

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

Название игры: Таррен

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



«Таррен 2001»

Орден Лунного Храма Ожерелья Миров представляет РИ «Таррен 2001», планируемую к проведению в августе 2001 г. (Предположительно – 1-е или 2-е выходные, т.е. 3-5 или 10-12 августа – в зависимости от того, как Мастерская группа договорится с организаторами других игр). Так что окончательная дата будет сообщена после Зиланткона. Но, скорее всего, это будут именно ПЕРВЫЕ выходные (3-5) августа 2001.

Таррен – континент мира Эританар, созданного тремя членами Ордена и отданного на «отыгрывание» прочим. При этом та история, которая сопровождает данный текст, нужна для понимания сути Мира и места в нем. Орден предупреждает, что на полигон будет вынесен совсем другой эпизод из истории мира.

Данный же текст прилагается еще и для того, чтобы потенциальные игроки могли ознакомиться с национальными архетипами, встречающимися в этом Мире.

Второй текст суть глоссарий, или «КИС» - краткий информационный сборник, охватывающий всю так или иначе смоделированную историю и географию Мира,

включая Таррен.

Игра предполагается в момент, когда в земле Альвен начинают рождаться дети, свободные от семени ПОВЕТРИЯ ЧЕРНОГО СНЕГА. Это же – момент, когда завершается Эпоха переселения народов, и государства Таррена приобретают тот вид, какой имеют в «Черном Сердце». И какой – теоретически – сохраняют еще в течении ~ 600 лет.

Мир Таррена – мир рабовладельческий, местами похожий на Древние Грецию и Рим, местами на малоприятные государства Центральной и Южной Америки, а местами то ли на Аравию, то ли на Европейские государства эпохи становления христианства и формирования современной карты Европы.

Взнос на игру – до 01.01.2001 – 75 р. для Москвы, 50 р. для Санкт-Петербурга и 25 для России;

до 01.06.2001 – 100 р. для Москвы, 75 р. для Санкт-Петербурга, 35 р. для России;

до игры и на полигоне непосредственно 150 для Москвы, 100 для СПб и МО, 50 для России.

Взнос для жителей стран СНГ – 25 р до 01.6.2001 и 35 р. до самой игры и на полигоне.

Возможен взнос отработкой, изделиями или продуктами для тракторов.

(Принимается непосредственно на полигоне. К продуктам и промышленным товарам, не произведенным игроками, а приобретенным ими просьба приложить чеки. Дабы не возникало лишних споров о том, кто, что и на какую сумму сдал.)

Рабство.

В основном на игре оно виртуально, однако возможна ситуация, когда игрок попал в плен и ни бежать, ни выкупиться не сумел. Тогда он может быть обращен в рабство. Отыгрывается этот факт отметкой в сертификате плюс оранжевой или желтой лентой, завязанной на шее так, чтобы снять ее, не развязывая, было невозможно, а дышать она не мешала. Снять такую ленту может кузнец и только кузнец, а вот сделать отметку в аусвайсе об освобождении только мастер-посредник по слову хозяина раба... или согласно определенным законам и обычаям.

МАСТЕРСКИЙ ГЕМОРРОЙ.

(без этого мы точно никак не обойдемся)

Что касается экологии на полигоне, то за исключением военного времени ей ведают мастера. Так что бедствия зависят не только от воли случая, но и от разумного поведения самих игроков. Наиболее распространенные бедствия – неурожай, недород, разгулявшаяся стихия могут иметь различные причины: забыли отработать положенное на полях, грязь в лагере, нет лекаря в поселении, священника обидели, а его Бог услышал... Мало ли что!..

Заморозки обычно случаются все-таки зимой, весной или осенью. Все растительные маркеры в этом случае снимаются и в чипы реализованы быть не могут. Правда, если это случилось весной, то команда может попробовать засеять поле заново, потратив на это часть запаса растительных чипов. То же с **градом** и **наводнениями**.

Засуха. Более серьезная мастерская санкция, так как уничтожает не только растительные маркеры, но и половину животных, причем без возможности

восстановления иначе как закупками продовольствия и скотины. Пересыхание колодцев в поселении.

Данные бедствия обыкновенно происходят из-за нерадивости игроков. Так что лучше помнить, что хозяйством тоже надо заниматься.

Пожар может случиться, если костер в лагере разведен неверно (не окопан или не обложен камнями, слишком близко от деревьев). Отыгрывается красными тряпочками на строениях. Правила тушения – не менее двух кружек воды на горящую постройку. Если в течение 15 мин. не приняты меры по ликвидации, строение считается уничтоженным. Если после первого пожара костер не приведен в соответствие с правилами, пожар может повториться. И куда более сильный. Кстати, гореть могут не только дома, но и поля. Со сгоревшего поля снимаются маркеры и разметка.

Животные нашествия крыс или саранчи – дело неприятное, но в средние века нормальное. Могут частично или полностью уничтожить урожай, распространять моровые поветрия. Бороться можно магией или ядами. Эффективность определяется мастером.

Ураганы и штормы особенно опасны на море. Попавшие в ураган корабли гибнут со всем экипажем и товаром. (Товар может потом частично выкинуть на берег). Размер ущерба зависит от силы ветра и дождя. Может привести и к полному разрушению поселения. А ветхие, плохо сделанные постройки разрушит наверняка. Может и вывески перевесить...

Дорожные неприятности. Дорога, пусть и королевская – далеко не безопасное место. Могут и разбойники случиться.

СЛОВО О МАСТЕРСКОМ СЛОВЕ.

(несколько неудобопроизносимая формулировка, но что ж поделаешь...)

Говорить о мастерской группе можно долго и со вкусом, но здесь следует упомянуть то, о чем игроки обычно забывают (или делают вид, что забыли). А именно: о том, как бы так себя вести, чтобы и самим поиграть, и другим не мешать.

Для начала, следует сказать, то, что на каждую команду будет свой персональный мастер, который будет заниматься всеми делами команды (экономикой, если она будет, боевкой, магией и т.п.) – но это мастер на игре. Конечно, посредники по командам существуют и до игры, но все-таки заявляющиеся будут встречаться со всеми мастерами сразу. Конкретного мастера по чему бы то ни было - нет (нас и без того мало). Сертифицировать будут те и то, кто и что хорошо знает. Правила тоже пишутся единодушно, так что все валить на главмастера, смысла нет.

На полигоне также нет смысла обращаться с пустяковыми вопросами по сто раз к тому же главмастеру (где вода, можно спросить один... ну, два раза, но никак не по шесть раз за минуту, с мелкими вопросами по лагерю, постройкам и т.п. можно дернуть своего региональщика, но и он тоже живой человек – просьба не забывать). И уж, разумеется, не надо обращаться к мастеру с такими вопросами типа «Меня в команде не любят. Пойди, дай им по шее». Всеми внутрикомандными разборками занимается капитан. Если он такой баклан, что не мог разобраться со всем еще до заезда на игру – это его личные трудности. Мастер не обязан выступать третейским судьей и уговаривать народ не ссориться. Мастера можно в любой момент позвать и задать любой вопрос (только не

злоупотребляйте - на то есть правила), но не следует дергать его по пустякам типа «помоги нам бутылку открыть» или «у меня колышек от палатки в землю не втыкается». Мастер и без этого найдет себе проблем целый воз, на то он и мастер.

Еще раз напоминаю, что мастера не несут ответственности за травмы по глупости и неосторожности. Это не значит, что мы вам не поможем, если вдруг что (если у вас в лагере нет, скажем, пожизненного медика, то вы всегда можете обратиться к мастерам), но, и жаловаться потом будет некому.

Неигровым поведением считается препирательство с мастерами, присутствие на полигоне пьяных игроков и разговоры на пожизненные темы. При этом помните – если вам не хочется играть – не появляйтесь на полигоне или убирайтесь с него! До станции не так далеко.

Реагировать на неигровое поведение можно двумя способами. По игре – удивлением и т.п. или по жизни. Просто игнорировать его. Пьяный игрок автоматически вне игры. Таким игрокам запрещено покидать лагерь. Замеченный на полигоне вне лагеря пьяный игрок подлежит отправке в Мертвятник и принудительному протрезвлению. Запрещается привозить на полигон напитки крепче сухого вина. Если вам нужен спирт в медцелях – предупредите мастеров **заранее**, чтобы потом не было неприятностей. А если вам так уж захотелось «тяпнуть» - лежите в палатке и молчите в тряпочку. Если пьяный будет обнаружен бродящим по полигону, да еще и при оружии... В общем, пеняйте на себя.

Водка найденная на полигоне будет конфисковываться мастерами, и возвращаться только в конце игры.

Как было сказано ранее, грязь в лагере, отсутствие оборудованного места для мусора, и прочие непрезентабельные моменты будут караться эпидемиями и разнообразными бедствиями.

Отсутствие «прикида» или его деталей будет означать только одно – отсутствие частей одежды на человеке (в прямом смысле, если вы в «цивиле», значит, вы, простите... в чем мать родила. Не удивляйтесь, если на вас неадекватно отреагируют). Правом на хождение без прикида обладают только мастера, находящиеся вне контекста игры. Человек в камуфляжном костюме в игре имеет право перемещаться по полигону только с колокольчиком на палке, или с трещоткой, так как считается прокаженным (если только он не мастер).

Абсолютно неигровым и несовместимым с пребыванием на полигоне поведением является повреждение живого дерева, использование лапника в качестве подстилки под палатками, порубка живого дерева на дрова, для построек и проч. За такое поведение игрок или команда будут удалены с полигона вне зависимости от необходимости их для решения мастерской концепции игры.

Так же наказывается любое действие, способное привести к возникновению оправданных претензий местного населения. (Например, попытка накопать картошки на ближайшем чужом огороде).

Блок: Религия



РЕЛИГИЯ.

По поводу религии – правило только одно. Понятие атеист в данном мире появится

только через пару тысячелетий. Да и до понятия безбожник ждать тоже долго. Нет на полигоне ни агностиков, ни атеистов. Конечно, Боги не придут бить в доме такого уникала стекла, а вот жрецы (даже тех культов, что почитаются светлыми) порвут, как Бобик грелку и правы будут.

Что до разделения на Добро и Зло, Свет и Тьму и все такое, то учтите, гг. игроки, что Таррен – мир не злой... он просто не добрый. В этом мире сын может пойти в определенный – «светлый!» - храм и наябедничать на папашу, что он, мол, гад гал и козел на рупь. И если судья, что услышит эту кляузу и разберет дело, решит, что папу и впрямь надо наказывать, то к папе явится юноша с «котиком», снесет папе голову и принесет череп в храм, откуда его послали за этим. А если жалоба оказывается ложной, то... снесут голову все равно. Но не оклеветанному, а жалобщику. Дабы неповадно было прочим поклеп на невинного человека возводить.

Что до прочего – смотрите выборку и комментарии к ней по поводу религиозных положений и обычаев разных стран.

Блок: Сопутствующие материалы



А

Альвен - иначе - Земля Альвен. Во времена империи Ярринди - северная из провинций колонии Виджайа, впоследствии - государство на западе Таррена, одна из вольных земель. Вплоть до создания Эвельвена в Альвене сохранилась тройственность власти: Файрис (имя-титул королевы), Вилис (верховная жрица) и Талестра (капитан гвардии и верховная военачальница). В период 546-1270 гг. ЭЛИ в Альвене сохранилось устойчивое женское главенство, причиной чему стал Черный мор или Великое поветрие, почти полтора столетия оставлявшее следы в мужской половине альвеан.

Аззур - северный из двух материков, лежащий к западу от побережья земли Альвен.

Аззар - южный из двух материков к западу от Альвена, отделенный от Аззура узким проливом.

Асторет - верховное женское божество Альвена. Первоначально одна из четырех богов культа ранней империи Ярринди, воплощающая милосердие. После разгрома культа Ашакнара в 699-700 гг. на нее были перенесены некоторые его “функции” (воплощение справедливости).

Ашакнар - “отец львов”, один из четырех богов Ярринди. Раскол культа вынудил часть ярритов искать спасения на Аззуре, а части - в Виджайе. Впоследствии культ Ашакнара (699-700г.г.) был разгромлен Служительницами Асторет в Альвене, и в несколько измененной форме уцелел на Стоунских островах, так как часть жриц Ашакара бежала туда, чтобы избежать обвинения в ереси и преследования. Ашакнар первоначально воплощение справедливости. Однако после объявления культа еретическим “Справедливой” стала Асторет Милосердная.

Ашаке - дочь Гнева. В Альвене почиталась как дочь Асторет, воплощенная в львиное тело. В империи Ярринди дочь Гнева, рожденная четырьмя богами, - страж Внешних граней мира, в Альвене - Дитя гнева Асторет, исполнительница ее приговоров.

Алкмейя - историческая область на западе Таррена к северу от Виджайи, легендарный центр Логрской империи, второе по величине государство времен Ярринди. Примерно в период 900-1500 гг. от рождения Альбы - королевство на территории Алкмейского плато и части прилегающих земель, вассальное по отношению к Альвидару.

Алкмейон - столица Алкмейи и империи логров, город мудрецов, разрушенный в 1301 г.

от гибели Ярринди во время великого нашествия Царства Дуум.

Алкмейское письмо - письменность (вязь), созданная мудрецами Алкмейона и впоследствии принятая на большей части западного и среднего Таррена.

Алкмейский язык - язык империи логров, слегка изменявшийся в зависимости от местности. Был принят на большей части западного и среднего Таррена и являлся основным торговым языком наряду с Банту в Атуане.

Атуан (“Черный полуостров”) - отделенный горами от остального Таррена полуостров, населенный почти исключительно представителями черной расы.

Атма - Спящий бог, верховное божество всего Атуана. Согласно легенде, мир существует, пока Атма видит свои сны.

Альвидар - государство, созданное после распада Эвельвена на территории частично северных маркграфств, частично - земли Лот и Фьеры и частично - империи Ревину. С шестого по двадцатый век от рождения Альбы - одно из наиболее могущественных на западном Таррене.

Астрей - эвитское божество, дева Животворного света, покровительница врачей. Существовал закон, согласно которому если тот, кого лечил жрец Астреи, умирал от болезни, то жреца, допустившего смерть, казнили.

Армантьер - столица Альвидара.

Антхевен - столица Виморны.

Амальтакон - замок на острове Амальрик, резиденция Эр’Рэттаров земли Эве (Замок-над-морем).

Амальрик - город-остров, столица земли Эве. Поселение на нем основано во 2 году Великого переселения. Примерно к 100-150 г. от р. А. (рождения Альбы) потерял всякое значение и был частично разрушен, а к 500 г. окончательно исчез, оставшись только в легендах.

Амальтея - крепость - Морская стена по южному рву которой проходила граница Эве и Альвена. Построена в период 800-820 г.г. ЭЛИ. Положила конец набегам альвеанских охотников за рабами.

Атеран - самая восточная из крепостей земли Альвен, построена на месте древней логрской крепости еще предками альвеан во время экспансии Виджайи после падения Алкмейона. Играла важную роль в отражении набегов из Виорна и Сиагрии.

Аргры - северные волки-оборотни, слабо уязвимые для железа. Однако серебро (как рудное так и самородное) для них смертоносно. Населяют таежные области Таррена от энгрских маркграфств до гортских степей и лесостепей.

Амир - имя бога Западного ветра, одного из четырех ветров, сыновей Эи, Матери бурь, и Крома, Владыки молний, верховных божеств энгрского пантеона.

Ар - 1. Солнце у эвитов.

2. Дом богов в эвитском пантеоне, потому богов в Эве называют еще Солнцежителями.

Аккан - замок и баронство на Алкмейском плато, после образования в двенадцатом веке ЭЛИ земли Лот - резиденция первосвященника Триединого, а впоследствии - резиденция первосвященника Альбианства.

Альба - пророк и сын Триединого бога, оставивший основной религиозный труд Альбианства - “Откровения”. Был секретарем Лотийского наместника Ловварда и казнен через распятие на косом кресте за покушение на жизнь Эвис, последней Файрис земли Альвен.

Альбианство - господствующая религия в большинстве государств западного Таррена со второго(?) века р. А. **Альбеанская** (или Кингстонская) церковь - церковь, основанная королем СКК Робером Четвертым, объявившим короля Кингстона главой реформированной церкви.

Ашард - дающий плодовитое потомство гибрид сарда и равнинного льва, сохранивший

элементы окраса обоих предков: черные пятна на песчано-желтоватом фоне окраса равнинного льва.

Альфайрис - альвеанский титул регента, когда Файрис умирала, оставив несовершеннолетнюю по законам Альвена (до 15 лет) наследницу. Обычно этот титул носила Талестрис Альвена.

Архимаг - титул верховного жреца Великого змея, культ которого являлся господствующим в империи Ревину. Резиденция архимагов - Вахемадал.

Арведан - почитаемый в Сиагрии бог империи Ревину, бог Войны и Кровной мести.

Б

Банту - единый торговый язык во всех княжествах-махаратах Атуана.

Бхарати - огромная человекообразная обезьяна атуанских джунглей. Приручалась и использовалась горцами Тхатль и Атмы для охраны храмов.

Быкодав - Виоринская порода собак, выведенная для охраны бычьих стад и ловли быков. Очень крупная собака с тяжелой головой (до ярда-полтора в холке). Во Фьере использовалась для гладиаторских боев.

Беспокойные горы - Горная цепь, включающая в себя четыре крупных действующих вулкана. Находятся в процессе горообразования, оттого в них часты землетрясения. Горы богаты залежами цветного обсидиана, изделия из которого высоко ценятся за пределами земли Эве. Беспокойные горы, населенные сокольниковыми, отделяют землю Эфе от земли Лот и Фьеры и протянулись почти от Равенны на север примерно на 650 миль вдоль побережья западного Таррена.

В

Виджайя - “страна грез”, крупная колония империи Ярринди на западном побережье Таррена, основной исторический противник Логрской империи. Потомки виджайцев постепенно вытеснили логров с их исконных земель севернее Виллангнери.

Виорн - крупное княжество, вассальное по отношению к империи Ревину. Управлялось оборотнями-фениксами, впоследствии, во время 2 войны с черным кругом было поделено между Сиагрией и землей Лот.

Вилайет - лесное королевство, сильно раздробленное из-за стремления к самостоятельности вождей отдельных племен. В шестом-седьмом веках весьма могущественное, но постепенно утратившее былую силу и сохранившееся в основном в качестве буферного государства между Альвеном и Ревину. Вилайские вожди долгое время наносили ощутимый вред Южному Альвену, что привело к созданию Фортвов Южной цепи. В 1290 г. присоединен к Альвену.

Вентана - торговое королевство, образовавшееся после распада Эвельвена на территории южной Эве и западного Альвена. В связи с особенностями положения играло немаловажную роль в Эпоху Великих открытий, а также в завоевании Аззура и Аззара. С двенадцатого по пятнадцатый века - вассал Ренкорры.

Виморна - государство, образовавшееся на территории части маркграфств. С тринадцатого по шестнадцатый век вассал Ренкоррской короны. Получило независимость в 1518 г. в результате Десятилетней войны.

Вахемадал (Вахмадал) - столица империи Ревину, город в среднем течении реки Вахемы.

“Волки” - тяжелая пехота Альвена, а позднее - Эвельвена, созданная по настоянию Эр’рэттара и “Старшего Сарда” Коури, первого со времен Великого моря правителя-мужчины в Альвене. Название свое получили из-за значка с волчьей головой у каждой тысячи.

Вольные земли - собирательное название Альвена, Лот и Эве эпохи Ревину, как неподконтрольных империи Ревину государств Западного Таррена. Иногда понятие “Вольные земли” включает и Вилайет.

Вилис - первоначально - имя Верховной жрицы Асторет, а впоследствии ее Титул-имя, принимаемое с момента посвящения в сан Верховной Жрицы. Второй вариант того же титула - “Дочь Ашаке”.

Виллангнери - в верхнем течении Гилис. Река на западе Таррена, по которой проходила граница между Альвеном и Вилайетом.

Великое царство Дуум - одно из самых древний государств в Таррене, расположенное на его юго-востоке. Успешно сопротивлялось империи Ярринди. Известно также как “Царство колдунов” или “Колдовская империя”. Осевшая в среднем Таррене во время Последней Алкмейской войны часть войска Дуум дала начало народу Ревину.

Виорнский бык - жвачное парнокопытное, отличавшееся большими размерами и весом до 1,5 тонн. Горбатый, длиннорогий, он служил великолепной тягловой силой для груженых фургонов и повозок.

Вилайский буйвол - жвачное парнокопытное вилайских болот с широкими копытами и длинными витыми рогами. Считался лучшей тягловой силой в болотах и песчаных пустынях.

“Великое переселение” - переселение народа Эве, небольшой части народа Лан и Кор из Эвеланкора на Таррен через Яррималь, произошедшее в 542-547 г.г. вследствие поражения в войне с варварскими племенами Аззура. В результате переселения образовалась земля Эве и с полосы суши между морем и Беспокойными горами остатки логов. Переселение совершилось тремя волнами, причем во второй и третьей не только на кораблях, но и на огромных плотах, вмещавших до 5000 человек.

“Война колдунов” - Первая Война колдунов началась в 1000 г. ЭЛИ. В ходе этой войны был разрушен замок Черного Круга на Плато водопадов в 1004 г. Однако это война окончилась ничем, поскольку Черный круг утвердился в Проклятых горах. Вторая Война колдунов длилась несколько месяцев в 1264 г. ЭЛИ и окончилась разрушением Замка Черного сердца, гибелью самого Черного Сердца и полным уничтожением колдунов всякого ранга, принадлежавших Черному кругу.

Г

Гонды - дикие атуанские лесные племена, непревзойденные охотники. Отличались крайней мстительностью и свободолюбием, отчего преследовались всеми князьями мохандасами.

Гаст - мелкий кустарник. Цветет сильно пахнущими мелкими желтыми или белорозовыми цветками. Поверье гласит, что аромат сожженного гаста отгоняет злых духов.

Горты - союз северо-восточных племен, находящихся на стадии родо-племенного строя. Племя делилось на рода, у каждого из которых было тотемом определенное животное. Ранне-скотоводческое племя: разводили лошадей, чем-то похожих на пони. Союз племен гортов прославился неистребимым вольнолюбием. Успешно противостояли экспансии ревинотов на северо-восток.

Гриффон - подземное животное с зубастым загнутым клювом, львиным телом и лапами с птичьими когтями и оканчивающимся бивнем хвостом, наподобие хвоста скорпиона. Глаза фасеточные, кроме света улавливающие еще и тепло. Достигали грифоны восьми ярдов в высоту. Мелкие экземпляры (до пяти) изредка встречались на севере, однако к седьмому веку были полностью истреблены арграми и энгренами.

Гоньер - первоначально - крупное логрское баронство, потом - город-порт на территории Фьерского герцогства и Альвидара.

Гнелл - самое южное в цепи Северных маркграфств. Герб - черный медведь с парной секирой на серебряном поле, щит герба - треугольный. Оно поддерживало наиболее активно отношения с эвитами. Впоследствии на месте замка Гнелл, в устье реки Гаронны был построен крупный Альвидарский порт.

Гронда - хищное китообразное. Существовало несколько разновидностей гронд (от 3 до 25 ярдов в длину), последний приручали жрецы-гронды, служители бога Непто, и использовали в качестве загонщиков на китовой охоте, а также как помощников в морской битве.

“Гронды” жрецы - эвитские служители бога Непто, обучавшиеся использованию морских гронд в качестве живого оружия против вражеского флота, а также для охоты. Такой вид жрецов, действующий вместе с китами был создан во время Двухсотлетней войны.

Гиблые степи - степи на стыке земель Лот, Виорна, Сиагрии и Альвена, безводные глинистые пустоши между Нерренгнерри и Проклятыми горами. Через цепь редких колодцев пролегал караванный путь из Альвена в Виорн.

Гилис - сиагрийское название Виллангнерри.

Гиштарт - богиня темной (или Мертвой) луны. Ей тайно поклонялась часть альвеанских жриц. Богиня черного колдовства, по некоторым логрийским легендам, а также верованиям колдунов Черного круга - дочь Сетбоса, Владыки тьмы.

Горр - бог Южного ветра, одного из Четырех ветров, сыновей Эи, Матери бурь, и Крома, Владыки молний. Благоволил к людям и создал Серебряную секиру, которой было освобождено солнце из тенет Черного Эйта(?).

Гарминон - крупный хищник вилайетских джунглей, похожий на гигантскую (до 8 футов ростом) собакоголовую когтистую обезьяну. Одно из немногих изначально подвластных магии животных Эританара.

“Грань” - согласно эвитским верованиям, линия меж Неживым и Мертвым вместилищами душ умерших. Грань проходит через множество миров и только на ней существует жизнь. Путь по Грани - судьба.

Д

Дагои - бесцветная орхидея (атуанское название). Пыльца этого растения, будучи оставленной в покое со спящим либо полностью лишала его Дара, либо сводила с ума.

Дар - алкмейский термин, обозначавший у человека наличие высокого биоэнергетического потенциала и способности к его применению (эвитский аналог - Сила).

Дромар - безгорбый верблюд, запасавший жир в двух “сумках” по обе стороны хребта. Мог обходиться без воды и пищи в течении полутора недель, что сделало его весьма распространенным выючным животным в засушливых районах, а также источником мяса и молока.

Двухсотлетняя война - война между Книлланом и Эвеланкором, закончившаяся победой Эвеланкора. Война началась в 176 г. ЭЛИ и закончилась в 387 г. В результате крепость Книллан была разрушена, а Эвеланкор ослаблен настолько, что не смог отразить нашествия дикарей-варваров на свои западные провинции.

Дети гнева - стражи граней мира, Ашаке и Ябирра. Согласно легенде, были сотворены слившимися в Огненное облако Четырьмя Богами (Ашакаром, Ксальфотуном, Асторет и Таумаль), чтобы уничтожить демонов, порожденных Черными близнецами и Неназываемым, поскольку сами Боги не могут воевать с “более низко организованными” бессмертными. Изгнав демонов с Бездны Мертвого, Ябирра и Ашаке добыли оружие земли - Синий меч и Золотой лук. Ябирра с Синим мечом стал Стражем внутренних

граней Мира, а Ашаке - внешних, охраняя мир от вторжения демонов как из Бездн Мертвого, так и из-за внешней грани мира, из-за звезд.

Дитя света (сын света) - прозрачный алмаз чистой воды, ограненный в виде висячей капли, размером с куриное яйцо. Долгое время являлся талисманом мохандасов Симлы. Подарен мохандасом Рао Талестре Наль, перешел во владение Эвис, последней Файрис Альвена. Впоследствии стал одной из драгоценностей Ренкоррской короны. Магические свойства Дитя света таковы: камень, одетый на шею, полностью защищает своего владельца от любой разновидности колдовства, направленной на него.

Десятилетняя война - Война между Виморной и Ренкоррой, начавшаяся в 1508 г. с восстания в Антхевене, еще называется Войной Гибеллинов и Гвельфов. В результате войны вице-королевство Виморна обрело независимость. Закончилась война признанием независимости и подписанием в Анхевене договора о полном отказе Ренкоррской короны от притязаний на территории, подчиненные Виморне, как на Таррене, так и в колониях Аззура и Аззара.

Долина призраков - второе название - Долина Пепла. Расположена в центре Проклятых гор. Второе название получила из-за того, что почти сплошь засыпана пеплом из двух вулканов. В северном кольце был расположен замок Черного сердца.

Долина смерти - окаймленная северными отрогами Беспокойных гор прибрежная равнина с богатейшими залежами серы. Из-за выделений сернистого газа и получила свое название. Преодолеть ее можно лишь по узкой кромке вдоль побережья, либо в обход по склонам гор.

Договор вольных земель - подписан в 909 г. в Равенне (земля Альвен). Договор между землями Альвен, Лот и Эве. Согласно ему, Вольные земли обязаны были оказывать посильную помощь для защиты от нападения Империи Ревину, обеспечивать безопасность торговых караванов и обуславливать санкции к нарушителю неприкосновенности купцов и посланников. Кроме того, Договор категорически запрещал всякое сношение и поддержку Черного Круга и вменял в обязанность преследовать и уничтожать его колдунов.

3

Зомбара - Небольшое княжество на севере Атуана, в предгорьях Крыши Мира. примечательно тем, что в нем существовало женское правление княгини-маханатри. Отец наследницы - махарат был верховным военачальником Зомбары.

Зомбарский олень - он же “король-олень”. Одно из самых красивых копытных Атуана, считался дичью, достойной лишь князей или же ближайших родственников. Прочие за охоту на этого зверя наказывались плетьюми.

зелье кхена - мелкокристаллический порошок, воспламеняющийся на свету после контакта с поверхностью и дающий высокотоксичный газ, а также отравляющий обгорелые органические вещества до состояния контактного яда.

“Запретное оружие” - Стрелы для больших луков жрецов-“сардов”, отмеченные ярко-синим оперением. Широкие наконечники стрел смазаны сильнодействующим ядом, который на некоторое время превращает выделения потовых желез и кровь жертвы в мощный контактный яд, вызывающий хоть и быструю, но мучительную смерть. Запретным это оружие считается, потому что стрела способна поразить последовательно до 20 человек, но при этом есть большая вероятность, что погибнет от тех же стрел и часть своих людей.

Замок Черного круга - крепость на Плато Водопадов, разрушена в ходе Первой Войны колдунов в 1004 г. ЭЛИ. Служил резиденции Хранителей Черного сердца.

Замок Черного сердца - крепость в Долине Призраков. После падения Замка Черного

круга стал резиденцией Хранителей. Разрушен в ходе Второй Войны колдунов в 1264 г. ЭЛИ.

И, Й

Ино́рн - широколиственное дерево. Будучи высушенной, древесина его горит ровным белым пламенем, за что оно почитается священным как эвитами, так, собственно, и тарренскими народами (логры, альвеане и т.п.). Эвиты считают инорн деревом Леаты и за намеренное уничтожение рощи насылают Кару Леаты.

Имли́йские острова - группа островов в 500 милях к западу от устья Аргирель. Считались одним из самых фешенебельных морских курортов Западного Таррена.

“Искусство” - эвитское название магии, основанной на растормаживании с помощью талисманов и заклинаний, биоэнергетических ресурсов организма, а также стихийных сил (энергополей земли и воды). В отличие от Силы (Дара) Искусство можно было только изучить, для чего необходимо обладать, собственно, Силой. Оно насчитывало 13 ступеней от низшей (первой) до наивысшей (тринадцатой), которой достигали считанные единицы.

Ирхен - столица Сиагрии, крепость, построенная примерно в одиннадцатом веке от катастрофы предками энгренов.

“Испытание” - альвеанский обычай, возникший после Великого Поветрия. Смысл его заключался в том, чтобы определить, не несет ли мужчина, намеренный заключить с амазонкой Союз крови, Семени Поветрия, впоследствии - обязательное условие при заключении Союза крови с представительницей одной из Трех семейств (первоначально, если речь шла о Трех семействах, “Испытание” должен был пройти любой альвеанин, вступающий с ними в всязь, даже короткую). Состояло Испытание в состязании в умении владеть оружием, демонстрации силы и умении противостоять зверю (не убивая его). Бывало, что жрицы, проводившие Испытание применяли Дар, чтобы не дать его участнику победить. Во время испытания Коури-“сарда” даже был вызван демон, что привело к гибели вызвавшей его жрицы. Той, с кем заключался Союз крови, обычно запрещалось присутствовать на Испытании и ее заменяла назначенная Жрица-заступница. Поверье Альвена гласило, что Испытание - есть способ определить, благосклонны ли к этому союзу Боги.

Йохорру - человекообразная обезьяна, обитавшая в лесах Аззура и севера Аззара. Основной объект охоты диких сардов Аззура. Отличалась неимоверной силой и, пожалуй, ближе прочих стояла к человеку. Как Бхарати и Гарминон, Йохорру изначально подвластна магии.

К

Ксальфотун - Мститель, Отец Закона. Верховное божество эвитского пантеона. Бог мести и Правосудия, создавший людей из обезьян. Первоначально один из четырех богов Ярринди.

Кхамаль - демон моря в пантеоне эвитов. Злобное божество, вызывающее бури и землетрясения.

Кхен - один из слуг бога сна Эрина в эвитском пантеоне. Бог ночных кошмаров.

Кхарн - бог-повелитель Бездн Мертвого, вместилища душ умерших, откуда нет возврата, и демонов. Повелитель воинства Призраков и Бесов, Владыка демонов, сын Неназываемого бога и Ночи.

Курупурри - Неназываемый бог, антагон Ксальфонута в эвитском пантеоне, Отец хаоса, воплощение зла мира.

Крупурри, Кроборри - черные близнецы, дети Неназываемого, Мрак и Ужас. Черным близнецам поклонялись в Ярринди перед ее гибелью и в Книллане, а также в варварских империях Аззура, образовавшихся на месте Эвеланкора.

Кор - один из “Трех родов”, потомков ярритов на Аззуре. 1 г. ЭЛИ вошел в союз с родами Лан и Эве. Род Орла, герб - черный орел на серебряном поле.

Кентан - бог скотоводства и земледелия в пантеоне эвитов, “Владыка быков”.

Книллан - город-государство, созданное после гибели Ярринди и на острове у побережья Аззура, разрушен в результате Двухсотлетней войны, Город пиратов и колдовства.

Ксальдор - “Молния мести”. Меч, когда-то принадлежавший владыке Книллана, а после Двухсотлетней войны ставший одним из знаков рода Эве, мечом Эр’рэттара наряду со Звездой Ябирры.

Коукорн - Замок коршунов; крепость сокольников, где Эр’Рэттар Эритлан собирал во время первой войны с Черным кругом войско, уничтоженная один из демонов Мертвого. С тех пор замок перешел во владение Черного круга.

Кракен - огромное (до 100 ярдов) морское животное, похожее на чешуйчатого кальмара, плавающее реактивным способом щупальцами вперед. Хитиновая броня его настолько прочна, что выдержит удар железного меча или секиры. Такие твари часто использовались Черными колдунами. В них вселяли души людей, делая их покорными воле сотворившему это колдуна. Обычно кракены держатся стаями на больших глубинах.

“Книлланский рубин” - шар из хрупкого толстого алого стекла (обычно вулканического), заполненный особым составом, мгновенно воспламеняющимся при соприкосновении с воздухом. Секрет их изготовления был впервые открыт в Книллане, а оттуда перешел к эвитам. На последней стадии готовый шар нагревался, в результате чего вещество внутри преобразовывалось, придавая шару интенсивную алую окраску. Частое оружие жрецов “сардов” и “тсангов”. Ранее применялось купцами и Торговой стражей для защиты караванов.

“Кара Леаты” - или “Волки Леаты”. Специально выведенные волки, потомки аргров и обыкновенных волков. Горловые мешки и особое устройство черепа и глотки позволяло им испускать направленный инфразвуковой луч в диапазоне 5-15 Гц, вызывающий безотчетный страх и даже смерть. Как потомки аргров, подвластны магии.

Конор - полосатая, серо-черная рысь. Обитает в лесах северного Таррена, зимой меняет серо-зеленоватый с черными полосами мех на белый с серым. Охотится обычно из засады, с деревьев, нападает сверху, стараясь перебить основание шеи или впиться в вены на шее жертвы.

“Катастрофа” - вызванное мощными ядерными взрывами землетрясение, расколовшее континент Ярринди, а извержение вулканов dokonчило разрушения, в результате чего империя Ярринди (метрополия) погрузилась на дно океана. Это вызвало ужасные наводнения и частично изменило облик материков: в частности, часть Таррена опустилась (Виджайя, земли у Атуана), так что горы образовали цепи и отдельные группы островов.

Копье света - жезл с платиновым кожухом и рукояткой особой формы, созданный во времена рассвета империи Ярринди. Особая форма рукояти позволяет взяться за него только человеку - даже оборотень не способен проделать такое. Копье света поражает сильным (до 100 МВ) разрядом на расстоянии в 100-150 ярдов. Некоторые жезлы также можно было настроить на определенный компонент наследственного пси-поля человека с тем, чтобы любой, не обладающий им, был убит разрядом при попытке схватить жезл. Источником питания предположительно являлась микроядерная установка высокой мощности.

Коури - сын Йодда, последний Эр’Рэттар земли Эве, первый мужчина-правитель

Альвена в 1264-1265 г.г. В 1264 г. разбил Черное сердце, что уничтожило Черный круг. Правителем земли Альвен стал, заключив союз крови через “испытание” с Талестрой Наль, бывшей тогда Альфайрис Альвена. С 1269 г. - один из соправителей Эвельвена, Старший сард.

Кохуллин - 1. Дикий камышовый кот, небольшой хищник семейства кошачьих, обитавший в болотистых лесах вдоль рек западного, среднего и северо-западного Таррена. Несмотря на небольшие размеры был весьма опасен, отличался изрядной силой и злобностью.

2. Сын гортского кузнеца, взятый в плен в семилетнем возрасте. Крутил мельничные колеса в Сиагрии, бежал, был пойман и продан в гладиаторский дом во Фьере. Бежал и оттуда. Считался одним из лучших бойцов своего времени. Был пиратом у Атуанского побережья, атаманом вилайских бандитов и горцев Крыши мира, капитаном наемников и наконец - маркграфом, повелителем самого северного из энгрениских маркграфств. Жил в десятом веке ЭЛИ.

Крыша мира - высочайшая горная цепь Эританара, отделяющая Атуан от Таррена.

Кроул - граничащее с Гнеллом с севера маркграфство. Герб - черный ворон с серебряными когтями и клювом на лазоревом поле треугольного щита.

Кингстон - Соединенное королевство Кингстон, расположенное на четырех островах Стоун, а также на Олкнейских островах. Играло серьезную роль в освоении Аззура. Первая основа государства была заложена еще в 700 г. ЭЛИ, когда беглые жрицы Ашакнара и энгрены маркграфства Гнелл основали поселение на острове Кинглет, главном в группе Стоунов. Королем, объединявшим Велли, Стоун и Кинглет, был один из потомков гнеллов, перебравшихся на острова. Герб Кингстона - три золотых идущих льва на алом поле прямоугольного щита.

“Крысиный мор” - созданное колдунами Черного круга поветрие, распространявшееся контактным и воздушно-капельным путем; первоначальный разносчик - крыса. Зараженный человек чувствует слабость, головокружение, а потом на теле начинают проступать зеленые язвы. Смерть наступает на 3-4 день с момента заражения. Эпидемии зафиксированы в землях Альвен и Эве (примерно в десятом-одиннадцатом веках) и Сиагрии (в тринадцатом веке).

“Кровавый дождь” - колдовское поветрие, которому предшествовали массовые жертвоприношения, так как, согласно легенде Кровавый дождь может уничтожить столько, сколько ему принесено в жертву (вариант - трижды по столько). Переносится в виде тучи, извергающие кроваво-красные струи дождя (отсюда и название). У заболевшего из пор начинает сочиться кровь, потерявшая, помимо всего прочего, способность свертываться. Смерть наступает через 3-6 часов после инфицирования. Опасен даже контакт с дождевой влагой, пропитавшей одежду.

Каньон трех земель - каньон на Плато водопадов, образовавшийся в результате разрушения замка Черного круга в 1004 г.

Карндиль - священная гора в Сиагрии.

Кархад - священная гора на Кархадском нагорье, в Атуане. В недрах горы находилось главное святилище жрецов Божественной Тхатль.

Корум - первый король-оборотень Сиагрии, захвативший власть в конце седьмого века при поддержке императорского дома Ревину. При нем Сиагрия стала вассалом Ревину.

Кайта - королевская резиденция в земле Альвен в Наррамере. Расположена на господствующем на городом холме, сплошь изрытом подземными ходами. Разрушена во время пожара, с которого началась Вторая Война колдунов в 1264 г. ЭЛИ. Восстановлен в 1278 г.

Кормчий - полярная звезда Северной небесной полусферы, самая яркая звезда в созвездии Ладьи. Считалось, что Кормчий управляет небесной ладьей и ведет ее от

заката к рассвету.

Л

Лан - один из трех родов, потомков Ярритов, населявших восточное побережье Аззура. В 1 году вместе с родом Эве и Кор создал государство Эвеланкор.

Леараль - богиня любви и красоты, сотворившая мир, равно почитаемая в Альвене мужчинами и женщинами. По легенде, создавая мир, Леараль так устала, что с тех пор спит. Кроме того, беглая рабыня, попросившая убежища в храме Леараль, по законам Альвена становилась свободной. Об изуродованных в боях “львицах”, ставших жрицами Леараль, говорили, что они отдали ей свою красоту.

Леата - богиня эвитского пантеона, покровительница живущего и растущего., дочь Ксальфотуна и Таумаль, супруга Кентана, бога земледелия и скотоводства. Жрицы Леаты, приручившие и повелевавшие животными, давали обет целомудрия. Приносить в жертву Леате диких животных или их части считалось святотатством.

Логайн - королевство, населенное потомками логров, вытесненных с исконных земель виджайцами, эвитами, а также такодийскими предками лотийцев. Вассал империи Ревину.

Логры - народ, населявший запад Таррена севернее Виджайи. Создал Логрскую империю. Мудрецы и колдуны логров кроме создания единого для западного Таррена языка и письменности, активно приручали животных, в частности, волков и соколов. Подлинными потомками логров могут считаться “Сокольные” Беспокойных гор, сохранившие способности к мысленному контакту с соколами. В ходе вынужденной виджайской экспансии логры были вытеснены на север, а затем, после нашествия Дуума, остатки(?) логров были на территории северо-западной Ревину и Фьеры, земли Лот, Эве и Логайна. Однако нашествие таков секты Триединого и эвитов их вытеснили на территорию Логайна, где они постепенно растворились в потомках дуумцев и ревинотов, фактически исчезнув как самостоятельный народ.

Лангхмар - крепость на восточном побережье Атуана, контролируемая союзами воров, убийц и пиратов, длительное время неприступная и контролировавшая изрядную часть побережья, а также Моста богов.

Лакти - исполинская ядовитая змея Атуана, достигавшая 40 ярдов в длину. Футовой длины ядовитые зубы способны были впрыснуть в жертву до 500 мг яда, либо она могла задушить жертву как удав.

Лунная госпожа - божество гортов, хозяйка Страны Великой охоты, Царства мертвых. По верованиям гортов, умершие попадают к ней на луну, где становятся охотниками. Однако, если горт убит зверем на охоте, то он становится жертвой, которую травят в стране Великой охоты как охотники, так и дичь.

Лот - государство западного Таррена, входившее в число Вольных земель и располагавшееся на бывших землях Логрской империи. В 1270 г. была завоевана и присоединена к Эвельвену на правах протектората. Форма правления - абсолютная монархия. Однако в земле Лот весьма был велик престиж служителей Триединого, оказывавших большое влияние на политику государства.

Ллат - разновидность водоросле

Блок: Боевка



БОЕВКА.

От мастеров игрокам (общие сведения):

Боевка у нас **бесхитовая**, зона поражения – полная, исключая голову и пах.

За неигровые повреждения – вынос с полигона, причем быстрый и без особых разговоров (мастерам и так хватает проблем, чтобы еще брать на себя ответственность за чужой недостаток в области черепной коробки). За нанесение повреждений самому себе по факты собственного раздолбайства, мастера ответственности не несут (залечиться помогут – но не более того).

Оружие.

!!! безопасность оружия проверяется на владельце (железо на полигон не допускается).
!!!

Мечи.

- Одноручные (весом не менее 75 гр. на 10 см длины, но не более 150 гр. на 10 см). Длина одноручного меча не должна превышать: для рыцаря - 110 см, для пешего воина - 100 см.

- Полутораручные (пропорция та же, что и у одноручных). Длина такого меча для рыцаря не превышает 130 см, для пешего - 120 см. при этом часть меча = 20 см (около гарды) считается небоевой.

- Двуручные (весовая пропорция та же). Длина не менее 150 см и не более 180, при длине рукояти не менее 40 см.

Ширина меча у гарды не менее 4 и не более 10 см.

Ятаганы и сабли - требования, как и к мечам, однако необходимо объяснение появления оружия у владельца.

Меч должен иметь ярко выраженную рубящую грань со скруглением $R = 0,5 - 1$ см (в зависимости от ширины меча).

Кинжалы. Длина - не выше локтя, но не менее 2 ладоней. Обязательно наличие гарды. Ширина у гарды не менее 4 см. Средний и тяжелый доспех не пробивает.

Ножи и стилеты. Длиной не выше 2 ладоней. Может не иметь гарды. Доспех пробивает только стилет (круглый либо трехгранный). Может быть использован для кулуарного убийства (имитация перерезания горла ножом или нанесение 3 ударов в поражаемую зону).

Топоры, секиры и бердыши. Массой не более 3 килограммов. Ширина клинковой части: для топоров и секир - не больше 4 ладоней, для бердышей - не более 6. Локамберы приравниваются к парным секирам, но имеют еще дополнительный шип

Копья. Только пехотные, длиной в рост владельца с вытянутой рукой. Имеют один боевой конец, оснащенный гуманизатором. **Рогатины** подобны копьям, с той разницей, что длиной только в рост владельца и имеют выраженный крестообразный упор под смягчителем.

Кистени и моргенштерны. Рукоять - не более длины руки хозяина оружия, вервие - не менее ширины плеч. Ударная часть - мяч, зашитый в поролон, причем толщина последнего - не менее 2 см. (безопасность проверяется на владельце).

!!! Особо следует отметить, что двуручное оружие используют двумя руками. Чтобы фехтовать двуручным оружием одной рукой, надлежит доказать это право, удержав предмет в 16 кг весом на вытянутой вперед руке в течение хотя бы 30 секунд.!!!

СТРЕЛКОВОЕ И МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ.

Луки. Хорда - не менее 90 см, сила натяжения - не более 10 кг. Стрелы ровные со смягчающим наконечником. Тяжелого доспеха не пробивают.

Арбалеты. Ограничение по натяжению тетивы – до 15 кг, не более. Обязательно наличие натяжного приспособления (ворот, рычаг, козья нога со стремяном). Пробивает любые доспехи. Длина стрелы не должна превышать 30 см.

Дротики. Длиной примерно 70 см. имеют смягчитель и выраженный центр. Не пробивают средние и тяжелые доспехи.

Пращи. Стреляют мешочками со мхом или тряпками, диаметром не более 10 см. доспехов не пробивают.

ТУПОЕ ОРУЖИЕ.

Посохи, шесты, палки. Оружие простонародья и у рыцарей не допускается (только если подобрал уже на полигоне, поскольку безоружен, а до лагеря еще добраться надо). доспехов не пробивают.

Дубины. Доспехов не пробивает, но человеку в кольчуге может поломать кости.

Защита и доспехи:

Легкий доспех. Изготавливается из кожи либо войлока толщиной не менее 0,5 см. если материал тоньше, должен быть армирован металлическими пластинами толщиной приблизительно 0,5 мм с зазором не более 0,5 см. к легким доспехам относятся также кольчуги с диаметром колец более 15 мм, тонкие кольчуги, полукирасы или кирасы без наплечников, пластинчатые панцири без рукавов.

Средний доспех. Толщиной не менее 1 см, если не армирован металлом, а также полные кововые кольчуги и пластинчатые панцири, кирасы с наплечниками. Средний доспех должен защищать верхнюю часть бедра.

Тяжелый доспех. Изготавливается из кожи или войлока толще 1 см, обязательно армируется металлом. Кольчуги с пластинами или полным зеркалом, кольчуги, сплетенные методом 1 в 6, кирасы с наплечниками и набедренниками. Полные латы. Защита бедер и колен обязательна.

Шлем (приносит хоть какую-то пользу только при наличии доспеха). Голову должен защищать по жизни. Подплечник или «парашют» обязателен.

Наручи и поножи должны реально защищать конечности.

Поврежденные в бою доспехи ремонтирует кузнец.

Щиты не дают дополнительных хитов и пропускаются либо оформленные как геральдические, либо разрушающиеся по жизни. После пяти попаданий дротиком или стрелами щит отбрасывается, как временно непригодный или игрок обязан отыграть выламывание из него застрявших стрел. Три попадания из пращи раскалывают щит совсем.

- легкие - весом 1-2 кг на квадратный метр.

- средние - весом 2-3 кг на квадратный метр.

- тяжелые - более 3 кг на метр квадратный.

Пробиваемость.

Поскольку боевка у нас бесхитовая, то пробиваемость считается в зависимости от того, каким оружием по какой степени защищенности человека наносится удар. Например, кинжалом тяжелый доспех не пробьешь, а вот тяжелым топором – можно. Даже если такой удар и не пробивает доспех, то он так вонзает в него в кости, что вы после этого вряд ли сможете прожить дольше пяти минут, не то что – свободно передвигаться.

От отравленного оружия не спасет никакой доспех (ибо ни один идиот не станет ядовитым ножом тыкать закованного в железо противника – он просто найдет место, где железа нет, а вот тогда...).

После одного удара «тяжелым» оружием (двуручник, топор) по «легкому» доспеху пробивает его с гарантией (да еще и вам достанется изрядно), «средний» – тоже пробивает, но повреждений особых не наносит (правда, и не поможет уже). «Тяжелый» доспех пробивает с двух-трех сильных ударов (в зависимости от). Далее – по нисходящей (в тех же пропорциях) относительно «легкого» и «среднего» видов оружия.

Поединки и турниры.

Поединок на тупом оружии идет до «первой крови», причем не учитывается наличие доспехов у сражающихся, ровно, как и статус профессионального воина. Проигравший в этом случае обязан, согласно обычаю, сроком на 3 часа по окончании турнира передать свои доспехи победителю или уплатить за них виру. Победитель вправе отказаться от виры и доспехов.

Поединок на заточенном оружии идет до игровой смерти одного из участников с учетом доспехов и подготовки (статуса) воина. При этом в ходе турнирного поединка запрещено наносить колющие удары. Поединок может быть прекращен, если один из бойцов признает себя побежденным, причем если он сделает это, будучи тяжелораненым, то позором его имя это не покрывает. Проигравший поединок на любом оружии отдает победителю сертификат на доспехи и оружие. Сам он обязан заново сертифицировать доспехи и оружие, когда и если снова выйдет на полигон воином. Получение повторного сертификата на доспехи означает покупку их у кузнеца с соответствующей оплатой. Если проигравший на турнире жив, то он имеет право выкупить свои доспехи и оружие у победителя. Отбирать доспехи «по жизни» запрещено.

Поединки на турнире проводятся на одинаковом оружии или по признанию оружия равным по взаимному согласию сторон.

Во время проведения турнира ристалище должно быть обязательно огорожено веревкой. Касание веревки одних из бойцов означает его поражение.

Дуэльные поединки, согласно обычаю, проводятся немедленно, с оставлением лишь времени на вооружение противников. Если оба уже при оружии, то бой идет до смерти одного из участников дуэли или признания себя побежденным с учетом того, что необходимо еще принести свои извинения.

Оглушение отыгрывается ударом небоевой частью оружия по плечу со словами «оглушен». Оглушенный падает и не может 3 минуты продолжать бой. Оглушение хитов не снимает, но доспехи от него не защищают. Во время «шока» персонаж может быть пленен или, к примеру, ограблен.

Военная экономика. Армии и войны.

Армией на полигоне является группа воинов не менее чем из пяти человек, имеющая знамя (хоругвь), обоз и, по меньшей мере, одного офицера рангом не менее тысячника.

Только армия имеет право на осаду и штурм крепостей. Только армия при наличии в ней военного инженера может строить осадные приспособления. Только армия имеет право давать бой другой армии.

Армия организуется следующим образом – король или ворлорд собирает продуктовые чипы, чипы на промтовары нужного типа (оружие, доспехи и т. п.) и идет к мастеру посреднику. Причем сразу с теми, кто в эту армию войдет реально. Мастер смотрит на то, что принесено и спрашивает – а какую численность игрок. Что собирает армию, намерен заявить. После чего решает – а может ли представленный припас обеспечить

такую армию. И если может, то на какой срок. Соответственно своему решению мастер и выдает ленты на знамя, символизирующие численность армии (но не более чем по одной тысяче на реального игрока-тысячника, сотне на сотника и так далее).

Знаки численности, соответственно, синяя лента на древке флага – полная тысяча, красная лента – полная сотня. При этом не стоит забывать, что один провизионный чип обеспечивает 100 бойцов на 3 часа реального времени (соответственно – на 1,5 месяца игрового).

На армию может напасть только армия. При этом если численность одной из армий в пять и более раз превосходит численность другой, то меньшая армия считается уничтоженной, флаг ее и обоз достаются армии-победительнице, игроки побежденной армии попадают в плен, а, кроме того, мастер-посредник определяет, сколько виртуальных солдат также попало в плен и обращено в рабство. (Но не более 30% от общего числа виртуальных воинов).

Если нашелся такой идиот, что нападает на армию группой, что не является армией (не имеет знамени), а значит численностью не более числа реально задействованных игроков, то такая группа (отряд) в любом случае считается полностью **ЗАХВАЧЕННОЙ В ПЛЕН** атакованной армией со всеми вытекающими из факта пленения последствиями. Так что если кто и задумал подобную дурость – пеняйте на себя. И нечего ходить к мастеру и канючить, что меня могли не пленить, а убить... и все такое прочее.

Армия считается прекратившей свое существование, если властитель ее собравший решил, что она ему более не нужна; утрачено знамя (любым способом). В этом случае считается, что армия попросту разбрелась по домам, а все, что от нее осталось – та самая группа солдат, что сидит и думает, а кто ж флаг-то спioniерил?..

если вышло так, что провизия на армию съедена в любом смысле – то ли ее попросту сжевал от скуки Вася Пупкин – обозник, то ли прошел срок, на который эта провизия была запасена. Т.е. ее слопала сама армия.

Армия погибла в бою, или понесла настолько тяжелые потери, что ее моральный дух упал до критической отметки, и остатки армии разбежались.

Подсчет потерь при столкновении армий ведется как при обычном бою стенка на стенку. Каждый выбывший из боя означает выбывание из боя представляемого им отряда. В зависимости от полученных им повреждений, выбывание из боя будет означать либо полную гибель «отряда», либо существенное уменьшение его численности. Если же в бою погибает командующий, то потерявшая его армия обязана либо сдаться, либо бежать с поля боя. Причем по окончании схватки мастер-посредник выносит решение о том, сколько уцелело воинов при отступлении, а, сколько попало в плен. За максимально возможное число уцелевших берется 50% личного состава на момент гибели полководца. Если численность уцелевших менее 100 вирт. бойцов, то армия также считается прекратившей свое существование... однако сохранившей флаг (если он сохранен). Такой остаток армии должен немедленно доставить знамя к лицу, эту армию сформировавшему или в город, откуда армия выступила в поход изначально. Обоз такой армии попадает в руки победителя.

Блок: Фортификация



Фортификация:

Как сама фортификация, так и штурм подобных зон моделируется только для армий,

которые перед этим «обсчитаны» и «обговорены» с мастером. Любой штурм без присутствия при нем мастера региональщика, хотя бы штурмуемой команды (по возможности, хотелось бы видеть еще и мастера, который вместе с армией пришел – т.е. мастера-региональщика по команде нападающих) не считается действительным, как бы хорошо он не был проведен (здесь помимо игрово-этических моментов есть еще кое-какие моменты пожизневые, например, возможные травмы, ибо штурм крепостей – наиболее травмоопасная часть игры).

Укрепленным считается поселение, на территории которого находится не менее 3 палаток. При этом каменной крепостью может считаться только пункт, указанный боевым мастером (с учетом географии местности). Крепость или укрепленный пункт 1) должны иметь участок штурмовой зоны с воротами шириной не менее 10 м (ворота главные), 2) территория его должна быть четко ограничена «волчатником» с вплетенным в него сухим хворостом или конвертами из сухого дерева.

Конфигурация штурмовой зоны - на усмотрение архитектора, высота стен - не менее 2,5 - 3 м. Бойницы только в верхней части стены. Укрепление, не имеющее сертифицированного колодца, капитулирует при осаде в течение получаса. Колодец отыгрывается установкой бачка с водой и кружкой (если «случайно» пропадет хотя бы кружка, в случае если кто забудет ее вернуть на место - результат тот же, т.к. будет считаться, что зачерпывать воду из колодца нельзя ввиду отсутствия ведра). Внутренние укрепления имитируются фашинами из сушняка.

!!! Наличие в крепости внутренней цитадели означает, что ее надлежит возвести, как и первую.!!!

За воротами находится штурмовой коридор не более 3 м в длину. Вторые ворота в крепости не ближе 4 м от первых. Ворота должны открываться или опускаться на тросах.

Ров имитируется разметкой и снятием дерна. Подземные потайные ходы имитируются особой разметкой. По ходу может идти не более 2 человек рядом. По желанию строителей возможны ложные ходы и ловушки.

Блок: Штурмы, Осады



Штурм и все с ним связанное:

Ворота вышибают тараном или выстрелом из катапульты. Таран отыгрывается бревном, в переноске которого участвуют 6 бойцов. Эффективность удара зависит от тяжести бревна и числа операторов (а также меткости стрелка).

После снятия тараном или катапультой положенного числа хитов, защитники обязаны открыть вход для штурмующих. Переход через ров отыгрывается засыпанием его фашинами или даже перекидыванием реальных мостков. По мосткам одновременно может пройти 1 человек, причем не в тяжелом доспехе. Кроме того, мостки могут быть разбиты сброшенным со стены «камнем» (мешком со мхом или поролоном).

Сторожевые посты отыгрываются пожизненной постройкой, равно как и редуты и бастионы. Закрепление гвоздями на живом дереве, разумеется, запрещено (пост не

сертифицируется, а строитель покидает полигон).

При штурме деревянных сооружений стены могут быть разрушены из катапульты. Однако при условии сертификации оной как невробаллистическое орудие либо - как при грамотно построенном требучете - снимают по 20 хитов. Сертификация такого орудия подразумевает качественную постройку катапульты + объяснение строителем принципа действия данного орудия.

Осадная башня должна быть построена по жизни и реально подведена к стене.

Катапульта только баллистическая (противовесная). Стреляет мешками со мхом или поролоном. Рама не менее 150100.

Аркбаллиста. Станок не менее 1,5 м, лук - не менее 90 см в хорде. Стреляет дротиками или мешками со мхом и поролоном (не с песком или камнями!!!).

Блок: Пожары, поджоги



Гарное масло и смола - холодная вода. Поджигание обозначается бросанием в лужу палки с алой лентой, символизирующей факел. После этого огонь приводит к игровой смерти «промокших» уже через 5 минут, если не потушить (забросать лужу землей, а промокших завернуть в сухие плащи, дабы «сбить пламя»). Расплавленный свинец отыгрывается горячей водой (но не кипятком!). Температуру проверяет перед использованием посредник. Промоченный этой водой либо умирает на месте, либо - если промок не весь человек, а только рука или нога - остается с тяжелой раной вне зависимости от наличия доспехов и их типа.

Зажигательные стрелы отыгрываются привязыванием перед выстрелом к стреле красной ленточки со свободным концом длиной не менее 10 см, при этом зона пожара определяется посредником или самим мастером. Скорость распространения огня - 1 м. радиуса за 10 мин. Тушится пламя плащами, заливанием (не менее 2 кружек воды на каждый квадратный метр) и отыгрышем растаскивания горящих строений (это уничтожает строение, но позволяет пресечь распространение пожара дальше).

Снаряды с гарным маслом (что-то вроде греческого огня) отыгрываются «капитошками» т.е. наполненными водой пакетами, объемом не более 2 л. Все, что после попадания такого снаряда оказалось, залито водой считается загоревшимся и тушится как нормальный пожар.

Блок: Плен



Пленение.

Пленение производится двояко: либо после сдачи оружия воином, признавшим себя пленным, победителю (или если ему просто нечем защитить себя, как в случае с мирным жителем), либо после оглушения.

Пленник должен быть связан или скован, при чем связывание производится «по жизни» (при этом без членовредительства). Кляп тоже отыгрывается «по жизни», поэтому

следует запастись чистыми тряпочками. Обыск производится тоже по жизни, но отчуждаются только игровые предметы или оружие.

Бежать пленник может, если в состоянии «перерезать» веревки об игровой клинок (отыгрывается 1 минутой работы, если он был оставлен без надзора вне зоны, помеченной как тюрьма или если тюрьма без охраны).

Блок: Обыск



Воровство и грабеж.

Игровые предметы являются, безусловно, отчуждаемыми. При этом следует помнить, что игровым может являться только тот предмет, который имеет сертификат и мастерскую метку «предмет в игре». Исключение составляют доспехи, прикид и оружие игрока. С них снимаются метки, которые **представляют собой** оружие и могут быть проданы или использованы как обеспечение залога.

Предмет без игровой метки является неигровой собственностью и не может быть отобран или украден. Все пропущенные на игру музыкальные инструменты относятся к условно игровым предметам и отторжению у реальных владельцев не подлежат.

Заклятие, превращающее предмет во временно неотчуждаемый, отмечается в сертификате.

Запрещено прятать игровые предметы в палатке иначе как для обеспечения сохранности от реальных погодных неприятностей. Запрещено снимать метку с предмета без санкции мастеров и того, кто реально ввел предмет в игру. При этом все предметы, введенные в игру, должны быть возвращены законному владельцу, если только тот не подтвердит право игрока оставить предмет себе.

К отчуждаемым предметам относятся все зачищенные товары и продуктовые чипы. Их можно продавать, красть, отбирать... Но все действия – игровые.

Блок: пытки



Пытки отыгрываются отжиманиями (приседаниями для дам) по 15 раз с интервалами между порциями - 5 минут. Перенесший 3 серии подряд считается умершим. Не закончивший любую серию обязан ответить на все вопросы пытающих, поскольку считается сломавшимся.

Блок: Морские и речные правила



Мореплавание:

Корабли.

Очевидно, что по морю без корабля можно только плавать.

(Кстати, для сведения тех, кто возжелает войти в игру именно мореходом – придется

учитывать некоторые языковые особенности. А именно то, что согласно бытующей поговорке (и не только в русском языке), «По морю ходят, а плавают дерьмо в проруби»).

Корабль (судно) отыгрывается следующим образом: *et primo*, корабль должен иметь команду, состоящую не менее чем из 4 (четырех) человек – капитана, шкипера и двух матросов; *et secundo*, сам по себе корабль должен представлять собой конструкцию из двух жердей, скрепленных поперечинами так, чтобы два человека могли переносить его, взявшись за поперечины; кроме того, крайне желательно обшивание бортов чем-нибудь типа плотного картона или орголита. Количество поперечин служит своеобразным индикатором типа корабля. Подобные корабли будут получать определенные мастерские «плюшки» типа большей грузоподъемности, большей скорости хода и прочности в зависимости от типа обшивки и качества ее исполнения. Так, обшивка типа «коробка» (простой прямоугольник), дает только плюс в плане грузоподъемности.

Обшивка, форма которой подобна форме корабля (с заостренным носом и квадратной кормой), дает бонус по скорости.

Бонус прочности получается при рассмотрении материала, из которого изготовлена обшивка. Но не стоит делать судно слишком уж тяжелым. Трудно будет переносить с места на место. И потом, чересчур тяжелая обшивка будет попросту означать, что судно перетяжелено при постройке. И скорость его сильно уменьшится. Для перевозки грузов на судне должно быть оборудовано подобие трюма – например, пара привязанных к раме мешков или больших полиэтиленовых пакетов. Если их нет, то груз переносится в руках команды, что со всей очевидностью снижает грузоподъемность судна, делая его нерентабельным в использовании. Разве что удастся взять пассажиров.

Судно либо должно быть построено до начала игры и сертифицировано вместе с командой, либо построено в процессе. Но в последнем случае строить его должен мастер-корабел. Процесс постройки занимает не менее часа реального времени, после чего судно сертифицируется так же, как и в начале игры, региональным мастером.

Внимание!!! Строиться корабль или судно может только в городе, выходящем к морю и при наличии верфей.

Лодка же может быть построена где угодно, был бы мастер-корабел или рыбак. И для того, чтобы управлять ей, особого умения не нужно. Но никакая лодка не сможет пересечь ни Талесийского Канала, ни тем более внутреннего моря.

Лодка отыгрывается накрест сбитыми или связанными жердями, так, чтобы ее мог нести один человек.

Типы судов.

Лодки и рыбацьи баркасы. (По 9 хитов).

Различаются, по сути, только знаком в сертификате и тем, что на баркасе должна быть имитация рыболовной снасти, соответствующим образом маркированная. Поднимают до трех человек, включая хозяина. Или человека и лошадь.

Шхуны и шлюпы. (По 30 хитов).

Это уже полнопрофильные суда. Различаются обводами (у шлюпа они просто прямые, а у шхуны – заостренные). Соответственно, и скорость у шхуны побольше.

И шхуна, и шлюп переносятся не менее чем двумя людьми. При этом на шхуне одновременно находиться еще капитан и шкипер. Равно, как и на шлюпе. Грузоподъемность у них одинаковая. Оба берут на более либо +четыре человека, либо +двух человек с лошадьми. И максимум – дюжина символизирующих груз чурочек с

меткой, (из расчета – по две чурочки на каждое место, занимаемое человеком плюс по одной на каждого члена экипажа). Допустимо только личное оружие. Ни шхуна, ни шлюп не выдержат установки на них катапульты или аркбаллисты.

Галеры и галеасы.

Являясь парусно-гребными судами, галера и галеас должны иметь поперечные рейки, заметно выступающие за пределы «бортов». При перемещении на этих судах гребцы помогают матросам нести их, держась за рейки с внешней стороны корпуса. Часто галеры и галеасы используются в качестве пенитенциальных заведений. Сиречь, каторги. В этом случае места гребцов должны быть оборудованы веревочными петлями, которые надеваются гребцам на запястье. Гребцы-каторжники не имеют права участвовать в бою до тех пор, пока их не освободит человек, не являющийся сам «прикованным» каторжником.

Грузовместимость галеры аналогична ей у шхуны, но поскольку галера – более прочное судно, на ней может быть установлена аркбаллиста, жестко закрепленная на носу или корме. Правда, только одна. Имеет 40 хитов.

Щиты, навешенные на борта, не спасают от удара снаряда из катапульты или аркбаллисты, но защищают от попаданий стрел аркбаллист.

Движение судов.

В зависимости от обводов, размеров и типа движителя скорость судов будет различна. Кроме того, скорость зависит и от количества груза на борту. Поэтому нормальная скорость судна типа каракки или шлюпа – медленный шаг несущих его матросов. Для острообводных судов – обычный шаг (темп – примерно 80 в минуту). Для острообводных, не несущих груза – примерно 120 шагов в минуту). При этом в штиль (когда мастер по мореходству укрепляет на маркерах, что отмечают море белый вымпел) могут двигаться только парусно-гребные суда. Причем в темпе – не более 50 шагов в минуту.

В шторм (красный вымпел на маркировке моря) скорость хода не меняется, но учитывается дрейф в сторону, указанную мастером, повесившим вымпел. Кроме того, если прочность корабля недостаточная, то такой корабль может разбиться или затонуть. В шторм переворачивается и тонет любая шлюпка (лодка). Шанс на спасение экипажа определяется мастером. Мастер, назначив шторм, обязан оставаться рядом с вымпелом до его окончания. При этом ни шторм, ни штиль не могут длиться более одного часа реального времени.

Бои на море.

Морские сражения отыгрываются следующим образом. Для производства выстрела корабль должен остановиться. При снятии с корабля более 2/3 хитов корабль считается разбитым и тонет за пять минут реального времени. При этом с корабля успевают спустить шлюпку (если есть) и спастись все. При снятии с корабля более 4/5 хитов корабль тонет моментально. Количество спасшихся с него определяет посредник или мастер. Эффективность стрельбы – см. Боевые правила, раздел

«Артиллерия».

Абордаж должен состояться «по жизни». То есть корабли должны встать борт к борту и с того, что атакует должны быть заброшены на атакуемый корабль веревки с привязанными к их концам мешочками с песком, символизирующие цепи с крючьями. После этого рамы опускаются на землю, и схватка идет уже внутри их. Игрок, оказавшийся от рам более чем в трех шагах считается упавшим с палубы и утонувшим. (Если он в доспехах и не смог от них освободиться в течение минуты реального времени).

Что же до того, кто в абордаже победит... Там и будет видно.

Блок: Медицина, лекари



МЕДИЦИНА.

Общие положения.

Поскольку боевка и персонификация у нас бесхитовая, то и хиты с медицинской точки зрения у нас не учитываются. Все имеет счет только на время и умение того, кто лечит (только от суммы этих факторов зависит то, сколько вы еще проживете после ранения или сможете ли потом делать еще что-нибудь, кроме как всю оставшуюся жизнь зарабатывать на лекарства... или даже на них не смочь почесаться).

!!! Все ранения отыгрываются!!!

Медиками на игре считаются знахари, врачи, аптекари, а так же священнослужители. Хотя и не все. Для сертификации игрок должен уметь оказывать первую помощь, иметь представление о принципах средневековой медицины, знать не менее пяти лекарственных трав. Кстати, все дворянки худо-бедно должны уметь оказывать первую помощь. Иначе они не дворянки, а недоразумение.

По результатам сертификации игрок может получить один из уровней:

Ученик лекаря (аптекаря).

Должен уметь делать перевязки, останавливать кровь, накладывать шины и лубки на переломы, лечить ушибы. Может выполнять назначения лекаря (изготавливать лекарства под надзором аптекаря). Самостоятельно может лечить легкие раны или болезни типа простуды.

Аптекарь.

Должен знать не менее 10 лекарственных растений со свойствами и показать два на полигоне. Составляет и изготавливает лекарства, торгует ими. Может лечить то же, что и ученик лекаря, а так же рвать зубы и принимать роды. Хотя последнее – дело не лекаря, а повивальной бабки. Составляет также яды и противоядия.

Лекарь.

Лечит любые болезни, кроме тех, что на текущий момент в мире неизлечимы. Впрочем, пытаться сделать это, волен, сколько его душе угодно. Имеет право составлять рецепты. Может брать учеников, но не более двух за цикл.

Врач.

от простого лекаря отличается только тем, что учился в университете. А так все то же самое.

Жрец – лекарь.

Если вдуматься мало, чем отличается от обычного лекаря. Разве что если его молитвы будут услышаны, может случиться чудо и больной исцелится. Независимо от тяжести заболевания.

Перевязки.

Проводится на поле боя. Останавливает потерю крови (хитов), но самих хитов не восстанавливает. Отыгрывается по жизни. Неумело или неверно сделанная перевязка

ведет к утяжелению состояния раненого.

Лазарет и больница.

Отыгрывается установкой особой палатки, укомплектованной аптечкой первой помощи и лежащими местами. Руководит лазаретом лекарь или врач. Персонал – ученики (не менее трех). При количестве раненых более троих на одного сотрудника лазарета необходимо дополнительно набирать сиделок.

Если число раненых в лазарете вдвое превысило число изначально сертифицированных лежащих мест, возможна эпидемия.

Виды повреждений:

Болезни.

Могут быть любые от простудифилиса до хроник, а также - душевные (например, обширная прогрессирующая амнезия), но это уже что-то из разряда фантастики или магии. Для отыгрыша их мало что требуется (только больных «по-жизни» просьба обратиться заранее к мастерам, чтобы хороший отыгрыш ваши же товарища не приняли за пожизневку или наоборот, да и вы смогли в любой момент сами себе помочь, либо обратиться к полигонному медику).

На игре насылаются волей не менее двух мастеров или одного главного мастера. Обычно являются формой мастерского гнева.

Заразные больные небоеспособны, содержатся на больничном режиме в течение получаса. Лечатся только врачами и лекарями. Если лекарь не соблюдает правила карантина, он заражается сам. Больной заразен весь период болезни. Зараза распространяется на тех, с кем говорил заболевший впервые пять минут после объявления его больным. Если его выпускают из лазарета недолеченным, то умирает через 10 минут, заразив всех, с кем говорил.

Сумасшествия и т.д. отдаются на волю отыгрыша персонажей: главное, чтобы адекватно было и безопасно (по жизни) для окружающих. Исцеляются хорошим целителем-психотерапевтом или магом.

Травмы (лучше пусть будут игровые).

Вполне нормальная в игровом контексте вещь. Кто угодно может поскользнуться, упасть, потерять сознание, далее по тексту... Если с вами по игре случилась такая оказия, следует незамедлительно обратиться к медику/костоправу (если перелом), иначе скорость и возможность перемещения у вас резко сократится. Отыгрыш травмы - "по жизни". **Восстановление** после легкого перелома или бытовой травмы 1-2 часа; после перелома ребра или ног - до 3-5 часов. В случае тяжелой травмы (сильный ожог, перелом со смещением) - от 5-7 часов, а можете и всю игру проваляться (это в зависимости от).

Ранения.

Легкие.

(от порезов и царапин со ссадинами до ранений конечностей /боевых/). Порезы /царапины/ заживают через максимум час реального времени в случае оказания помощи самому себе на месте (это сделать может любой, а вот если рану не обработать, можно схлопотать заражение крови). Легкие ранения может помочь исцелить любой врач, знахарь или целитель - это кто рядом окажется. Срок заживления таких ран, как и у травм (простых): 1-3 часа. Осложнений не дают (как правило...). С такой раной еще можно продолжать бой, но быстро наступает усталость (+ потеря крови), так что дольше 10 минут вы не продержитесь.

Средние.

(сюда относятся несерьезные ранения в корпус и ранения ног, всерьез затрудняющие передвижение). Сами вы должны (если в состоянии) оказать первую помощь себе любимому, а затем звать медика. Не пытайтесь при этом активно рыпаться -- жизни вам это не прибавит, скорее - страданий. Обращайтесь к лекарю. Если вы сами владеете сим благородным умением - можете исцелить себя сами, но, возможно, вам потребуется помощь в транспортировке. Восстановление после таких ран (в зависимости от ситуации и степени тяжести) от 3 до 5 часов (в последнем случае - на 3-й час можете активно передвигаться). Можете попробовать в таком состоянии помахать мечом, но если сразу не вырубите после таких титанических усилий, то считайте, что вам повезло.

Кстати, берсерком быть тоже невыгодно: они мрут быстро, поскольку количество ран, полученное в бою, от подобного транса никак не уменьшается, а организм надрывается сильно.

Тяжелые.

(Ранения /иногда с перерубанием/ конечностей, ранения в корпус, голову, огнестрельные ранения в корпус). С этими вы, даже будучи медиком, не справитесь в одиночку. Лучше валяйтесь и ждите, когда вам помогут (но помните, что можете загнуться от кровопотери). Поможет вам сильно опытный целитель, да и то не сразу. Возможен болевой шок или обморок (это на волю игрока и силу отыгрыша), может начаться лихорадка. Если в течение 10-15 минут ему не будет оказана никакая помощь, персонаж умирает (несомненно, в мучениях, изверги!). Восстановление после раны такого класса - 8 часов, а то и больше. В случае удачного исхода - на 5-й час может начать ходить самостоятельно, но не без труда.

Сверхтяжелые.

(или "смертельные" ранения) - это ранения в область горла, сердца, солнечного сплетения, не важно каким оружием нанесены). От таких спасу почти нет (или вообще нет...). Спасти от него может только неожиданно случившийся рядом крутой целитель. Восстановление... Если вам удалось выжить после **ТАКОГО** - уже считайте себя счастливым. Скорее всего, при хорошем уходе, время приравнивается к ранениям средней степени тяжести, либо - тяжелым.

Блок: Ранения



Раненые.

Потерявший 1 хит боеспособности не теряет, но без оказания помощи теряет по 1 хиту каждые десять минут. Потерявший 3 хита ограниченно боеспособен, не может пользоваться щитом и двуручным оружием, носить доспехи. Теряет по 1 хиту в пять минут. Передвигаться может самостоятельно, если не ранен в ногу, но только шагом. Игрок, потерявший четыре витальных хита, небоеспособен, сам не передвигается. Может только звать на помощь. На месте ранения должен быть перевязан, а для излечения доставлен в лазарет. Если в течение 10 минут после ранения не сделана перевязка, умирает в лазарете не позднее, чем через 30 минут после ранения. Если в лазарет не доставлен, умирает через 15 минут после ранения.

Если игрок потерял все пять витальных хитов, то смерть наступает через 10 минут после последнего ранения. Если за это время был перевязан и доставлен в лазарет - имеет 10 % шанс выжить, но остаться на всю жизнь калекой.

Раненые переносятся по жизни на руках или на носилках. Лучше не позволять ходить

даже тем, кто ранен не слишком тяжело. Кстати, тяжелораненый может умереть и при переноске. Особенно, находящийся при смерти и без нее. Определяется, жив или нет тяжелораненый, мастером.

Блок: Яды



ОТРАВЛЕННОЕ ОРУЖИЕ.

Отыгрывается повязыванием на рукоять синей или зеленой ленты и отметкой в сертификате с указанием яда. Со щитов хиты снимает как обычное оружие своего класса. Если отравлен стилет, то средний доспех считается пробитым, и смерть наступает через 15 минут после удара.

Блок: Страна мертвых



МЕРТВЯТНИК.

Главное уложение – смертны все игроки на полигоне, какими бы сверхкрутыми (как горы, яйца, повороты, небоскребы или левый берег всем известной реки) они ни были. Просто для убийства одного достаточно крепкого удара ноги в черепу, на кого-то нужен меч, а кого-то еще и заговорить надобно, особнным заклинаем, дабы не воскрес потом, не прибил во сне своего обидчика.

Смерть может наступить в двух случаях:

1. Убили (т.е. повреждение, нанесенное игроку, является неизлечимым или тяжелораненному не была вовремя оказана медпомощь – см. Раздел «Медицина». Пункт «Повреждения»). Самоубийства не особенно приветствуются (даже если они совершенно оправданы с точки зрения персонажной логики).
2. Умер сам (может умереть от болезни или от старости, либо от полученной ранее раны, которую не сумели вылечить). Весьма вероятный способ расстаться с бранным телом. Обстоятельства смерти также описаны в уложении о «медицине».

В обоих случаях отношение к мертвым персонажам одинаковое (труп он труп и есть) и права у них одинаковые (серечь - никаких). Только потом, уже по факту разборки с мастером мертвятника будет решаться, куда девать этот труп и кем его уже на полигон выпускать.

В случае смерти от травмы (типа пошел, упал, свернул шею), это считается смертью, по неосторожности и санкции будут соответствующие.

У каждого игрока должен быть белый хайратник (господа, белый хайратник на то и хайратник, что на голове его заметнее всего. Если он у вас лежит в кармане, его не видит никто, в том числе и ваши же сотоварищи, так что не обижайтесь и не жалуйтесь мастерам, если вас поймут неправильно и убьют по второму разу, поскольку на вас нет признака того, что вы вне игры).

Кстати, о «положении вне игры»... белый хайратник может означать и это тоже. Если у вас что-то случилось (только что-то серьезное, а не типа «мастер-мастер, а когда ты нам чип принесешь?»), вы можете надеть белый хайратник и отправляться в мастерский лагерь, где найдете того, кто вам нужен. Но не злоупотребляйте этим, ибо, в конце

концов, всем это надоест, и вы услышите что-то типа «Раз ты вне игры постоянно, так и иди отсюда».

Чертоги Смерти.

Место, где пребывают умершие по игре. Но при этом, Чертоги Смерти – «мертвятник» – игровая территория. То есть нахождение там кого-либо, кроме Мастера Смерти, самих мертвых и по игровым делам кого-либо из играющих Мастеров категорически не приветствуется. Более того, не имеющий серьезных игровых причин находиться в мертвятнике игрок, что будет замечен там и не покинет Чертоги Смерти, после первого предупреждения Мастера Смерти сам становится мертвым. Причем, не отпетым мертвецом. Со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Исключение из этого правила составляют Мастера, так как находятся вне игрового процесса.

В случае если смерть постигла ваш персонаж, вы должны не менее двадцати минут провести на месте, где это случилось. Или куда отволокут сограждане или вороги. После чего собраться и, надев ставший традиционным уже белый хайратник или заметную издалека белую повязку, отправиться в мертвятник. Где сообщить Мастеру Смерти обстоятельства гибели. И передать свой игровой сертификат, чтобы Мастер мог сделать там отметку о времени прибытия в мертвятник. И кое-что увидеть. А именно – был ли свершен над умершим обряд отпевания. А так же свершен ли обряд погребения. Потому как от этих двух обрядов зависит время пребывания в мертвятнике. И, конечно, возможность выхода в собственную команду.

Если над умершим обряды свершены по его вере и по всем ее канонам, то срок пребывания в Чертогах Смерти – 2 часа. И только в это время умерший может быть призван магом - некромантом. Если, конечно, у некроманта достанет силы призвать, кого бы то ни было.

Если умерший погиб в бою, где перебит, был весь его отряд, так что некому оказалось его отпеть и похоронить, или если обряд проводил не священнослужитель вовсе, если обряд отпевания был совершен не по вере персонажа, то срок пребывания в Чертогах Смерти – 3 часа.

Если же персонажа не отпели и не погребли, без какой либо причины, хотя могли все это проделать, то такой игрок находится в Чертогах Смерти 4 часа, плюс к тому еще на час после этого по решению Мастера Смерти может быть послан призраком в поселение, что отказало ему в погребении и отпевании... И еще одна, самая страшная мастерская «плюха». Такой игрок, покидая по окончании срока «отсидки» мертвятник **не возвращается в собственную команду.**

Блок: Магия



МАГИЯ.

Магия на игре есть таинство, доступное лишь посвященным. Так что Мастерская группа в данном разделе правил может только сообщить, что Магия в мире ЕСТЬ. И не стоит надеяться, что ниже будет хоть что-то внятное об этом.

В Эританаре (так называется мир, частью которого является континент Таррен) магия принадлежит жречеству. Встретить «независимого» мага так же проблематично, как и семиногую козу. А если Вы такового встретили, то это или целитель (что чаще всего тоже означает его принадлежность к какому-либо храму, просто он погулять вышел), либо... либо это ворог замаскированный, и не стоит ли о таком «маге» доложить если не

в ближайший вашей веры храм, то хотя бы светским властям. И пускай они разбираются, кто он такой и то куда у него ноги растут.

Что же касается игроков, чьи персонажи наделены магической силой, то тут им следует связываться с мастерами и получать персональный прогруз по тому типу магии, что им свойственен.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Основные положения:

Экономика на игре, конечно, реальная (по принципу «избыточности», т.е. в обозримом будущем на игре от голода никто умереть не должен. Массовый недород – и, как следствие, массовый голод – только в качестве мастерского геморроя... но зато какого!..). Конечно, чипы за урожай на игре будут, но они не будут простыми бумажками, которые никому, по сути, не нужны, а каким-то вариантом съедобности (нет, не банки с тушенкой!!! Скорее всего, конфеты или что-то еще подобного рода). Если вы моделируете поля или еще что-то подобное – вам там мастер, пробегающий мимо, что-то да оставит... а это что-то можно будет реально съесть и порадоваться за себя.

Маленькое уточнение: Проблема в том, что армию конфетами на прокормишь, и вот тут-то уже начинается «виртуальная» экономика... А именно, капитан команды, собирающейся в поход, ведет реальные бухгалтерские подсчеты, сколько денег, еды, одежды, оружия и т.п. он бы реально потратил на все это безобразие. Потом он с этим кошмаром идет к мастеру (как это сделать, не выходя их роли - придумается) и те вместе начинают считать, хватило ли, сколько он потерял, учитывая все возможные условия (время, погоду, урожай, политическое и социальное состояние в стране, размер армии противника и все-все-все), от которых зависит успех похода, и далее выясняется, добрался ли этот тип вообще до места и как он в таком случае будет воевать (так что, господа полководцы, учитеесь составлять смету).

Торговля:

Торговля на игре развита дальше некуда, тем более что она является основным движущим фактором экономики. Если говорить более конкретно – то внешняя и внутренняя торговля.

Внешняя торговля – это караваны, перевозящие товары из одной страны в другую (бойтесь воров!). Это довольно-таки распространенная и наиболее вероятная связь между государствами (даже если в большой политике не сумеют договориться). Торговля может быть морская и сухопутная (в зависимости от местоположения цели и исходной точки по отношению друг к другу – см. Географию мира).

Что касается **внутренней торговли**, то здесь следует сделать маленькое уточнение... Как торговать, чем торговать – дело игрока, что заявится на эту роль. Виртуальных лавок и магазинов нет, и не предвидится. Если есть желание открыть лавку, а самому там не работать, лишь предоставлять товар, придется нанимать вполне реального приказчика, которого потребуется обучать тонкостям ремесла. Причем, если до найма он уже работал в чьей-то лавке, то срок обучения от нуля (если прежний наниматель торгует тем же, чем и нынешний), до получаса – чтобы освоить тонкости работы с новым

товаром. Если же приказчик игрового опыта торговли не имеет, то придется потратить, по меньшей мере, час, чтобы он сумел научиться основам торговли.

Следует отметить также то, что **кабаки** и **рынки** отыгрываются реально (впрочем, моделированию их не обязывают).

К вящему облегчению игроков, вся экономика на игре – избыточная. То есть, в принципе, любая община производит достаточно продуктов всех типов для самообеспечения. Причем, все это происходит независимо от того, занимается кто-нибудь в общине хозяйством, или нет.

Если же община все-таки занята хоз. деятельностью, то продукт, производимый в ней, априори избыточный и может быть, как потреблен на месте, так и пущен в торговый оборот. Причем, это касается и продовольствия, и промышленного товара.

Товарообмен на игре производится либо через казну соответствующего государства, либо через торговцев. Мастера в товарообмене не участвуют.

Избыточность экономики отыгрывается чипами. Причем, чипы на сельхозпродукты съедобны. А потому гг. игроки могут сами решить, что именно с этими чипами делать. Как будут при этом выглядеть чипы промышленные – там будет видно. Единственное, что о них можно точно сказать уже сейчас – так это то, что они будут похожи на моделируемый товар.

Единая денежная система на полигоне отсутствует. Ибо в каждой из стран – своя «валюта», отчего приветствуется появление менял. Мастерский курс соотношения альвеанского золотого, лотийского реала, эвитского орталла и имперской кроны будет намеренно грабительским.

Хозяйственная деятельность в рамках избыточной экономики выглядит следующим образом: для производства ремесленного товара нужен мастер-ремесленник или хотя бы старший ученик (см. Статусные правила). В зависимости от его статуса и рода занятий он получает от регионального посредника некоторое кол-во промышленных чипов, соответствующее – на взгляд мастера – его умению, способностям в производстве и/или времени затраченному на работу.

Крестьянство производит в основном сельскохозяйственный продукт. Причем, система пастбищ и полей руг от руга не отличается. Отмеченный квадрат 0,5м.*0,5м. производит 1 чип провизии вне зависимости от того – что именно на этом «поле/пастбище» культивируется. **ВНИМАНИЕ!** Квадрат 1м.*1м. дает не 4, а 5(пять) продуктовых чипов. Однако все это касается только «полей/пастбищ» на которых отыгрываются работы. Если «поля/пастбища» только указаны разметкой, а отыгрыша сельхозработ нет, то урожайность таких сельхозугодий равна 0

Вышесказанное не касается латифундистов-рабовладельцев. Однако, такой латифундист обязан объезжать угодья, наблюдая за работами. Причем делать это не менее 2 раз за «сезон».

В свете вышесказанного следует упомянуть, что время на игре неоднородно, однако по усредненному темпу соответствует соотношению 1сутки за 1год. Причем с 6.00 до 12.00 – весна, с 12.00 до 18.00 – лето, с 18.00 до 24.00(0.00) – осень и с 0.00 до 6.00 – зима. Таким образом, за время игры проходит примерно два полных года.

Ценообразованием мастерская группа не занимается. Все на отыгрыш.

О виртуальном товаре. Данный товар имеет смысл в трех случаях. Два похожи, так что

и разберем их вместе. А именно – торговля рабами и лошадьми. Не стоит обижаться на мастеров, ибо в отыгрываемом мире господствуют рабовладельческие государства, так что раб – ходовой товар. При торговле рабами или лошадьми следует помнить, что данный товар отыгрывается мастерскими чипами. Для лошадей это прут с вымпелом (ленты для вымпелов получают у мастеров), а для рабов – бумажная куколка с мастерскими отметками. Однако если в процессе игры кто-то попал в плен и обращен в рабство, он тоже может быть продан наравне с этими куколками. Что же касается Мастеров-торговцев, владеющих целыми караванами, то тут все зависит от решения мастера-посредника, дело которого оценить по имеющимся у него документам, сколько и в какой срок способен поставить данный торговец. Однако эту информацию мастер-посредник сообщает не покупателю, а продавцу.

Блок: Кабаки



Кабаки торгуют реальной едой на, скорее всего (это еще будет уточняться), реальные деньги. Если еда будет подгоревшая по жизни – к вам никто не придет больше... а то и по игре могут в лицо плеснуть... только не соком, а вашим же прокисшим пивом. Так что, дабы не быть в убытке потом всю игру, не испытывайте терпение игроков и не халтурьте.

В трактире могут извлекать доход не только из кормежки. Трактирщик может дать приют нескольким шлюхам – бывает и такое – и получать с них за предоставляемую возможность ловить клиентов в тепле и уюте плату. Он же может заключить еще какой-нибудь договор, участвовать в неких коммерческих предприятиях. Давать ссуды... да мало ли что еще. Опять-таки, сдавать комнаты на ночлег.

Трактир на полигоне отыгрывается разметкой и волчатником. Должен иметь вывеску, двор (хотя бы задний), зал, огороженный не просто волчатником, а двойным, желательно с «конвертом» из хвороста и четко определенным входом. (Можно не одним). Комнаты для ночлега отыгрываются палатками, поставленными позади трактирного зала. (Только если из зала есть проход в сторону этих палаток, а поставлены они в пределах волчатника, ограничивающего территорию трактира). Иначе палатки засчитываются как деревня подле трактира. Или часть города. Кроме того, трактир должен иметь амбар для хранения провизии. Отсутствие амбара означает, что трактирщик может иметь не более пяти продуктовых чипов, и должен каждые два часа обновлять припасы. Что стоит денег.

Блок: Животные, охота



КАВАЛЕРИЯ.

Отыгрывается прикрепленным за спиной прутком с вымпелом. Боевой конь рыцаря – вымпел двуцветный, прочие лошади – одноцветный, но не красный. При столкновении всадника и пешего каждый удар всадника, пока не убит конь, сильнее. Всадник в седле не имеет права пользоваться двуручным оружием. Поощряются вымпелы цветов королевств. Вымпела выдаются МАСТЕРАМИ.

2.0.0.3