонят с родных земель непонятно зачем и куда (ему, как существу из простого народа неведомо про замки там, ключи и спасение). Тихой сапой он отплыл на своем корабле, и доигрался. Небытие, как развивающаяся, вышедшая из-под контроля система, захлестнула его своим вирусом, и выбросило назад. Ничего не подозревающий, он приплыл обратно и принялся активно готовить свой народ к походу туда, откуда прибыл, ибо ему там "показалось..."

Как раз к этому моменту, управляющие Садам, в частности, королева норнов Утук'ку с мужем Экименису собрались на центральный драконий план, и подпрягли корабли Руяна. Весь народ, дети Руяна тинукедая и ситхи с норнами отправились в центр. После мытарств перехода, они высадились на этом плане, который сам по себе назывался Светлый Ард. Руян хотел, было плыть дальше, как и планировал, но проникательные хозяева уловили гнилую нотку Небытия в разговоре и схватили Руяна Ве, после чего засадили его дух внутрь волшебного штурвала Руяна. При этом пострадала подруга Руяна - оборотень альбатрос, который из-за метастаз превратился в сову и принял облик валады Джулой, укрывшейся под сенью Великого леса Альдхорт. Но этим дело не закончилось. При заключении мятежный больной дух Руяна вывел в мир такие силы, к которым тот был не готов. И двери порталов-Хозяев превратились в непредсказуемых драконов, а сам Ангел в Золотого Дракона Хирукато. Небытие постаралось использовать все силы для того, чтобы прибывающие в Светлый Ард на самом деле забыли о том, для чего они пришли сюда. И небытие сильно преуспело в этом.

Штурвал Ве, охраняемый сильными заклятиями стоял долго, но в один момент мятежный дух разорвал путы и штурвал покатился по дорогам Арда Колесом, обломав по дороге свои рукояти, но не менее трех из них были найдены целыми и использовались в дальнейшем как источники дикой энергии и общения. Два из них нашли Хакатри и Инелуки, принцы ситхи. Хакатри, рассудительный, использовал энергию для частичного понимания цели бегства из Сада и, захватив с собой принадлежавшее отцу Перо, решил отдать его Черному дракону Идохеби - эльфийскому portalу. С ним увязался младшенький Инелуки. Недолго искали братья Дракона. Но в пещеру пошел Хакатри один. Через некоторое время он выполз израненный и, завещав брату хранить чешую дракона, сказал. "Я ухожу, но то, что может помочь мне вернуться обратно ты должен сохранить". Хакатри был отправлен на лодке в Океан. На самом деле, в Хакатри, после обряда соединения части замка с порталом вселился дух Идохеби, возжелавший сам постеречь, начинающийся открываться новый подМир для чего он и попросил отпустить его в лодке...

Параллельно, вторыми пришли люди, и пришли они на юг, в Наббанн под предсказанием того, что из их Среды выйдет в свое время символ Веры - сын Бога в Светлом Арде. Вторыми пришли срединные жители и заняли Эркинланд, Эрнистир, тритингов

и пр. Они принесли с собой артефакт - нить Надежды, что привела их без руля и ветрил точнехонька в Ард. Третьими пришли риммеры на север, в обстановке жестокости и насилия они умудрились привнести того, кто в меньшинстве, того кто пронес у себя огонь Любви к людям, но первым погиб на земле Светлого Арда от рук чудовища. Это была жена Этельберна, Ансвита. В память о ней он поставил Свечу, которая горела многие годы, ибо в нее вселился дух Ансвиты, питаемый любовью. Этельберн одновременно с этим зверел и начал вскорости войну со всеми, в частности с ситхами.

Фрагмент №2.

Лекарство.

Правила по лекарству для мастеров (Общие)

(Первый вырезанный в остальных лекарственных кусок - Начало)

Общие положения.

Любая болезнь классифицируется по месту ее возникновения в теле человека и ее симптомам. Соответственно, лекарство есть отвар (или мазь для наружного применения) из трав, снимающих симптомы болезни и “доставляющих” целебные компоненты до места возникновения хвори (подробнее см. таблицы).

Симптомы болезни сообщаются мастером заболевшему игроку, при этом для обозначения многих болезней используется маркировка больного цветным гримом (см. приложения).

Лекари по симптомам должны распознать болезнь и приготовить в присутствии мастера снадобье или мазь, излечивающие или временно снимающие симптомы болезни.

Начальная информация для лекарей различна. Болезни и травы имеют свои ареолы распространения. Частично информация содержится в книгах по лекарству, которые ходят по игре.

Классификация и методы лечения некоторых болезней Вранна содержится в книге Тиамака, единственный полностью сохранившийся экземпляр которой сейчас у него же (Моргенсовский вариант частично уцелел и находится в руках стражника Хейхолта).

Лекари, серьезно занимающиеся медициной, могут найти классификацию болезней и трав и, соответственно, составлять собственные рецепты по симптомам известных им болезней. Испытывать изобретенные снадобья лекаря могут либо на реальных игроках, либо забрав из страны мертвых человека, зараженного “нужной” болезнью (для правдоподобности отыгрыша). В случае излечения игрок продолжает играть с новой легендой, в случае смерти он возвращается в страну мертвых, где отсиживает половинный срок.

При изобретении новых рецептов возможен вариант, когда лекарь подбирает травы, снимающие симптомы, но не локализирующие действие снадобья (нет “доставки” лекарства к определенной части тела). В этом случае полного излечения не происходит, и бросается кубик: 1-7 - излечение от болезни на один цикл, в следующем цикле - возвращение болезни со всеми симптомами.

Лекарственные компоненты.

Травы на игре - придуманные (чиповые), произрастают в разных странах. Один раз в цикл лекарь подходит к мастеру и кидает D20 кубик соответственно уровню, т.е. количеству рабочего времени, раз; каждая цифра обозначает какую-то траву (см. Приложение), и мастер выписывает на нее чип. Пример: 4 - зеленец шерстистый, 7 - дикарка болотная, 8 - космолист, 11 - голубой камень, 12 - дикий икун, 23 - цветы муравки крапчатой, 30 - мраморный лист.

Для того, чтобы разнообразить Игру, предлагаю иногда в качестве находки давать лекарям не-травы, напр. труп с тем, что сочтет нужным мастер (кто был на ХИ-97 - понимает, о чем это я).

Уровни лекарей и Рабочее время; обучение

Лекари бывают 2-х уровней. Различаются начальной информацией, количеством и качеством рабочего времени. Лекарь первого уровня может лечить болезни, известные второму уровню, при наличии у него соответствующей информации!!! Первый уровень имеет 10 единиц рабочего времени и собирает 10 случайных трав в выбранном месте по броску кубика; второй уровень лекаря - имеет 15 единиц РВ, но он собирает нужные ему травы (в знакомом регионе!, иначе - на общих основаниях, если у него нет при себе книги по лекарству другого региона).. Он также может собирать случайные травы из расчета две случайных травы на одну свою попытку. Для перехода на 2-ой уровень лекарь первого должен учиться у второго 3 часа, излечить 1 больного вместе с учителем или провести какой-то научный эксперимент, и отнимет у учителя 8 РВ, то же и ученик лекаря. Ученик во время учения имеет 5 РВ для сбора случайных трав с учителем. За чтение книг по лекарству начисляется дополнительное РВ. За особые успехи в деле лекарском мастер может прибавить рабочее время (но не более чем 3 единицы за раз).

Распространение болезней.

Некоторые названия болезней и их симптомы известны всем игрокам, при этом причин возникновения (за исключением чесотки и лихорадки Крексиса Козла) и методов лечения они не знают, кроме того, болезни имеют региональное распространение.

Что должен сделать мастер-посредник на начало Игры

1, Узнать общее количество человек в команде

2, На команду из 1-8 чел. Положен 1 лекарь 1 ур. (у людей)

Из 8-15 чел. - один второго

16-25 чел. - один второго и один первого

25-30 - один второго и два первого

30 и более - два лекаря второго и по 1 лекарю первого уровня на каждые 10 чел.

3, С ситхами, норнами, троллями разбирается мастер по лекарству, мастерам-посредникам просьба сообщить количество игроков в командах.

4, Знания лекарям на начало игры выдает мастер-посредник согласно раскладке на команду по уровням.

5, У всех лекарей на начало игры есть стартовый набор травок, который мастер-посредник накидывает кубиком из расчета РВ лекаря.

6, Всех игроков-лекарей с индивидуальными заявками по лекарству просьба направлять к мастеру по лекарству.

Отметка болезней в аусвайсе.

В паспорте заболевшего игрока указывается следующий цифровой шифр:

a.b.c.-d.e.f..., где a - номер болезни по классификации,

b - цикл, в котором игрок заболел,

c - время (по жизни), в который произошло заражение (для незаразных болезней - знак x),

d, e, f - отметка о номере цикла, в котором игрок выпивал снадобье (для болезней, при которых лекарство надо принимать каждый цикл - напр. Синяя смерть.).

Пример: 5.4.x.-4,5,6, Синяя смерть, заболел в 4-м цикле, в 4, 5 и 6-м циклах принимал снадобье от синей смерти, поэтому может свободно передвигаться.

При полном излечении от болезни код зачеркивается с подписью мастера.

Лекарство могут изготавливать только лекари. Для приготовления снадобья лекарь кипятит воду и опускает в нее травы (отдает чипы мастеру). Мастер отдает игроку взамен запечатанный листок, в котором указывает ингредиенты снадобья, классификацию трав и болезнь, которая может быть им излечена.

Изготовление лекарств.

Приготовление зелья.

Лекарь изготавливает зелье в присутствии мастера. Вначале он отдает мастеру чипы трав, из которых готовится отвар. В кипящую воду засыпается либо щепотка чая, либо немного Zuko, вода постоянно помешивается. Далее больного поят свежеприготовленным отваром, и мастер через некоторое время сообщает, подействовало ли зелье и делает соответствующие пометки в паспорте больного.

Если игрок изготавливает лекарство впрок, он проделывает ту же процедуру и выливает чуть охлажденную жидкость в плотно закрывающийся пузырек (если есть). Мастер выдает игроку заклеенный скотчем сертификат, в котором указывает ингредиенты зелья и болезнь, которую это снадобье может вылечить, либо симптомы и классификацию, если болезнь не вылечивается полностью.

Этот сертификат вскрывает (по возможности) мастер, в команде которого больного будут лечить этим зельем, и в зависимости от содержания лекарства оглашает свой приговор.

Приготовление мазей.

Способ отслеживания мастером приготовления и использования притирания остается тот же (не забудьте, для приготовления мази кроме трав нужна еще и основа - пчелиный воск и т.п.), отличается лишь изготовление.

Существует два способа изготовления мази:

1. Игрок берет немного вазелина, крема или масла, которые он привез с собой, и добавляет в них чай, табак или другие некрасящие высушенные растения.

2. Лекарь растирает свежие травы, собранные тут же (неважно какие - лишь бы не ядовитые по жизни) и добавляет чуть-чуть воды до получения кашицы.

Действие лекарства на организм.

Через 2-5 минут после приема снадобья или наложения мази лекарство начинает действовать; выздоровление наступает через 15-30 минут (на усмотрение мастера, в зависимости от болезни и отыгрыша больного и лекаря).

Яды.

Яд на игре моделируется витамином С (Упса). Он выдается лекарю мастером вместе с запечатанным сертификатом, в котором указывается классификация яда (по месту действия и симптомам), компоненты, из которых был приготовлен яд, а также время начала действия яда, симптомы проявления и возможное противоядие в обмен на чипы соответствующих трав. На каждую порцию яда выписывается свой сертификат.

После использования яда игрок-отравитель отдает мастеру сертификат, и мастер сообщает отравленному симптомы отравления.

Отметка о принятии яда в аусвайсе.

В графе "болезни" указывается Я-а,[b] - c,d-e-f, g-h..., где

Я - признак того, что был принят яд;

a - № яда по классификации (см. ниже) - 1, 2 или 3;

b - № готового яда, если он относится к группе2;

c,d - № цикла и час цикла, в котором произошло отравление;

e-f, g-h - № и час цикла, в котором было принято противоядие (в случае принятия компонентов, оттягивающих действие яда - несколько цифр; при принятии полного противоядия - конец записи).

В случае полного излечения запись вычеркивается с мастерской подписью.

Отравленный обязан носить с собой сертификат на выпитый яд, который ему вручает мастер, при этом читать сертификат имеют право только мастера.

Классификация отравляющих веществ:

1. Некоторые виды лекарственных препаратов и их компонентов при чрезмерно большой дозе и/или неудачном их сочетании;
2. Препараты, обратные лекарствам от данной конкретной болезни (вызывают соотв. заболевание, за искл. инфекционных);
3. Применение ядовитых компонентов.

1. Чрезмерное употребление средств, воздействующих на сердце, мозг, нервную систему, другие органы могут привести к нарушению их работы со всеми вытекающими последствиями. Употребление в одно время (или с небольшим промежутком времени) веществ-антономов (замедление и ускорение процесса, заживление и препятствие оному) по отношению к одному и тому же органу с вероятностью 1/4 приводят к нарушению его функций. Поэтому даже принятое противоядие не всегда может спасти, т.к. возникает эффект противоположного действия двух снадобий на один и тот же орган. Возможно, игроки и додумаются до столь тонкой вещи, но в книгах по лекарству об этом будет лишь упоминаться вскользь. В случае желания использовать эти яды на игре либо отправляйте лекаря к мастеру по лекарству, либо решайте по своему усмотрению.

(Первый вырезанный в остальных лекарских кусок - Конец)

2. Этим типом ядов могут быть вызваны следующие болезни: цинга, синяя смерть, пляска св. Сутрина, радужное пламя, молочный глаз, глухота, несварение желудка. Применение яда болезни X к реципиенту, и так ею болеющему, приводит к смерти пациента (в сл. слепоты и глухоты - к неизлечимости этих явлений).

Яды 1, 3, 5, 6, 8 начинают действовать через 0,5 часа (появление первых симптомов); яды 2, 4, 7 - мгновенно.

Отравленный лечится так же, как и больной этой болезнью, но есть шанс получить последствия от взаимоисключающего влияния средств на орган (см. выше). При принятии противоядия (лекарства) от яда в течение 0,5 часов после отравления выздоровление наступает через 15 минут. Принятое позже, приводит к исчезновению симптомов на 1 час. Затем все повторяется сначала.

Каждый чип торчок волокнистый (замедление процесса) отсрочивает приступ болезней на 15 мин.

1. Яд, вызывающий скоротечную цингу.

Ямс бессмысленный (понижает иммунитет), шпороцвет двулетний (общего действия), кора баобаба пятнистого (расслабляет), ящерник прозрачный (препятств. Заживлению).

Через 0,5 часа после приема проявляются симптомы цинги. Если последний бросок кубика был неудачен (шанс 1/2), смерть наступает через 2 часа, иначе - через 3.

Если на момент принятия яда реципиент был болен цингой (или уже начала действовать первая доза этого яда), еще через полчаса вне зависимости от принятых мер наступает смерть.

2. Яд, приводящий к синей смерти.

Сизый ил (сердце), клещевик пахучий (возбуждает), ямс бессмысленный (понижает иммунитет), ящерник прозрачный (препятств. Заживлению), ежевичник стекловидный (вызыв. боль).

3. Яд, вызывающий пляску св. Сутрина

Лихохвостка (нервная система), клещевик пахучий (возбуждает), ямс бессмысленный (понижает иммунитет).

4. Яд, вызывающий радужное пламя - сразу после принятия проявляются первые симптомы; полная неподвижность наступает через 0,5 часа после принятия яда. Если в течение 1,5 часов после принятия яда не принять противоядие - наступает смерть. В случае принятия противоядия выздоровление наступает через 15 минут.

Лько разумное (мозг), саговник ложный (повыш. Температуру), клещевик пахучий (возбуждает), ямс бессмысленный (понижает иммунитет), четверолист счастливый (вызыв. воспаление).

5. Яд, вызывающий молочный глаз

Восковик призрачный (глаза), четверолист счастливый (вызыв. воспаление), ямс бессмысленный (понижает иммунитет).

6. Яд, вызывающий глухоту.

Сушеница пеньковая (уши), четверолист счастливый (вызыв. воспаление), ямс бессмысленный (понижает иммунитет).

7. Яд, вызывающий несварение желудка.

Лилия лирохвостая (желудок), ямс бессмысленный (понижает иммунитет), ежевичник стекловидный (вызыв. боль), клещевик пахучий (возбуждает)

3. Ядовитые компоненты классифицируются как нанесение удара по соотв. органу (см. яды в классификации трав).

Например, яд, вызывающий смерть от удушья: посошок цветущий (легкие), хохотун спазменный (органы дыхания), ямс бессмысленный (нарушение функций работы, снижение иммунитета) - 2 чипа (т.к. два элемента повреждения), касатик спрутовидный (яд - 2 чипа).

Т.е., для нанесения удара каким-либо органам следует эти органы обозначить (соотв. компонентами), ослабить (можно для верности еще и вызвать воспаление) и нанести удар.

Без применения компонентов, оттягивающих действие яда (торчок волокнистый, к примеру), результат получается мгновенный. Каждый чип торчок волокнистый оттягивает действие яда на 15 мин., но в середине срока у отравленного проявляются симптомы отравления (в случае удушающего яда больной начинает задыхаться, но потом все проходит), что дает возможность применения противоядия (в данном случае противоядие выглядит след. образом: посошок цветущий, хохотун спазменный, моргалка ягодная (2 чипа), ящерник тыквовидный (обеззараживание) - 2 чипа).

Дополнительные снадобья.

Некоторые интересные препараты, добавляющие интереса жизни, но напрямую не являющиеся ни лекарствами, ни ядами. Информация об этих снадобьях будет в одной из книг и у 1-2-х лекарей на начало игры. Изготавливаются в присутствии мастера, на них выписывается сертификат. Отметка в аусвайсе: Д- а-б,с-[д,е], где

Д - дополнительное снадобье;

а - № по классификации;

б,с - № и час цикла, в котором было принято снадобье;

д,е - для напитка правды - № и час цикла, в котором было принято "противоядие".

Пример: Д-3-2,14:30-2,14:40 - игроком было принято дополнительное снадобье напиток правды, во второй цикл в 14:30, через 10 минут после принятия его напоили отваром (в 14:40), снимающим последствия принятия зелья. Следовательно, если до 14:50 он будет лежать неподвижно, в 14:50 он будет совершенно здоров.

1. Напиток берсерка

Действие: нервная система, мозг, убыстрение процесса, обезболивание, возбуждение.

Компоненты: лихохвостка, лыко разумное, живец синеватый (2 чипа), мечехвост подкаменный (крокодиловы слезы), клещевик пахучий.

Эффект: в течение 0,5 часа с момента приема реципиент нечувствителен к боли, сражается до потери всех хитов. Легко возбудим. Неспособен к выполнению любой работы, требующей умственных усилий. По окончании действия реципиент 0,5 часа лежит абсолютно неподвижно по причине общей слабости. Принятие два раза подряд приводит к нарушению обмена веществ, мозга, нервной системы и соотв. болезням на усмотрение мастера.

2. Напиток послушания

Действие: мозг, нервная система, замедление процесса, возбуждение

Компоненты: лихохвостка, лыко разумное, торчок волокнистый (2 чипа), клещевик пахучий.

Эффект: в течение 0,5 часа с момента приема реципиент послушно выполняет все приказания рядом стоящего (в том числе, работает рупором), если они отдаются в мягкой, вежливой форме и не требуют привлечения умственных усилий.

Приказания, отданные в резкой, грубой форме тоном приказа, требующего немедленного выполнения, вызывают бунт, заключающийся, как правило, в истеричном нежелании подчинения. На успокоение требуется другой человек, мягкие уговоры в теч. не менее 5 мин. Реципиент не может совершать резких и быстрых движений, как то: бегать, прыгать, сражаться. Он абсолютно беспомощен и беззащитен, оказавшись без руководства. Это средство не годится для получения каких-либо сведений от реципиента: тот не в состоянии думать и вообще сознание его отключено при внешней естественности поведения. По окончании действия напитка не помнит о происходившем, испытывает сонливость и слабость.

Частое употребление напитка приводит к расстройству мозга и нервной системы.

Существует вероятность 5 /20, что пациент невосприимчив к действию лекарства, т.е. в течение 30 мин. у него замедлены рефлексy и он обладает повышенной возбудимостью (см. ниже). Если реципиент догадывается о том, что в него влили, он может имитировать послушание. Отходняк не наступает.

3. Напиток правды

Последовательность действий: расслабление нервной системы, затем расслабление мозга, после - транквилизирующее мозг + убыстрение процесса.

Компоненты: прием в два этапа. Первый - кора баобаба пятнистого (2 чипа), лихохвостка, лыко разумное. После этого человек полностью расслабляется, и через 5 минут ему дается второй отвар: дурман перный, лыко разумное, живец синеватый.

Эффект: в течение 10 минут после принятия второго отвара реципиент обязан говорить правду на поставленные вопросы. После этого реципиент в течение 30 минут должен лежать абсолютно неподвижно, иначе происходит кровоизлияние в мозг и смерть через 5 минут мучений. Последствия принятия напитка правды можно снять и за 10 минут, выпив отвар листьев души гор (мозг) и 2 чипа колючки пушистой.

При попытке использовать сыворотку правды повторно наступает кровоизлияние в мозг и смерть.

Существует вероятность 4/20, что пациент невосприимчив к действию лекарства, и вместо того, чтобы отвечать на вопросы, он будет ловить классные глюки. В этом случае никаких последствий не бывает.

Другое.

1. Снотворное

После приема внутрь одной дозы человек засыпает на 0,5 часа.

Классификация: снотворное, общего действия

Компоненты: песочник винный, шпороцвет двулетний

2. Путешествие по дороге снов (только избранные)

Путешествие на 15 мин. по Дороге Снов.

Классификация: высвобождение псионики, мозг, вызывание возбуждения, транквилизирующее

Компоненты: заскорузь цветастый, лыко разумное, клещевик пахучий, дурман перный

3. Наркотик

После приема внутрь одной дозы человек 15 минут ловит классные глюки, ни на что больше не способен; после приема 3 раза вызывает привыкание (надо принимать два раза в цикл).

Классификация: мозг, вызывание возбуждения, транквилизирующее

Компоненты: лыко разумное, клещевик пахучий, дурман перный

Классификация болезней (Таблица 1).

Общая направленность	Узкая специализация	Воспаление	Температура	Заражение	Возбуждение	Наруш. нормальной работы (дисфункция)	Препятств. заживлению	Зуд
Общего действия			чума (*)	чума (*)		цинга, слабость чума (*)	цинга, слабость чума (*)	
Наружное	кожа	чесотка, гнойная лихорадка (*)	гнойная лихорадка (*)	чесотка		гнойная лихорадка (*)	чесотка, ожог, обморожение	чесотка
	наружн. половые органы	лихорадка Крексиса Козла		лихорадка Крексиса Козла				лихорадка Крексиса Козла
Внутреннее								
- опорно-двигательная система	кости, суставы	ревматизм (*)						
	мышцы	гнойная лихорадка (*)	гнойная лихорадка (*), тяжелая рана (*) снежная горячка (*)		снежная горячка (*)	гнойная лихорадка (*) снежная горячка (*)	ожог, обморожение	
- кровеносная система			снежная горячка (*) чума (*)	снежная горячка (*) чума (*)	снежная горячка (*)	снежная горячка (*) чума (*)	чума (*)	
- лимфатич. система			чума (*)	чума (*)		чума (*)	чума (*)	
- ЦНС	нервная система				пляска св. Сутрина	пляска св. Сутрина		
	мозг	радужное пламя	радужное пламя чума (*)	чума (*)	радужное пламя	радужное пламя чума (*)	чума (*)	
- органы чувств	глаза (зрение)	молочный глаз снежная слепота			снежная слепота	молочный глаз снежная слепота		
	уши (слух)	глухота				глухота		
- органы дыхания		болотная лихорадка (*)		зловонный насморк		простуда		зловонный насморк
- внутренние органы	сердце				синяя смерть (*)	синяя смерть (*)	синяя смерть (*)	
	легкие	болотная лихорадка (*)	болотная лихорадка (*)	болотная лихорадка (*)		простуда	болотная лихорадка (*)	
	желудок				несварение желудка (*)	несварение желудка (*)		
	кишечник		медвежья болезнь (*)	медвежья болезнь (*)				
	печень						радость	

							пьянчуги (*)	
--	--	--	--	--	--	--	--------------	--

(*) - сопровождается болью

Лекарства и их действие:

Действие	Травы	Противодействие	Травы
Противовоспалительное	дикарка болотная пьяный каблук	Вызывающее воспаление	горечавка малая
Снотворное	листья сонного дерева	Транквилизирующее	космолист
Обезболивающее	резвоцвет, цветы пустоцвета	Вызывающее боль	дергунец паршивый
Снимающее температуру	голубой камень	Повышающее температуру	горечавка роскошная
Обеззараживающее (очищающее)	дикий икун		
Успокаивающее (расслабляющее)	колючка пушистая	Возбуждающее, галлюциноген	колючка сизая
Укрепляющее, обмен веществ	зеленец душистый кислянка	Понижающее иммунитет, нарушение функций работы чего-л.	дремучий желтоцвет
Протрезвляющее	желтохвост поникший		
Заживляющее	синевалка, желтый медник	Препятств. заживлению	зеленец едкий
Замедление процесса	корни сонного дерева	Убыстрение процесса	кора лимонного дерева
Противоожоговое	длиннохвостка	Вызыв. ожог	
Снимающее зуд		Вызыв. зуд	

Яды:
Королевская трава, кривоглаз, либелин

Высвобождение псионики (один из компонентов для путешествия по Дороге снов)
заскорузень цветастый

Травы по направленности действия:

Общая направленность	Узкая специализация	Травы
Общего действия	обмен веществ	зеленец душистый
Наружное	кожа	зеленец шерстистый
	наружн. половые органы	сухоц
Блок: Вводные		↑
Команды и персонажи на игре. Хейхолт. Резиденция короля Элиаса. Срединное месторасположение. Климат средний. Замок построен на месте старого Асу`А ситхи. От последнего остались подземелья и Башня Зеленого Ангела. Под замком - город Эрчестер, столица империи, центр земель Эркинланда. Королевский флаг Джона - дракон и древо, белое на красном. Элиас, властолюбивый несчастный король, сын Престера Джона, носитель меча Скорбь. Цвета - зеленые. Прейратс - алхимик, святой отец, советник короля, могучий волшебник, бездумно пользующийся запретными силами.		

Гутвульф Утаньятский - Правая Рука короля, граф, старый друг короля, человек с проблесками совести. Герб - Серебристая голова вепри на скрещенных копьях, поле - черное.

Фенгбальд Фальширский - граф, военачальник короля, законченный молодой негодяй. В гербе - серебряный Орел на красном.

Брейугар - военачальник короля.

Рейчел "Дракон" - главная горничная Хейхолта, королева чистоты и порядка.

Хенгфиск - виночерпий короля, тихий безумный монах.

Дреозан - святой отец в Хейхолте.

"Доктор" Инч - литейщик в подземельях замка, главный мастеровой, обиженный тугодум-садист.

Готвиг - барон из Келлодшира.

Лездрака, Улгарт - капитаны, из луговых тритингов

Армия, жители столицы, наемные войска из тритингов.

Наглимунд.

«Форт Гвоздей». Владение Джошуа. Находится севернее Эрчестера, невдалеке от Альдхордского леса. Непрístupное сооружение, когда-то строилось против ситхи.

Джошуа - сын короля Джона, куртуазный, не желающий власти, но втянутый в это дело человек. Когда-то любил жену Элиаса Илису, но защищая ее от тритингов потерял и ее и кисть правой руки. Утонченная образованная натура, носитель меча Найдл. Цвета жемчужно-серые, в гербе - лебедь.

Саймон - мальчик судомой из Хейхолта, спасший Джошуа и Джирики, очень везучий молодой человек. Друг Бинабика из Йиканука.

Воршева - ушедшая с принцем женщина из тритингов, пока не жена, очень красива и стержовна, ибо страстно любит принца.

Бинбиниквегабеник (Бинабик) - тролль, спутник Саймона, ученик Поющего (мудрого тролля, члена Ордена, ныне мертв). Ездит на Кантаке - выкормленной им огромной волчице.

Идгрем - начальник гарнизона замка, лорд-констебль.

Деорнот - молодой рыцарь, оруженосец пир принце.

Стренгъярд - святой отец, одноглазый архивариус, кандидат в члены Ордена Манускрипта. Чрезвычайно робок.

Таузер - старый шут короля Джона, выгнанный из Хейхолта

Сангфугол - арфист принца.

Анодис - замковый капеллан.

Этельферд Тинсеттский, Ордмайер Итерселльский - близкие друзья Джошуа

Вулдорсен, Хейстен, Острейл, Гримрик - воины.

Множественно бежавшие от правления короля Элиаса люди.

Мириамель - принцесса, дочь Элиаса.

Кадрах - (Падрик-Эк-Краннир) - вор и пьяница, ранее был близок Ордену, но попал в черные лапы Преиратса, сейчас скрывается. На начало игры вместе с Мириамелью на дороге из Наглимунда.

Риммергард.

Северные земли с основным риммерским населением. Очень сходны со скандинавами во всем, единственное,

после зарытия драккаров их первым королем, боятся водных пространств. Пантеон - практически тот же. Правит герцог, большой друг Джошуа. Ему в оппозиции тан Кальдскирка Скали.

Изгримнур - старый тучный бородатый герцог Риммергарда. Хороший человек. Носит меч Квалнир.

Изорн - сын Изгримнура, весьма эмоционален.

Гутрун - жена первого и мать второго, рассудительная стойкая женщина.

Ярнауга - старик, член Ордена Манускрипта, наблюдающий за Пиком Бурь.

Фрекке - оруженосец Изгримнура

Айнскалдир - близкий Изгримнуру человек, старый вояка.

Хов - двоюродный брат жены Изорна

Тонруд - из Скогги, дядя Гутрун.

Слудиг, Уле, Диннир - верные солдаты.

Скали - "Острый Нос", тан Кальдскирка не прочь занять герцогский трон, обласкан Элиасом.

Сторфот - барон Вестенби, изменник, служит Элиасу

Эрнисадарк.

Западное, побережно-горное государство. Очень похоже на кельтов или скоттов. По верованиям и всему подобному. В составе империи единственное государство, где официально язычество. Что ни местность - сплошная пастораль. Короля даже прозывают "король-пастух" в иных странах. По менталитету приближено к ситхам, неудивительно, что они были единственными союзниками Детей Рассвета, и ситхи это помнят. Резиденция короля - Таиг, деревянный замок.

Лут-Уб-Лутин - король, мудрый человек.

Инавен - третья жена, простая и не очень далекая женщина

Гвитин - сын от первой жены, гордый и мужественный человек.

Мегвин - дочь от второй жены. Высокая девушка, близкая природе, верящая в ситхов и прочие сказки. Несколько не в себе, угнетена комплексом высокого роста.

Эолер - граф Над-Муллага, хороший дипломат, но по необходимости. Известный путешественник, приятный во всех отношениях человек. Нравнодушен к Мегвин, но скрывает, как и она, впрочем.

Краобан - старый воин.

Арноран - лютнист короля.

Диавен - гадалка, жрица Мирчи, богини дождя и плодородия.

Гелгиат - капитан баркаса.

Наббан.

Наббанское герцогство лежит к югу от Эркинланда, климат жаркий. Очень напоминает Рим с более развитыми технологиями. Очень куртуазное и зазнайское место, ибо Наббанская империя была старейшей из людских государств. Лет 40 назад включена в состав Империи Престера Джона путем личной отваги и смекалки последнего. Весьма сильны реваншистские настроения. Герцогские апартаменты - Санкеллан Магистревис. Столица эйдонитской (христианской) церкви в замке Санкеллан Эйдонитис. Резиденция Ликтора (папы) Матери Церкви, над которой развевается лазоревое знамя с золотой короной и деревом.

Ранессин - Ликтор Матери Церкви, очень мудрый человек.

Леобардис-са-Бенидривис - герцог, добрый и гордый одновременно. Цвета - голубое с золотом, в гербе - Зимородок.

Нессаланта-са-Ингадарис - герцогиня, весьма своевольная и опасная особа.

Бенигарис - принц, старший сын герцога, не шибко умный, но властолюбивый господин.

Вареллан - принц, младший сын герцога, недоросль.

Антиппа - принцесса, дочь герцога.

Сир Флурен - старый рыцарь в Наббанне, из опального дома Сулианов, легендарный воин.

Диниван - секретарь Ликтора, член Ордена Манускрипта.

Веллигис - эксскритор (должность в церкви).

Дивиссалис - барон, дипломат, очень изнеженная особа.

Аспитис Превис - барон Эдны и Дрины, в гербе Золотая Скопа. Друг Бенигариса и Прейратса. Содержит Огненных танцоров. Весьма ветренен.

Милин-са-Ингадарис - родственник Нессаланты, бывш. враг, теперь друг герцога, цвета красно-белые, в гербе альбатрос

Ксаннасэвин - астролог герцогини.

Септес, Роваллес, Нейлин - монахи.

Двор герцога, войска, жители города, церковные служители, отдельные бароны с окружающими лицами.

Нин Визу - ниски с флагмана Леобардиса.

Ган Итаи - ниски с корабля Аспитиса

поселение ниски.

Альдхорт.

Огромный старый лес. По окраинам можно еще ходить, а внутри - нет. Располагается на востоке от Эркинланда и частью Риммергарда.

Валада Джулой - мудрая женщина, колдунья, целительница, связана с Орденом Манускрипта.

Лилит - немая маленькая девочка.

Схоуди - колдунья, связана с Красной Рукой.

Врен, Хирка, Гонза, Энди - дети, живущие у Схоуди.

Джао `Э `Тинукай (Лодка в океане деревьев).

Место поселения ситхи в центре альдхордского леса со своим климатом. Практически никто не может туда попасть без разрешения хозяев. Много ярких тканей, тканые узелковые картины, единение с природой, вообще много взято от японцев, много от эльфов в положительном понимании слова. Ситхи - высокие, подвижные, узкие, немного треугольные лица, золотистая кожа, глаза узкие вразлет с вертикальными зрачками, чем-то похожи на кошек. Из любимых занятий - уединение, раздумья, стихи, игра в шент, обладают волшебством. Бессмертны. Носят волшебные узорчатые доспехи и мечи из полированного дерева, очень не любят железа, но притерпелись.

Законодательство - Слово Заповеди, в остальном вольны в поведении. Место власти - Ясира, куда собираются бабочки. Для обращения к Амерасу должно быть произнесено шесть песен почтительной просьбы.

Амерасу - И`Сендиту-Но-Са`Онсерей - Рожденная на Корабле (когда из Сада плыли), самая старейшая ситхи, владелица Туманной лампы - Свидетеля, ворот на Дорогу Снов. Очень мудрая женщина, мать Инелуки. Старейшая из Дома Танцев Года.

Шима `Онари (Корень) - сын брата Инелуки, ныне правитель в короне из белой бересты.

Ликимейя (Ветвь) - его жена.

Джирики (Ивовая Ветвь) И-Са`Онсерей, - их сын, спасенный мальчиком Саймоном. Единственный, кто много интересуется делами снаружи. Индрейя - его меч.

Кендораю`Аро - дядя Джирики, брат Ликимейи.

Адиту (Зайчик) Но-Са`Онсерей - сестра Джирики

Аннаи, Киушапо, Сиянди - ситхи-воины.

Майесу - женщина ситхи.

Курои Высокий Всадник - отдельный ситхианский герой-воин.

Кементари.

Островная команда ситхи из практически разрушенного каменного города. Добраться до нее практически невозможно, если хозяева не желают.

Зиниаду - хранительница Дома, близка по статусу к Амерасу.

Венайя - ситхианский поэт.

Йизахи Серое Копье - ситхианский герой-воин.

Чека`исо Янтарные Локоны - ситхианский герой.

Наккигга - "маска слез". Город норнов далеко на севере, среди ледовых гор. Пик Бурь. Живут внутри горы, в подземельях. Не любят свет и судходайя (людей). Правит ими Утук`ку - королева в серебряной маске, бабка Амерасу, старейшая среди недраконов. Зал Поющей Арфы - место, где сидит королева, прямые ворота на дорогу снов. Огромные силы приводятся в действие именно оттуда. Королева имеет сою гвардию - Когти Утук`ку и связана с Инелуки и его Красной Рукой, которая периодически проявляется в пределах Наккигги. Довольно черное место, хотя и белое. Главная эмоция - ненависть к людям, и их можно понять, вспомнив деяния риммеров. Хикедайя (норны) - более худые, чем ситхи, тела и лица белы до полупрозрачности, носят белые треугольники пика Бурь, среди людей (в сказках) прозываются Белые Лисицы.

Инелуки - его дух проявляется именно тут. Сильнейший волшебник и собеседник на Дороге Снов. Оказывает воздействие на полумрачных подземных буккенов, лесных гантов, морских килп, великанов гюнов и прочих полумрачных существ.

Красная Рука - попавшие вместе с Инелуки в небытие ситхи, желающие вместе с ним вернуться назад. Сильные волшебники, могут вселятся в мертвые тела, но своих не имеют. Возможности на начало игры резко ограничены.

Утук`ку - королева в серебряной маске. Живет ненавистью, помогает Инелуки в его борьбе.

Когти Утук`ку - шпионы королевы, обладают незаменимыми способностями.

Инген Джеггер - черный риммер, охотник королевы норнов. Носит черные латы, на шлеме - собачья маска. Имеет свору собак и главную - огромную Никуа.

Норнов всего достаточно мало, но все они обладают Искусством волшебства.

Йиканук.

местопоселение в заснеженных горах канукского (троллиного) народца. Очень невысоки, черноволосы, весьма своеобразны. Немного напоминают народности севера. Пасут баранов и ездят на них. Смело охотятся на барсов и медведей. С риммерами в непонятной вражде, неплохо относятся к ситхам, что взаимнообразно. Недалеко от них - один из разрушенных городов ситхи - Тумет`ай. Воюют со снежными великанами - гюнами. Трудно добраться к ним, не зная дороги.

Вамманак - Пастырь, главный пастух баранов, правитель.

Нунуйка - Охотница, его жена

Канголик - заклинатель духов, шаман.

Ситкинамул - дочь правителей, невеста Бинабика, опозоренная им из-за того, что он не мог прийти на свадьбу, выполняя последнюю волю Учителя. Но она его все равно любит.

Сненек - глава пастухов нижнего Чугика некоторое количество мирных и не очень мирных троллей.

Бинбиниквегабеник —

Пирруин.

Островное местечко, типа государство. Находится в океане к западу от материкового Наббана. Столица - Анзис Пелиппе. Самый большой торговый порт. Управляется прожженным интриганом, продавцом всего сущего, графом Страве. Граф очень стар и немощен, но у него всегда есть самая нужная информация или товар. Нелегко балансировать на лезвии ризского ножа, но это виртуоз.

Страве - граф

Ленти - по кличке "У меня есть нож" - доверенное лицо Страве. Всегда говорит эту фразу, нож у него и взаправду есть.

Алеспо - еще один человек графа, у его их много.

Синетрис - просто рыбак из города.

Немного моряков, торговцев и трактирщиков, зато много проныр.

Вранн.

Самая южная местность. Мангровые леса, топи и болота. Без проводника не пройти. Занятие жителей - разведение злаков, ловля рыбы, крабов, поиск драгоценных минералов и уникальных лекарственных трав. В пантеоне - Боги с непрямыми именами - Тот, Кто Ступает По Песку, Та, Что Родила Человеческое Дитя... Жители не очень велики ростом, с коричневой кожей, поведением напоминают аборигенов из "Улитки на Склоне"

Тиамак - сын Тигумака - ученый, автор книги "Совранные Лекарства Целителей Вранна", связан с Орденом Манускрипта, но иногда ему нечего есть.

Могахиб - старый вранн, глава деревни.

Роахог - гончар

Римиhi - сестра Тиамака

Секоб - огромный крокодил
жители деревни, рассудительные аборигены.

Кванитупул.

Город на побережье Океана, ворота во Вранн. В него вытекают протоки из болотистых зарослей. Свайная система домов. Торговый центр. Продается и покупается всякая всячина, можно найти и раритеты.

Миддастри - крупный купец.

Чаристра - хозяйка таверны "Чаша Пелиппы"

Чеалио - привратник, огромный полоумный старик с добрыми печальными глазами.
Торговцы, перекупщики, моряки, воры, жители болот с большими глазами.

Тритинги.

Степные жители. К востоку от Наббана, есть Озерные, Луговые и Высокие. Стандартные степные жители. И верования у них стандартные, главные конь и громовержец. Занимаются коневодством, наемничеством. Очень беспокойны, любят повоевать. Описаны персонажи Высоких.

Фиколмий, - марч-тан Высоких тритингов, папа Воршевы, сильный, но подлый человек.

Блегмунд - тан части тритингов.

Озберн, Хотвиг, Кюнрет - воины.

Утварт - жених Воршевы, оставшийся неудел, могучий воин без бороды.

Хьяра - сестра Воршевы, молодая и быстрая как огонь.

Мезуту`а.

Тут, в Грианспогских горах, живут часть Детей Руяна Навигатора, тинукедайдя под именем дворры или двернинги. Приспособившись, ушли внутрь гор, дабы дать простор своим мастеровым рукам и сбежать от хозяев. Сделали много артефактных и не очень вещей, к примеру, железные копыя Форта Гвоздей против ситхи. Добывали много минералов и руд. Осталось дворов очень мало, они до сих пор боятся опять попасть в зависимость от бывших хозяев. Внешние отличия - гибкие и длинные работающие конечности. Несколько потуснее цвет кожи.

Джисфриди - глава общины, оставшейся в Мезуту`а

Исарда - жена его

Шовенне, Имайан - простые дворры.

Персональное лекарство.

Правила по лекарству для Бинбиниквегабеника.

Общие положения.

Любая болезнь классифицируется по месту ее возникновения в теле человека и ее симптомам. Соответственно, лекарство есть отвар (или мазь для наружного применения) из трав, снимающих симптомы болезни и “доставляющих” целебные компоненты до места возникновения хвори.

Симптомы болезни сообщаются мастером заболевшему игроку, при этом для обозначения многих болезней используется маркировка больного цветным гримом (см. приложения).

Лекари по симптомам должны распознать болезнь и приготовить в присутствии мастера снадобье или мазь, излечивающие или временно снимающие симптомы болезни.

Лекарственные компоненты

Травы на игре - придуманные (чиповые), произрастают в разных странах. Один раз в цикл лекарь подходит к мастеру и кидает D20 кубик соответственно уровню, т.е. количеству рабочего времени, раз; каждая цифра обозначает какую-то траву (см. Приложение), и мастер выписывает на нее чип. Пример: 4 - зеленец шерстистый, 7 - дикарка болотная, 8 - космолист, 11 - голубой камень, 12 - дикий икун, 23 - цветы муравки крапчатой, 30 - мраморный лист.

Уровни лекарей и Рабочее время; обучение.

Лекари бывают 2-х уровней. Различаются начальной информацией, количеством и качеством рабочего времени. Лекарь первого уровня может лечить болезни, известные второму уровню, при наличии у него соответствующей информации!!! Первый уровень имеет 10 единиц рабочего времени и собирает 10 случайных трав в выбранном месте по броску кубика; второй уровень лекаря - имеет 15 единиц РВ, но он собирает нужные ему травы (в знакомом регионе!, иначе - на общих основаниях, если у него нет при себе книги по лекарству другого региона). Он также может собирать случайные травы из расчета две случайных травы на одну свою попытку. Для перехода на 2-ой уровень лекарь первого должен учиться у второго 3 часа, излечить 1 больного вместе с учителем или провести какой-то научный эксперимент, и отнимет у учителя 8 РВ, то же и ученик лекаря. Ученик во время учения имеет 5 РВ для сбора случайных трав с учителем. За чтение книг по лекарству начисляется дополнительное РВ. У г-на Бинабика 20 единиц РВ и знание эркинландских трав

Изготовление лекарств.

Приготовление зелья.

Лекарь приготавливает зелье в присутствии мастера. Вначале он отдает мастеру чипы трав, из которых готовится отвар. В кипящую воду засыпается либо щепотка чая, либо немного Zuko, вода постоянно помешивается. Далее больного поят свежеприготовленным отваром, и мастер через некоторое время сообщает, действовало ли зелье и делает соответствующие пометки в паспорте больного.

Если игрок изготавливает лекарство впрок, он продельвает ту же процедуру и выливает чуть охлажденную жидкость в плотно закрывающийся пузырек (если есть). Мастер выдает игроку заклеенный скотчем сертификат, в котором указывает ингредиенты зелья и болезнь, которую это снадобье может вылечить, либо симптомы и классификацию, если болезнь не вылечивается полностью.

Этот сертификат вскрывает (по возможности) мастер, в команде которого больного будут лечить этим зельем, и в зависимости от содержания лекарства оглашает свой приговор.

Приготовление мазей.

Способ отслеживания мастером приготовления и использования притирания остается тот же (не забудьте, для приготовления мази кроме трав нужна еще и основа - пчелиный воск и т.п.), отличается лишь изготовление.

Существует два способа изготовления мази:

1. Игрок берет немного вазелина, крема или масла, которые он привез с собой, и добавляет в них чай, табак или другие некрасящие высушенные растения.

2. Лекарь растирает свежие травы, собранные тут же (неважно какие - лишь бы не ядовитые по жизни) и добавляет чуть-чуть воды до получения кашицы.

Действие лекарства на организм

Через 2-5 минут после приема снадобья или наложения мази лекарство начинает действовать; выздоровление наступает через 15-30 минут

Классификация отравляющих веществ:

1. Препараты, обратные лекарствам от данной конкретной болезни (вызывают соотв. заболевание, за искл. инфекционных);

Этим типом ядов могут быть вызваны следующие болезни: цинга, синяя смерть, пляска св. Сутрина, радужное пламя, молочный глаз, глухота, несварение желудка. Применение яда болезни X к реципиенту, и так ею болеющему, приводит к смерти пациента (в сл. слепоты и глухоты - к неизлечимости этих явлений).

Яды 1, 3, 5, 6, 8 начинают действовать через 0,5 часа (появление первых симптомов); яды 2, 4, 7 - мгновенно.

Отравленный лечится так же, как и больной этой болезнью, но есть шанс получить последствия от взаимоисключающего влияния средств на орган (см. выше). При принятии противоядия (лекарства) от яда в течение 0,5 часов после отравления выздоровление наступает через 15 минут. Принятое позже, приводит к исчезновению симптомов на 1 час. Затем все повторяется сначала.

Каждый чип след пастуха (замедление процесса) отсрочивает приступ болезней на 15 мин.

1. Яд, вызывающий скоротечную цингу.

Дубильный лишайник (понижает иммунитет), алмазник белый (общего действия), манука крахмальная (расслабляет), пятнистый мраморник (препятств. Заживлению).

Через 0,5 часа после приема проявляются симптомы цинги. Если последний бросок кубика был неудачен (шанс 1/2), смерть наступает через 2 часа, иначе - через 3.

Если на момент принятия яда реципиент был болен цингой (или уже начала действовать первая доза этого яда), еще через полчаса вне зависимости от принятых мер наступает смерть.

2. Яд, вызывающий радужное пламя - сразу после принятия проявляются первые симптомы; полная неподвижность наступает через 0,5 часа после принятия яда. Если в течение 1,5 часов после принятия яда не принять противоядие - наступает смерть. В случае принятия противоядия выздоровление наступает через 15 минут.

2. Применение ядовитых компонентов.

Ядовитые компоненты классифицируются как нанесение удара по соотв. органу (см. яды в классификации трав).

Например, яд, вызывающий смерть от удушья: сырец луговой (легкие), подледник цветущий (органы дыхания), дубильный лишайник (нарушение функций работы, снижение иммунитета) - 2 чипа (т.к. два элемента повреждения), желчник серебристый (яд - 2 чипа).

Т.е., для нанесения удара каким-либо органам следует эти органы обозначить (соотв. компонентами), ослабить (можно для верности еще и вызвать воспаление) и нанести удар.

Без применения компонентов, оттягивающих действие яда (след пастуха, к примеру), результат получается мгновенный. Каждый чип след пастуха оттягивает действие яда на 15 мин., но в середине срока у отравленного проявляются симптомы отравления (в случае удушающего яда больной начинает задыхаться, но потом все проходит), что дает возможность применения противоядия (в данном случае противоядие выглядит след. образом: сырец луговой, подледник цветущий, стебель эха Минтахока (глауконит) (2 чипа), кучерявый мох (обеззараживание)).

Яд сарбакана.

Симптомы: при попадании стрелки в незащищенное тело существо через минуту падает в полном параличе, еще через 10 минут - смерть, если не принять противоядие.

Классификация: мышцы, кровеносная система, нервная система, яд (ударный) - 2 чипа, убыстрение процесса, нарушение обмена веществ

Яд: глаз выюги, лунник, тень солнца, одолень-трава (или другой из перечня яда) - 2 чипа, крученые рога, дубильный лишайник

Противоядие: отсрочивающее гибель - след пастуха (см. выше); полное противоядие - глаз выюги, лунник, тень солнца,

Травки «с континента» - см. дальше

Другое.

1. Снотворное

После приема внутрь одной дозы человек засыпает на 0,5 часа.

Классификация: снотворное, общего действия

Компоненты: белый блеск ночной, алмазник белый

2. Наркотик

После приема внутрь одной дозы человек 15 минут ловит классные глюки, ни на что больше не способен; после приема 3 раза вызывает привыкание (надо принимать два раза в цикл).

Классификация: мозг, вызывание возбуждения, транквилизирующее

Компоненты: искристый сланец, одноглаз хихикающий, лишайник вьюжный

Укекук рассказывал, что он знает рецепт зелья, помогающего ходить по дороге снов; ингредиенты он получал где-то на юге.

Лекарства и их действие:

Действие	Травы	Противодействие	Травы
Противовоспалительное	гриб-баран алмазник сияющий		
Снотворное	белый блеск ночной	Транквилизирующее	лишайник вьюжный
Обезболивающее	корень скользкого хвоста		
Снимающее температуру	искра льда		
Обеззараживающее (очищающее)	кучерявый мох		
Успокаивающее (расслабляющее)	манука крахмальная		
Укрепляющее, обмен веществ	стебель эха Минтахока глауконит		
Протрезвляющее	шерстистый травень		
Заживляющее	слюда пенная долонит розовый		
Замедление процесса	след пастуха	Убыстрение процесса	крученые рога
Противоожоговое	ветрогон вонючий		
Снимающее зуд	листья былинника		

Яды:

одолень-цвет, озверин сезонный, желчник серебристый

Травы по направленности действия:

Общая направленность	Узкая специализация	Травы
Общего действия	обмен веществ	алмазник белый
Наружное	кожа	голубец травный
	наружн. половые органы	радость гор
Внутреннее		
- опорно-двигательная	кости, суставы	сияющий кварц
система	мышцы	глаз вьюги
- кровеносная система		лунник
- ЦНС	нервная система	тень солнца
	мозг	искристый сланец
- органы чувств	глаза (зрение)	сырец пещерный
	уши (слух)	дух гор
- органы дыхания		подледник цветущий

- внутренние органы	сердце	зов ветра
	легкие	сырец луговой
	желудок	снежанка
	кишечник	обвальник кошмарный
	печень	подледник плавучий

Полезные травки, но от чего - не знаешь:
эдельвейс лимонный

Основы для мазей и притираний.

1. Пчелиный воск
2. Пчелиный клей
3. Курдючное сало
4. Слезная смола

Конкретизация.

1. Цинга

Причины: крайне однообразное питание, отсутствие растительной пищи

Симптомы: слабость, выпадение зубов, потеря веса (моделируется пошатыванием), быстрое утомление, передвижение в пределах лагеря.

Последствия: частичная или полная нетрудоспособность, в т.ч. невозможность воевать, ограничение подвижности

Методы лечения: разнообразное питание, алмазник белый, стебель эха Минтахока (глауконит), слюда пенная (долонит розовый),

4. Ревматизм

Причины: длительное пребывание во влажных и холодных условиях, простуда, поднятие слишком больших тяжестей (на усмотрение мастера)

Симптомы: резкие боли в спине, трудности с изменением положения тела

Последствия: ремесленники, чье занятие связано с подвижностью, работать не могут, но могут обучать.

Перемещение ограничено лагерем.

Неизлечение до конца цикла: продолжение действия болезни.

Методы лечения: устранение плохих условий жизни, пояс из волчьей шерсти, растирание: сияющий кварц, гриб-баран (алмазник сияющий), корень скользкого хвоста, основа - курдючное сало

6. Снежная горячка

Причины: частое посещение гор (вероятность заболевания для не-горцев - 1/10)

Симптомы: жар, боль во всем теле, периодические судороги (по 1 мин. каждые 20 мин.), несвертываемость крови: в случае ранения, даже легкого - истекание кровью со смертельным исходом, если не догадаются наложить жгут.

Последствия: ограничение передвижения

При неизлечении в течение цикла - смерть.

Методы лечения: лунник, глаз выюги, стебель эхо Минтахока (глауконит), манука крахмальная, искра льда, корень скользкого хвоста

Профилактика: перед выходом в горы (раз в цикл), выпить отвар: лунник, глаз выюги, стебель эхо Минтахока (глауконит)

8. Радужное пламя

Причины: переутомление, чрезмерный трудовой энтузиазм, непомерное занятие наукой, яд

Симптомы: температура, галлюцинации, головная боль

Последствия: ограничение подвижности (в пределах лагеря), через 3 часа - полная неподвижность

Неизлечение в течение цикла: смерть

Классификация: воспаление + что-то

Методы лечения: постельный режим + что-то

10. Снежная слепота

Причины: длительное пребывание неподготовленных и непривычных людей (или нелюдей) в снегах (2 из 10-ти существ)

Симптомы: потеря зрения (перед глазами плывут цветные пятна), глаза слезятся

Последствия: если не догадаются завязать глаза - продолжение болезни, через цикл - полная слепота

Методы лечения: если завязать глаза - излечение в течение цикла (возможны рецидивы); излечение в течение 20 мин.: сырец пещерный, стебель эха Минтахока (глауконит), манука крахмальная, гриб-баран (алмазник сияющий)

16. Радость пьянчуги (цирроз печени)

Причины: игровое и неигровое пьянство

Симптомы: резкая боль в области печени, при неизлечении в течение цикла - полная неподвижность

Методы лечения: отказ от алкоголя, подледник плавучий, шерстистый травень, слюда пенная (долонит розовый), корень скользкого хвоста

17. Ожог и обморожение

Причины: от греческого огня, при сжигании палаток; по кубику (2/10 без теплых шкур)- при нахождении далеко на Севере и вблизи Пика Бурь

Симптомы: появление волдырей, обугливание отдельных частей кожи и мышц; полная нечувствительность

Имитация: наложение черного и красного или черного и синего грима на место ожога или на лицо (по согласию игрока).

Последствия: при ожоге и обморожении конечностей - ограничение передвижения (веревка на ноги длиной в полшага), замедление всякой деятельности; при ожоге и обморожении туловища - передвижение в пределах своего лагеря, не может сражаться. После излечения ожога, как и после тяжелого ранения, остается шрам (полоска белого грима).

При неизлечении в течение цикла: переходит в гнойную лихорадку.

Классификация: кожа, мышцы, ожог, препятствует заживлению

Методы лечения: при обморожении - поместить в тепло, далее лечить: мазь - на основе пчелиного воска: голубец травный, глаз вьюги, ветрогон вонючий, слюда пенная (долонит розовый); травки в эркинланде, Наглимунде и частично в Наббане: основа - та же, клубни желтоглазки, буккенист норный, изумруд хрустящий, цветы красного зонтика (перчатка Эйдона)

18. Простуда - ей кануки не болят, но Укекук рассказывал о ней и говорил, чем лечится

Причины: хождение без игрового прикида, падение с корабля в воду, без теплых шкур при нахождении далеко н

2.0.0.3