

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

Название игры: DragonLance

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Боевка](#)

[Штурмы, Осады](#)

[Ранения](#)

[Магия](#)

[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



DragonLance.

Вы - человек или эльф? А может, Вам по душе роль пронырливого кендера-невысоклика, или воинственного минотавра? а не хотелось ли Вам блеснуть своим гением в качестве гнума-механика?

Мы приглашаем Вас на Кринн!

В июле 1995 года под Москвой будет проведена игра по трилогии М.Уэйс и Т.Хикмен "Сага о Копье" (DragonLance). В этой книге описан один из эпизодов истории Кринна - мира, хорошо знакомого D&Dшникам. Книжки и модули D&D, действующие в Кринне, пока легче найти на английском языке (издательство TSR), но "Северо-Запад" выпустил вышеупомянутую трилогию, и обещал напечатать еще.

В Игре будет действовать экономика, в которой существенная роль отводится... менестрелям. Предлагается развернутая система магии, причем кроме собственно магов будут активно действовать священнослужители - жрецы Богов Добра, Зла и Равновесия. Мы постараемся, чтобы Вам было интересно. Приезжайте!

За дополнительной информацией обращаться к присутствующим на Зилантконе мастерам:

А.Ленскому,
В.Носову (Нарфину),
Н.Скарлыгиной (Илси),
С.Бабаеву (Тону),
С.Жарковой (Эледели),
О.Гришиной (Лу),
папе Федору.

Контактные телефоны в Москве:
262-7128 - Андрей Ленский

942-0181 - Наталья (Илси)
952-3747 - Виктор (Мин Као)

(Для любителей электронной почты: ФИДО - 2:5020/358, e-mail - lensky@palinf.msk.su)

Блок: Боевка



Боевые правила - версия 2.0

1. Зона поражения.

Зоной поражения считается корпус, бедра и руки до локтя. Попадания в голову, шею, пах немедленно приводят виновного в состояние тяжелораненого.

2. Квалификация ударов.

Для наведения порядка в игровых столкновениях оргкомитет принимает следующие правила квалификации ударов:

- а) Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия;
- б) Колющий удар должен наноситься от корпуса или с выпадом;
- в) Удары плоскостью меча, древком копья, обухом топора и т.д. не засчитываются. То же относится к тычковым ударам дубиной;
- г) Рубящий удар без замаха не засчитывается.

3. Защитное снаряжение.

Для обеспечения безопасности игроков, оргкомитет призывает не пренебрегать защитным снаряжением.

1. Защитное снаряжения делится на три типа:

- а) легкий доспех + 2 хита;
- б) средний доспех + 3 хита;
- в) тяжелый доспех + 5 хитов;
- г) соламнийский панцирь + 7 хитов;

Шлем: добавляет 1 хит к доспехам. Без доспеха шлем является деталью костюма, и не добавляет к защите ничего.

2. Технические требования: Доспехи должны выполнять свою непосредственную функцию - защищать владельца от травм. Защитное снаряжение, не отвечающее этому требованию, и, тем более, опасное для владельца, к игре не допускается.

Защитное снаряжение должно конструктивно соответствовать историческим аналогам и быть выполнено из материалов, соответствующих эпохе. Оно также должно иметь эстетический вид. В противном случае оно к игре допущено не будет.

Доспехи должны отвечать следующим требованиям:

а) Легкий доспех - защищает торс, а также плечи и бедра владельца не менее чем наполовину. Выполнен из кожи и войлока, а также из названных материалов с дополнительным усилением металлом (железо, медь, бронза и т.д.). Металл может не покрывать всей поражаемой поверхности.

б) Средний доспех - кольчуги с подкольчужниками (обязательно!), а также бехтерцы, калантари, юшманы и пр., чешуйчатые доспехи с суммарной толщиной металла 1,5 - 2 мм, обязательно с рукавами не менее чем до локтя, и пологими до колен (или металлические набедерники, или кольчужные чулки).

в) Тяжелый доспех - доспех, удовлетворяющий требованиям среднего + включающий металлические пластины, закрывающие грудь и спину, из металла не менее 1,5 мм толщиной, а также снабженный наручами и поножами.

г) Соламнийский панцирь - тяжелый доспех, выкованный в Соламнии и содержащий символику соламнийского рыцарства.

Шлем. Материал - металл с подшлемником. Металл 1,5 мм с кожаным колпаком или кожа с армированием металлом не тоньше 5-6 мм. Наличие подшлемника обязательно. Хауберк (кольчужное оголовье) считается шлемом только при наличии кожаного колпака и амортизирующего подшлемника.

4. Наступательное вооружение.

а) Клинковое оружие.

Меч одноручный: Длина клинка не более длины руки владельца - от пальцев до плеча. Снимает 1 хит. Не пробивает тяжелый доспех.

Меч двуручный: Длина клинка не более длины руки владельца плюс ширина плеч. Длина рукояти не менее 5 ширин ладони владельца. Общая длина не должна превышать рост владельца до подбородка. Одной рукой таким мечом работать нельзя! Снимает 3 хита. Пробивает любой доспех.

Кинжал: Длина клинка не более локтя и не менее ладони владельца. Имеет гарду. Снимает 1 хит. Не пробивает средний доспех.

Нож: Длина клинка меньше ладони владельца. Снимает 1 хит. Не пробивает доспехов.

б) Древковое оружие.

Топор одноручный: Длина топорща не более длины руки владельца. Длина рабочей части не превышает ширины двух ладоней. Снимает 1 хит. (Для особо одаренных - колющие удары им не засчитываются!) Не пробивает соламнийский панцирь.

Топор двуручный: Длина топорща не более роста владельца до подбородка, но не менее чем длина руки плюс ширина плеч. Длина рабочей части не более трех ширин ладони. Снимает 3 хита. Пробивает любой доспех.

Алебарда: Общая длина не более роста владельца. Длина рабочей части не менее локтя. Снимает 3 хита, колющим ударом - 1. Рубящим ударом пробивает любой доспех, колющим - только легкий.

Копье: Длина не более роста владельца с поднятой рукой. Снимает 1 хит. Не пробивает тяжелый доспех.

(Примечание: к оформлению топоров будем придирааться!)

в) Ударное оружие.

Кистень: Длина рукояти не менее длины руки владельца. Длина гибкой части не более локтя. Снимает 1 хит. Не пробивает средний доспех.

Дубина: Длина не более чем до подбородка. Снимает 1 хит. Без тычковых ударов! Не пробивает легкий доспех.

Молот: Длина рукояти не более длины руки владельца. Рабочая часть со смягчением. Снимает 2 хита. Пробивает любой доспех.

Посох: Длина не более чем до груди владельца. Снимает 1 хит. Колющие удары строго запрещены! Доспехов не пробивает.

г) Метательное оружие.

Лук: Длина хорды не менее 90 см. Сила натяжения не более 10 кг. Снимает 3 хита.

Пробивает любой доспех.

Арбалет: Длина ложа на менее чем до бедра владельца. Заряжается только рычагом или поясным крюком со стремяном. Многозарядные арбалеты не разрешены. Снимает 3 хита. Пробивает любой доспех.

Стрелы: Должны быть оперены, тщательно смягчены, и обладать соответствующей аэродинамикой.

Дротики: Длина не менее 100-110 мм. Обязательно должны быть обеспечены смягчающим наконечником. Снимают 1 хит. Доспехов не пробивают.

Праща: Мечет специально подготовленные снаряды, не содержащие твердых элементов. Снимает 1 хит. Доспехов не пробивает.

д) Специфическое оружие Кринна.

Данные виды оружия эффективны только в руках соотв. народов и воинов 4-го уровня.

Хупак: посох длиной до роста владельца с рогаткой на одном конце и смягчающим наконечником на другом. Стреляет маленькими тряпочными мешочками. В обоих режимах снимает 1 хит. Применяется кендерами. Не пробивает тяжелый доспех.

Чапак: аналогично одноручному топору, но вторая сторона клинка представляет собой рогатку (аналогично хупаку). Стрельбой снимает 1 хит, не пробивая доспехов, как топор - 1, не пробивая тяжелый доспех. Применяется кендерами. Рукоятка чапака в норме является дудочкой. При условии, что на ней можно играть хоть примитивно - ее можно использовать и как сарбакан, снимающий 1 хит и не пробивающий доспехов.

Боллик: пояс с тремя пенопластовыми грузами. Применяется как кистень - снимая 1 хит и не пробивая доспеха, и как бола при попадании в корпус, руки или ноги противник считается запутавшимся, и должен громко просчитать до десяти, не двигаясь. Применяется кендерами.

Ситак: лук с короткой тетивой, концы собственно лука снабжены резиновыми копейными наконечниками; работает как стандартный лук и снимает 1 хит как рубящее оружие. Используется кендерами. Пробивает любой доспех как лук, до среднего - как ручное оружие.

Мандолл: перчатка с клинком (лучше всего резиновым) на большом пальце. Применяется обычно одновременно с катаром, надевающимся на руку клинком длиной до ладони владельца. В такой комбинации снимает 2 хита. Используется минотаврами. Пробивает любой доспех.

Форпанн: трезубец длиной до роста владельца, с сетью, прикрепленной ко второму концу. Колющим ударом снимает 3 хита. Применяется минотаврами. Пробивает любой доспех.

Ладжанг: древко длиной до подбородка владельца с лунообразными лезвиями (смягченными) с обеих сторон. Снимает два хита как рубящее и колющее оружие. Применяется минотаврами. Не пробивает тяжелый доспех.

Боевая кирка: имеет длину древка до длины руки владельца; снимает 1 хит. Применяется гнумами. Пробивает любой доспех.

Бельчер: труба диаметром не менее 20 см, с поршнем внутри, стреляющая специально подготовленными мягкими снарядами. В норме оформленная под голову дракона или цветок. Снимает 10 хитов. Применяется гнумами. Должна перевозиться на колесах.

Бландербасс: переносной вариант бельчера, диаметр ствола не менее 10 см. Снимает 4 хита. Применяется гнумами.

Бола: три мягких шара на веревках, соединенных в общий узел. Работают аналогично боллику на бросание, но считать надо до пятнадцати. Применяется варварами равнин.

Зубастая цепь: Веревка длиной до длины руки владельца + ширина плеч с легкими (напр. пенопласт) клинками на концах. Снимает 1 хит. Применяется варварами равнин. Не

пробивает тяжелый доспех.

5. Технические требования.

Клинковое оружие.

Клинок должен иметь явно выраженные грани, кромку, острие, ребра или доли.

Материалы по степени желательности:

Твердые породы дерева (бук, тис, дуб и т.д.);

Пластик;

Дюралевые трубки допустимы к использованию, только если они четко профилированы, имеют ширину у гарды не менее 45мм и отвечают весовой характеристике.

Оружие должно иметь радиус скругления клинка не менее 15 мм, острия не менее 4 мм и не иметь несглаженных углов на рабочей части клинка.

Центровка - не далее ладони от гарды.

Древковое оружие.

Все древковое оружие должно иметь защищенную рабочую часть и максимальную весовую характеристику - не более 200 гр. на 10 см. оружия (для секир и топоров).

Ударное оружие.

Не должно представлять опасности для жизни игроков. ;-)

Метательное оружие.

Все стрелы для луков и арбалетов, а также дротики должны иметь безопасное смягчение на окончаниях!

Блок: Штурмы, Осады



7. Специальное вооружение.

Осадные орудия:

Катапульты. Только рычаговые. Рама не менее 150x90 см. Переносится не менее чем 4 людьми. Длина рычага не менее 1.5 м. Управляется не менее чем 3 людьми.

Баллиста. Станок длиной не менее 1.5 м. Лук не менее 90 см. Остальное так же, как у катапульты.

Катапульта стреляет кусками дерна и мешочками с водой. Снимает 9 хитов при попадании в любую часть тела.

Баллиста стреляет кусками дерна, мешочками с водой или стрелами с обязательным смягчением. Снимает 6 хитов при попадании в любую часть тела.

Блок: Ранения



6. Раны, смерть.

а) Убитые.

Каждый игрок имеет 3 хита; теряя их, он становится тяжело раненым, т.е. не может

двигаться, говорить и т.д. Если после этого он получает еще один удар, он считается убитым. Если удар снимает больше хитов, чем есть у игрока, + 1 - игрок убит. Маги имеют только один хит.

б) Раненые.

Игрок, потерявший все хиты, кроме последнего "дыхания", может умереть от ран, если ему не оказывается в течение 10 минут после ранения первая помощь - снять доспехи и перевязать пораженное место. Затем его надо доставить к врачу. При этом если он доставляется на носилках, через 30 минут его шансы уменьшаются вдвое (бросается монета). Если помощь ему не оказана в течение часа, он умирает. Если его транспортируют подручными средствами (на руках, на спине и т.д.), через 15 минут его шансы уменьшаются вдвое, а через полчаса он умирает.

Смерть может наступить, если игроку "перерезали" горло ("кулуарка").

Блок: Магия



МАГИЯ

Взаимоотношения богов и жрецов.

1. Для того чтобы сделаться жрецом, необходимо получить знание о соотв. боге. Его можно получить от жреца или артефакта.
2. После получения таких знаний игрок имеет право сделаться почитателем бога, для чего должен иметь соотв. священный символ. Почитатель бога имеет право обращаться непосредственно к нему с молитвой, хотя результаты неопределенны. Это можно осуществить через посредника, через обращение к любому мастеру или мастерскому персонажу - причем как устно, так и письменно, к жрецу - устно. Мастера же и мастерские персонажи обязаны передать эту молитву соотв. богу не позднее следующего мастерского совещания.
3. Любой почитатель бога может быть через посредство самого бога сделан клириком первого уровня. Верховные боги - Гилеан, Паладайн, Тахизис - имеют право на 10 клириков каждый, высшие - Реоркс, Мишакаль, Саргоннас - на 8, остальные - на 6.
4. Повышение в уровне происходит при набирании опыта. На второй уровень необходимо 15 очков, на третий - 50, на четвертый - 120, на пятый - 250.
5. Опыт начисляется так: за использование молитвы в угодных богу целях - 1 очко, за обращение в свою веру - два очка, за построение/переименование в честь своего бога часовни - 5 очков, храма - 10 очков. (Часовней является огороженный участок со священным символом, где может одновременно молиться 3 человека; храм - то же с местом для проповеди, где одновременно может молиться 10 человек.) Обратные действия - разрушение храма etc. - приводит к потере двойного количества очков. За особо угодные богу действия тоже начисляется опыт, разным способом для разных богов.
6. Раз в день бог может поднимать одного своего жреца на один уровень помимо набора опыта.
7. Понизить своего клирика, в уровне бог волен в любой момент.
8. Если клирик доброго или нейтрального бога за свои деяния становится, скажем, undead'ом, соотв. место остается вакантным, куда он в таком состоянии находится. То же верно в случае, если клирик сменил веру.
9. Клирик имеет право сменить веру на тех же основаниях, на которых он становился

клириком. При этом он может расти до своего уровня плюс 1 вдвое быстрее.

Клерикальная магия.

1. Клерикальная магия применяется исключительно жрецами истинных кринновских богов. Она делится на два вида: молитвы (заклинания) и возможности.
2. Жрецы делятся на пять уровней. Процесс перевода их с уровня на уровень - прерогатива соотв. богов, поспособствовать в этом могут служение богу и некоторые артефакты. Заклинания также делятся на пять уровней. Жрец первого уровня может применять только первый уровень заклинаний, второго - первый и второй etc. Если не оговорено обратного, жрец может применять все молитвы доступных ему уровней, даваемые соотв. богом.
3. Для применения заклинания необходимо прочесть соотв. молитву. Количество применяемых в день молитв ограничено и зависит от уровня жреца. Некоторые молитвы требуют также материальных компонентов. При чтении молитвы жрец должен держать в руке свой священный символ.
4. Сбой при чтении молитвы означает, что она была истрачена впустую.
5. Если заклинание требует прикосновения или попадания, попадание в щит и плащ засчитывается, в оружие - нет.
6. Жрец обязан носить, не пряча в карманы etc., свой священный символ. Он также не имеет права допустить в своей речи любые приколы в адрес своего бога, иначе он лишается на сутки статуса жреца (или другие пряники по воле бога).
7. Количество применяемых в день молитв:

Уровень молитвы.

Уровень жреца 1 2 3 4 5

1. 5 - - - -
2. 9 4 - - -
3. 12 8 3 - -
4. 15 11 5 2 -
5. 18 14 7 4 2

8. Список молитв открытой информацией не является. :-)
9. Священник может применять только ограниченный набор видов оружия, как-то: посох (для кендеров - хупак), а также излюбленное самим богом оружие. :-) Эти ограничения отменяют и заменяют расовые.
10. Если священник является также магом (для людей это невозможно), то он может применять в качестве оружия только то, что могут применять и маг, и священник. Если он является воином, то выбор оружия все равно, как у священника; он может просто заменить профессию воина, на священника, что даст ему право, несколько быстрее расти в профессиях.
11. Священник может носить любой доспех.
12. Священник 4-го уровня иммунен к магии 1-го уровня, 5-го – 2-го.
13. Священник 4-го уровня и выше имеет лишний хит.
14. Любой гуманоидный житель Кринна, независимо от расы, может стать священником любого уровня.

Волшебники и их магия.

Далее везде: маг = волшебник, Башня = Башня Высшей Магии (место сбора Конклава Архимагов), Конклав = Конклав Архимагов.

1. Уровни и опыт.

1. Магом первого уровня становятся под руководством мага не менее чем 2 уровня, так же, как и получают другие профессии. Для всех рас, кроме эльфов и минотавров, запрещается совмещение профессий мага и воина, т.е. желающий стать магом воинскую профессию теряет.
2. Маг поднимается на второй уровень по прохождении Испытания в Башне Высшей Магии. Там он получает несколько заданий, и по результату получает звание мага или же нет, причем не прошедшие, как правило, отправляются в Страну Мертвых.
3. Маг, начиная с первого уровня, может накапливать опыт. Опыт начисляется за определенные действия и регистрируется мастером или посредником.
4. Опыт начисляется за: изучение нового заклинания - 2 очка на уровень заклинания, применение заклинания высшего доступного уровня (по делу) - 2 очка, приобретение магического предмета – его "стоимость" в опыте указана, идентификация магического предмета - 1 очко, создание магического предмета - втрое больше, чем за приобретение аналогичного.
5. На третий уровень необходимо 60 очков, на четвертый 200 очков, на пятый - 800 очков.
6. Переход на уровень регистрируется мастером или посредником, причем в права маг вступает по сообщению соотв. мастером об этом переходе в Конклав Магов.
7. Гномы и кендеры быть магами не могут.

2. Изучение и применение заклинаний.

1. Заклинания пишутся специальными рунами, кои кодируют текст по системе знак-слог. Маги при обучении получают набор рун – не обязательно полный.
2. Для изучения заклинания необходимо расшифровать его, предъявить расшифровку мастеру (который сообщает результат расшифровки не магу, а в Башню) и скопировать теми же рунами заклинание в свою магическую книгу.
3. На свитках заклинания могут также быть зашифрованы дополнительно. Такие заклинания должны быть по расшифровке записаны в книгу стандартными рунами.
4. Для применения заклинания необходимо запомнить его, то есть создать на отдельном листке копию его - все теми же рунами. Небрежное срисовывание влечет за собой различные мелкие радости жизни.
5. Для многих заклинаний необходимы материальные компоненты. Везде, где не оговорено обратного, они должны быть задействованы в процессе запоминания заклинания.
6. По запоминании заклинания маг получает на соотв. листочек штамп. По использовании листок перечеркивается и сдается посреднику. Кроме штампа, посредник выдает квиток на заклинание, каковой выдается убитому заклинанием, буде таковой случится, для предъявления в Стране Мертвых. :-)
7. Заклинание в норме состоит из двух строчек на уровень (хотя есть исключения). Кроме текста самого заклинания, расшифровке подлежит инструкция по подготовке и применению маткомпонентов.
8. В случае сбоя в чтении заклинания последствия непредсказуемы (мастерский произвол).
9. Всюду, где по тексту заклинания требуется прикосновение или попадание, попадание в щит или плащ засчитывается, в оружие - нет. Прикасаться следует кистью руки.
10. Маг не может иметь одновременно запомненных заклинаний больше, чем положено ему по уровню (см. таблицу).

3. Ограничения, накладываемые на магов.

1. В Башне задания ориентированы, в основном, на проверку возможностей кандидата в мага, по ролевому отыгрышу. Маг, не отыгрывающий свою магию, испытывает проблемы с переходами на уровни и даже с сохранением имеющегося уровня.
2. В случае нарушения магом правил последний объявляется ренегатом и становится объектом всеобщей охоты и мастерского произвола. Обильные пряники перепадает также и команды.
3. Маг - даже маг-воин - не может носить доспеха и имеет один хит (минотавр - 2).
4. Маг, прошедший Испытание, должен декларировать свои принципы - Добро, Зло или Нейтралитет - и постоянно носить соотв. робу или символику.
5. Маг может становиться одновременно жрецом, только если он не человек и если его принципы совпадают с таковыми бога.
6. Маг не может носить оружия иного, чем посох, кинжал и нож; для эльфов - воинов-магов допускается также одноручный меч, копье, лук и дротик, для минотавров - специальное минотаврское оружие.

4. Таблица уровней.

Уровень. Опыт. Заклинания по уровням

1 2 3 4 5

1. - 3 - - - -

2. - 6 2 - - -

3. 60 8 4 2 - -

4. 200 10 6 4 1 -

5. 800 12 8 6 2 1

Блок: Экономика



Экономическая система - версия 3.0

I. Основные понятия.

Игрок может иметь некоторое количество специальностей, не более 4, если не оговорено противного. Каждая специальность (опять же - если не оговорено противного), имеет уровень, при чем максимально достижимый игроком уровень зависит от расы и конкретной специальности. Эти ограничения приведены в описаниях профессий, равно как и условия подъема в уровнях.

Убитый игрок возрождается без профессий; однако если он выходит собственным ребенком, то время обучения до уровня родителя сокращается вдвое. Внебрачных детей это не касается.

Основной единицей продукции является чип.

Практически все действия ведутся не на время, за исключением процесса обучения.

Пение менестреля облегчает тяжелый труд; в зависимости от адекватности песни и исполнения возможны различные упрощения условий труда.

Под "обучением в течение такого-то времени" далее подразумевается, что обучаемый должен постигать на практике производственный процесс, разумеется, с возможными перерывами на обед, но не на сон. Руководить должен мастер искомого уровня, для поднятия с 0-го на 1-й - 2-го уровня или выше. На 1-й уровень везде, где не оговорено обратного, нужно 6 часов обучения.

Если игроку не по душе предлагаемый мастерами метод отыгрыша какого-либо действия (ковки, лесозаготовки etc.), он имеет право предложить свой способ и по согласованию с мастером пользоваться им.

II. Описание профессий.

1. Охотник. Может охотиться с оружием на зверей и получать с них мясные и пр. чипы. Игроки, не являющиеся ни воинами, ни охотниками, могут только защищать от зверей жизнь, поля и поселения и использовать только короткое копьё и кинжал, эльфы также и лук.

В игре есть специальные охотничьи угодья, на которых может вестись охота. В определенное время там проходит мастер; если он заметит засаду, не особо напрягаясь - облом. Если не заметит, в любой момент охотник может сказать "Стоп", после чего мастер останавливается, протягивает на палке "голову зверя", и охотнику предоставляется право в течение 15 секунд поразить оную любым оружием. Если удалось - получить чипы. Охотничьи угодья поганытся навсегда вспашкой и пожаром.

Охотник первого уровня может оборонять посева etc. от крыс и ворон, охотиться на обычных зверей (не на угодьях). На втором уровне может охотиться с копьём, луком или арбалетом на угодьях. На третьем - применять любое оружие и ставить ловушки, каковые, будучи не замечены мастером, дают соотв. чипы. На четвертом - могут приманивать зверя, приручать для охоты. Для перехода на второй уровень нужна удачная охота вместе с охотником второго уровня. На третий - надо добывать охотой 15 чипов. На четвертый нужно 40 чипов и помощь соотв. жреца.

Лимиты уровней: люди, эльфы - 4 уровень, холмовые гномы, гоблины, минотавры - 3 уровень, остальные - 2.

2. Воин. Имеет право применять оружие против кого бы то ни было. На 2 уровне приобретает право обучать; для перехода на 2 уровень необходима тренировка в течении 6 часов и участие в реальном боевом действии (не тренировке). На 3-м уровне может руководить штурмом и использовать осадные орудия. Обучение - 6 часов и участие в реальном штурме, причем успешном. На 4-м уровне может применять любое оружие, независимо от расы, и получает лишний хит и иммунитет к магии первого уровня. Достигается участием в 3 боях и совершением 3 индивидуальных подвигов (победа над крутым монстром etc.).

3. Маг. Описан отдельно. (См. Магию).

4. Жрец. Описан отдельно. (См. Магию)

5. Кузнец. На 1 уровне может ковать обычное и специальное для его расы оружие, щиты, производственные инструменты. Работает только с железом. Производственный процесс моделируется нарубкой дров. На 2 уровне кузнец может делать также шлемы, легкие доспехи, работать с серебром. На 3 уровне он получает право делать тяжелые доспехи, чужое специальное оружие под руководством хозяина, право использовать особые рецепты закалки, специфические металлы. На 4-м - при наличии рецепта делать сталь и заготовки для дальнейшей работы мага.

Процесс работы со сталью другой - надо повторить известный школьный опыт с раскрошением гранита путем раскаления в огне и бросания в воду.

Для подъема на 2 уровень нужно 6 часов обучения и создание нового горна и полного комплекта инструментов. Для третьего нужно 10 часов и выполнение какого-либо крупного заказа не менее чем на 8 чипов. Для 4-го - 16 часов.

Лимиты уровней: гномы, Сильванести, Квалинести, соламнийцы, минотавры - 4, gnomes, другие эльфы и люди - 3, прочие - 2.

6. Механик. На 1 уровне может делать арбалеты и варить стекло. Для создания арбалета нужно разобрать его и собрать обратно. (Более высокие уровни могут допускать менее детальную его разборку.) Для поднятия на 2 уровень необходимы 6 часов обучения и создание какой-нибудь мелочи, напр. красивого фонаря из консервной банки. На 2 уровне мастер может делать катапульты и фонари. Катапульта делается двумя мастерами; процесс аналогичен созданию арбалета. Фонари допускаются только тонкие цилиндрические; процесс изготовления заключается в том, чтобы разобрать его, расписаться на внутренней его стенке и собрать обратно. Далее, мастера 2 уровня могут ассистировать в сборке часов. Для подъема на 3 уровень нужны 8 часов обучения + созданная непосредственно на игре катапульта, арбалет etc. На 3 уровне механик может руководить изготовлением часов, делать бельчеры. Часы делаются так: покупатель вручает часы, трое же мастеров (1 не менее чем 3 уровня, 2 не менее чем 2-го) на макете часов, не глядя, по очереди по 15 раз переводят стрелки, после чего устанавливают часы на полученное время. Мастер 3-го уровня может создавать принципиально новые устройства, но вероятность того, что они будут работать, как задумано, 30%. Для 4-го уровня нужно 12 ч. обучения и принципиально новое устройство. (Правильность работы не обязательна.) На 4 уровне вероятность правильной работы 70%; можно делать микроскопы и бландербассы. Изготовление бельчеров и бландербассов аналогично изготовлению арбалетов.

Лимиты уровней: gnomes - 4, соламнийцы, гоблины, гномы - 3, кендеры, горные варвары - 2, остальные - 1.

7. Резчик. На первом уровне может делать рукояти древкового оружия и инструментов. Во всех этих случаях производственный процесс заключается в вырезании на соотв. древке имени мастера. Для обучения на второй уровень необходимо 6 часов обучения под руководством мастера не менее чем 3 уровня. На 2 уровне мастер может делать специфическое древковое оружие своего народа, стрелы, заготовки для арбалетов и катапульти, рукоятки топоров. Обучение на 3 уровень - 8 часов и вырезание своего полного имени и полной даты на соотв. дощечке. На 3 уровне резчик может делать луки. На 4-й - сделать по игре действующий лук и 16 часов обучения. На 4-м можно делать любое оружие и заготовки для магических предметов. Последние делаются в полный рост.

Лимиты уровней: эльфы, гномы холмов, кендеры - 4, минотавры и варвары - 3, остальные - 2.

8. Кожевник. Может делать кожаный доспех, упряжь. Моделируется сшиванием полосок брезента, так, чтобы мастер не разорвал. По уровням не делится.

9. Менестрель. Для получения первого уровня необходима способность, петь и играть на любом музыкальном инструменте. Квот на менестрелей нет, т.е. любой игрок может заявиться на эту роль и достичь любого уровня.

На первом уровне менестрель имеет право упрощать производственный процесс: сокращать требуемый объем дров etc. на треть. Для перехода на второй уровень необходимо устроить концерт на 45 минут не менее чем для семи слушателей; если хоть один уйдет, уснет etc., концерт объявляется недействительным. Менестрель второго уровня не убивается оружием, если держит в руках музыкальный инструмент. На третий уровень нужен концерт на час и новая песня, написанная на игре и по игре. Переделки

могут приниматься - по воле Бранчалы. Менестрель третьего уровня получает права мага первого уровня (но сохраняет три хита), шаромыжника первого уровня, упрощает производственный процесс в два раза, имеет право усыплять своей игрой и снимать страх - как соответствующими заклинаниями. На четвертый уровень нужны аналогичные условия, но переделки не принимаются, а концерт на 1 час 15 минут. Дает второй уровень торговца и мага, право раз в день зачаровывать кого-либо (по заклинанию; для этого нужно 5 минут пения, в случае монстра - 25), право заставить раз в день замереть всех слушающих его пение на время, пока он поет, лишний хит. Для вошедшего в игру из Страны Мертвых etc. для получения первого уровня нужен 20-минутный концерт.

10. Рудокоп. На первом уровне может добывать уголь, строительный камень. На втором - железную руду, золото. На третьем - серебро, кварц, может определять опасность затопления или взрыва с вероятностью 25%. На четвертом - драгоценные камни, полиметаллы; может определять опасность с вероятностью 50%. На пятом - может добывать магические металлы, определять опасность с вероятностью 75%, конкретное содержимое рудника с вероятностью 50%. При любом уровне сохраняется вероятность 10% определения опасности там, где ее нет.

Для добычи руды надо, во-первых, найти рудник. Для этого на местности расставлены небольшие колышки, под большинством из которых всякие пряники типа рудничного газа. Имеются карты и наводки, могущие помочь разобраться с этим. Процесс добычи моделируется одним из двух способов: колодец по жизни, либо извлечение бисера из песка.

Лимиты уровней: гномы, гнумы, соламнийцы, люди Солейса, Тарсиса, Гаваней - 5, Сильванести, горные варвары - 4, гоблины, минотавры, эльфы - 3, прочие - 2.

11. Строитель. На первом уровне может строить из дерева стены и дома. На втором - каменные дома и стены, может руководить постройкой деревянных стен. На третьем - руководить постройкой каменных стен и наводить мосты. На четвертом - может укреплять шахты от обвалов, возведенные им строения имеют 50% устойчивость от землетрясения, может строить меандры.

Лимиты уровней: гномы, люди (кроме варваров) - 4, Сильванести, гнумы, минотавры - 3, прочие эльфы, варвары гор и льдов - 2, кендеры, гоблины, варвары равнин - 1.

12. Алхимик. На первом уровне может использовать тот один рецепт, который ему дали при обучении. На втором - все рецепты первого уровня, на третьем - второго, на четвертом - изобретать новые (30% успеха). Для перехода на второй уровень нужно 4 часа обучения и наличие не менее чем четырех рецептов. На третий нужно применить не менее пяти различных рецептов в сумме не менее 10 раз. На четвертый - изобрести новый, который сработает правильно с вероятностью 15%.

Лимиты уровней: гнумы, люди (кроме варваров), Сильванести - 4, гоблины, гномы, Квалинести - 3, прочие - 2.

13. Лесник. На первом уровне может добывать дровяные чипы с некоторым риском причинить вред лесу. На втором - без такового, а также собирать грибы с особыми свойствами. На третьем - собирать травы для зелий. На четвертом - помогать охотникам, выслеживать добычу, разговаривать с животными, исправлять причиненный лесу вред, собирать некоторые особо редкие травы. На второй нужно 6 часов обучения, на третий - сбор коллекции растений по заданию мастера, на четвертый - аналогично (но задание будет куда злее).

Лимиты уровней: эльфы - 4, гномы холмов, варвары, кендеры - 3, прочие люди, гнумы - 2, прочие - 1 (причем горные гномы и гоблины обучаются за двойной срок).

14. Лекарь. На первом уровне может оказать помощь тяжелораненому с 50% вероятностью успеха. На втором - то же с 100% успеха, право пользоваться рецептами. На третьем – составлять противоядия от конкретных ядов, лечить с удвоенной скоростью выздоровления. На четвертом - составлять новые рецепты, совершать сложные операции. Причем все эти действия, кроме перевязывания, имеют 25% вероятность неуспеха.

На второй уровень нужно 16 часов обучения, ассистирование при не менее чем 4 исцелениях и ухаживание за соотв. больными до их выздоровления. На третий - 24 часа обучения и коллекция не менее чем из 5 рецептов. На четвертый - практика из не менее чем 20 больных и полная коллекция рецептов.

Лимиты уровней: эльфы, люди - 4, гномы холмов - 3, кендеры, гнумы - 2, прочие - 1.

15. Друид. Имеет все права лекаря плюс право разговаривать с животными со второго уровня. В случае обращения в веру Числев может расти до своего друидского уровня, как жрец Числев с двойной скоростью и без затраты дополнительного слота. Может обучать лекарей, но только на уровень ниже своего.

Лимиты уровней: Кагонести - 4, Квалинести, кендеры, варвары - 3, прочие - 1.

16. Торговец (шаромыжник). Является источником различной (весьма относительно достоверной) информации и порой действительно магических предметов. Количество и качество оных зависит от его уровня и пронырливости. Имеет также сумки, застрахованные от грабителей.

2.0.0.3