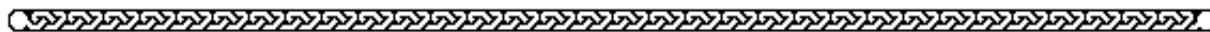


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Сумерки Мира (1)

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)[Мемуары, воспоминания, отзывы](#)

Блок: Общие правила, разное

**Внимание.**

Весной 1994 года ХГСИК «Варяг» проводит пятую Харьковскую региональную ролевую Игру по роману Г.Л.Олди «СУМЕРКИ МИРА».

Краткая информация о романе и предполагаемой игре:

Роман «Сумерки Мира» издан в 6-ом томе серии «Перекресток», который так и называется: «Сумерки мира». Книга издана в Харькове в 1993 г.

Для тех, кто еще не успел его прочесть:

Действие романа развивается в параллельном мире, где сосуществуют Девятикратно Живущие (потомки Бессмертных), обычные люди и оборотни.

Девятикратно Живущие пытаются защитить обычных людей от оборотней. Однако выясняется, что не все так просто: зачастую Девятикратные сами провоцируют нападения оборотней, и те просто вынуждены наносить ответные удары. Из-за взаимного страха, зависти и непонимания разворачивается всеобщая, кровавая война.

И только появления нового общего врага – вампиров (так называемых «варков») заставляет, в конце концов, людей и оборотней забыть свои распри и объединиться.

На фоне меняющейся судьбы целого мира перед читателем разворачивается грустная и светлая история любви юноши-оборотня и девушки-Девятикратной; непримиримые враги становятся друзьями, и вспыхивают в ночи зловещие глаза «варка»...

Кроме перечисленных персонажей, в романе присутствуют также Бесы (Бессмертные) –

отцы Девятикратных, и Пустотники и Тварьцы – отцы и пастыри оборотней. (В игре – это мастерские и полумастерские роли).

Динамичный сюжет романа, напряженное действие сочетаются с глубокой гуманистической идеей...

Основные особенности и преимущества предполагаемой игры:

1. В игре принимают участие команды: обычных людей (не менее трех команд – два города и одно поселение), не менее двух команд оборотней (тайные поселения), не менее двух команд Девятикратно Живущих (укрепленные поселения), а также варки (вампиры), Бессмертные, Пустотники (полумастерские силы), лесные звери, бродячие оборотни и другие одиночки. Возможно участие и дополнительных команд (в зависимости от числа играющих).

2. Игра предоставляет широкое поле деятельности, как для команд, так и для одиночек: как для любителей больших побоищ, партизанских вылазок и военных авантур – так и для тех, кто хочет поиграть в политические интриги, и для тех, кому нравятся красивые обряды и колоритные празднества.

Единственное условие для всего этого – люди должны действительно ИГРАТЬ, а не просто махать мечом.

3. В предполагаемой Игре будет учтен, как положительный, так и отрицательный опыт предыдущих Игр, в шести из которых автор этих строк принимал участие.

4. Поражаемая зона – полная.

5. Достаточно простая и легко контролируемая модель экономики.

6. На Игре вводятся элементы новизны, неожиданности и неизвестности. Далеко не все команды будут знать о месторасположении друг друга, а также о том, кто из игроков за какую команду играет: часть информации (например, о том, как убить варка) будет поступать лишь в процессе Игры. (Кстати, варки вводятся в Игру не сразу, так что в итоге варком может оказаться любой). Предусмотрены и другие «сюрпризы», которые должны выгодно отличать эту Игру от предыдущих.

7. В разработке правил и осуществлении Игры будут принимать участие сами авторы романа (т.к. Генри Лайон Олди – это харьковчане Дмитрий Громов и Олег Ладыженский). Посему авторы всегда могут однозначно решить любые споры о соответствии того или иного ремесла, оружия, персонажа, ситуации и т.д. духу и букве романа.

8. Кабак будет обязательно!

9. Вводится дифференциация оружия для разных команд.

10. Магия в Игре есть, но ограничена.

11. Не исключено введение элементов рукопашного боя (без оружия).

12. Возможно творческое развитие изложенной в книге ситуации.

13. В Игру вводятся театрализованные элементы.

Так что предполагаемая Игра обещает быть достаточно новой, интересной, содержит многие «сюрпризы», а также учитывает опыт предыдущих Игр. Времени для подготовки вполне достаточно – до весны. (Игра состоится ориентировочно 6 – 9 мая 1994 г. под Харьковом).

Желающие принять участие в предполагаемой Игре могут подавать индивидуальные и групповые заявки по указанным ниже адресам. Однако предупреждаем заранее: на роли оборотней (перевертышей), саларов (охотников за оборотнями), варков (вампиров), Пустотников, Бесов (Бессмертных) и Тварьцов желающих уже намного больше, чем соответствующих вакансий, поэтому набор на эти роли будет производиться на конкурсной основе и только по ИНДИВИДУАЛЬНЫМ заявкам. Поэтому в заявках

обязательно указывайте один – два запасных вариантов ролей, на случай, если Вы не пройдете по конкурсу.

Правила будут разработаны и разосланы всем желающим до Нового (1994) года.

Заявки принимаются до 1 февраля 1994 года по адресам:

310002, Украина, г. Харьков, ул. Маршала Бажанова, д. 11 – А, кв. 1. Солунский Игорь Владимирович. Тел. (дом.): (0572) 32-39-67

310058, Украина, г. Харьков-58, ул. Данилевского, д. 31, кв. 54. Громов Дмитрий Евгеньевич (один из авторов романа «Сумерки мира»). Тел. (дом.): (0572) 63-54-77.

Для участия в Игре знание текста романа – обязательно!

Мы ждем Вас, господа!

Клуб «Варяг» и авторы романа.
21. 10. 93.

Правила.

Харьковской региональной ролевой Игры по роману Г.Л.ОЛДИ «СУМЕРКИ МИРА»

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Игра проводится на материале романа-фэнтези «Сумерки мира» Г.Л.Олди. Роман опубликован в книге «Сумерки мира» (серия «Перекресток» (элитарная фантастика), том 6, г.Харьков, 1993 г.). Знание играющими текста обязательно.

Сроки проведения Игры – с утра 13 мая до второй половины дня 15 мая 1994 г. Заезд на игровую территорию, смотр и маркировка оружия и доспехов, показ костюмов, экзамены, обустройство лагерей, выдача игровых денег и т.д. – с утра 12 мая.

Игра проводится возле поселка Эсхар под Харьковом.

Игровой взнос - \$ 2 по курсу на текущий момент (частями, в рассрочку – но до начала Игры).

В игре участвуют команды:

Истинные люди:

1. г. Согд и г. Калорра;
2. Не менее одного племени Бану (кочевники);
3. Не менее одного Скита Крайнего Глотка (тайное поселение)
4. 3 команды Изменчивых (они же Перевертыши или оборотни) – Шайнхольм, Оркнейя и бродячие оборотни;
5. Не менее 2 команд Девятикратных (поселения вокруг городов);
6. Две группы саларов (охотники за Перевертышами, Девятикратные по происхождению);
7. Звери;
8. Полумастерские силы – Пустотники, Тварьцы, Бесы (бессмертные); Варки (вампиры) (появляются не сначала Игры);
9. Другие небольшие группы и одиночки.

После Игры – турнир и ярмарка.

Игровые имена в духе книги обязательны. Наличие игрового костюма обязательно. За хорошие костюмы, умение их носить, интересную игру будут даваться преимущества. Месторасположение большинства команд и их состав до начала Игры держатся в секрете.

Игра может быть остановлена только Мастером. Игрок, самовольно попытавшийся остановить Игру, погибает от несчастного случая, а Игра – продолжается.

За пьяный дебош и РЕАЛЬНЫЕ драки – удаление из Игры и с игровой территории до конца Игры.

Ночные, боевые действия разрешены, кроме штурма крепостей. Время, когда запрещен штурм, будет определено мастерами на месте.

Условных водоемов на Игре нет. Преодолевать водные преграды можно любым доступным способом. Из боевых действий на воде разрешены только перестрелки.

ОСОБЕННОСТИ КОМАНД И ОТДЕЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ.

СОГД и КАЛОРРА – крупные укрепленные города. Есть все ремесла (включая мельницу и самогонование), библиотека, городской антиквар, храмы. Сельского хозяйства в городах нет, запас продуктов ограничен. Провиант поставляется Девятикратными в обмен на изделия городских ремесленников. В обоих городах существует центральная власть: во главе Согда стоит Архонт, во главе Калорры – Совет Вершителей (3 человека), один из Вершителей – главный. На границе владений Согда и Калорры находится единственный на Игре рудник, который оспаривают оба города.

Тяжелые доспехи – не более чем у 1/2 солдат и 1/4 горожан-мужчин; средние – у остальных солдат и 1/4 горожан; количество легких доспехов и шлемов неограниченно.

Специфическое вооружение: Согд: чешуйчатые и пластинчатые доспехи, арбалеты, двуручные секиры, круглые или овальные щиты; у «Пауков» (подразделение типа спецназа) – арканы, сети и т.д. Калорра: кольчуги и кольчато-пластинчатые доспехи, миндалевидные и прямоугольные щиты, луки, двуручные мечи.

ДЕВЯТИКРАТНЫЕ – две группы поселений, вокруг Согда и Калорры. Земледельцы и скотоводы; поля, скот – любые. Есть охотники, рыболовы, бортники; по плотнику, лекарю и самогонщику на каждую группу поселений. Снятые жизни Девятикратных обозначаются повязками на левую руку либо полосами краски (под одеждой). Вооружение – то же, что и у города, рядом с которым находится поселение. По 1 тяжелому доспеху, до 5 средних и до 50% легких на каждую группу поселений. До 30 % мужчин – со щитами. Возрождение – по отметке в Стране Мертвых, на месте гибели. По снятии всех 9 жизней умирают, как все.

БАНУ – кочевое племя (племена) с одной постоянной базой (Мелхский оазис с храмом Маарх-Харцела). Скотоводы. Растительные продукты могут добывать собирательством. В племени может быть 1 тяжелый доспех, до 30% мужчин в средних, количество легких неограниченно. Круглые щиты (до 2 локтей в диаметре) – до 50% команды. Оружие – преимущественно кривые клинки и одноручные палаши, луки, копыя, алебарды, кистени, палицы. Специфическое оружие – ассегаи. На начало Игры нейтральны во всем.

САЛАРЫ (Девятикратные) – охотники за Перевертышами. На начало Игры 2 команды по 6 чел. + Наставник каждая. Живут в поселениях Девятикратных или рядом с ними, охраняют крестьян, за что те их кормят. Подчиняются только своему Наставнику. Могут заниматься охотой, рыбной ловлей, бортничеством. Салар III уровня и Наставник являются лекарями. У саларов III и II уровня могут быть боевые удавы. Доспехи – только легкие. Оружие – любое, по выбору (кроме катапульта, арбалетов и строевых щитов).

Салар I уровня – 5 хитов (без доспеха), до 7 жизней.

Салар II уровня – 7 хитов, до 5 жизней.

Салар III уровня – 9 хитов, до 3 жизней.

Наставник – 11 хитов, 1 жизнь.

Рубящий удар салара с двух рук мечом, топором или алебардой, а также колющий – копьем, алебардой, трезубцем – снимает 2 хита, незащищенную конечность отрубает (конечность Перевертыша в зверином облике или защищенную конечность отключает). С воина в тяжелом доспехе и Большой Твари снимает 1 хит. Такой же удар Наставника снимает 3 хита, отрубает конечность (независимо от защиты), с воина в тяжелом доспехе и Большой Твари снимает 2 хита.

Учить боевым искусствам может только Наставник или салар III уровня. Наставник учит на I уровень 8 часов, салар III уровня – 12 часов.

Победивший салара в честном поединке один на один автоматически получает уровень побежденного. Поединки проводятся по взаимному согласию сторон, в присутствии зрителей и секундантов, на тупом оружии (по типу турнира). Вызванный салар при желании может отказаться от поединка без утери достоинства.

ИЗМЕНЧИВЫЕ (оборотни, Перевертыши):

I категория (волк, рысь и травоядные, кроме кабана) – в зверином облике имеют 3 хита, одним ударом снимает 1 хит, против тяжелого доспеха бессильны. Защищенные конечности не поражают, незащищенные отключают 1 ударом, отрывают – 2-мя.

II категория (крупные кошачьи (леопард, ягуар, пума и т.д., кроме тигра и льва) и самка дикого кабана) – 5 хитов, снимает 2 хита, с воина в тяжелом доспехе – 1. Защищенную конечность отключают с 2 ударов, отрывает – 3; незащищенную – соответственно 1 и 2.

III категория (тигр, лев, медведь, кабан) – 7 хитов, снимают 3 хита, с воина в тяжелом доспехе – 2. Защищенную конечность отключают 1 ударом, отрывают – 2-мя. Незащищенную отрывают 1 ударом.

Все оборотни в зверином облике работают голыми руками (кошачьи – и ногами), кроме – кабан – 2 коротких кинжала (клыки), олень – рогатина до 120 см длиной (рога).

Ударом с одной руки конечности оборотней в зверином облике не поражаются. Отключаются: 2 удара с двух рук или 1 саларский. Отрубается: 3 удара с двух рук, 2 саларских или 1 удар Наставника. Удары рукопашников на конечности оборотней не действуют. В человеческом облике имеют те же качества, что и истинные люди.

Оборотни Шайнхольма и Оркнейи занимаются земледелием (огороды и небольшие поля), бортничеством, хищные – охотой и рыбалкой. Есть лекари, мельницы, по 1 плотнику на поселение, возможно – кузница (одна на всех), есть антиквары.

Доспехи – только легкие. Доспехи и шлемы могут быть у 1/3 команды; щиты (круглые и овальные, диаметр не больше локоть + 5 см) – до 1/4. Кинжалы, ножи, копья, дротики, луки; топоры и мечи – только одноручные (двуручники – по 1 на команду), кистени. Есть специфическое оружие, известное самим оборотням (с сертификатами). Оборотень в доспехе превращаться не может. Превращение имитируется надеванием маски и сменой поведения. Оборотни могут обходиться и без экономики, но при этом быстро дичают, и теряют многие умения, в том числе и речь.

Дикие оборотни экономики не имеют, говорят плохо, больше находятся в зверином облике, доспехов, шлемов и щитов не имеют, но могут, приобщаясь к культуре в ходе Игры.

Оборотни и звери имеют фору в беге 30 м, а гепард – 100 м.

Оборотни могут общаться со зверями своего клана, подчинить себе 3 зверей своего клана.

Звери и оборотни в зверином облике могут носить наручи для реальной защиты рук.

СКИТ КРАЙНЕГО ГЛОТКА – тайное укрепленное поселение истинных людей, ищущих Дверь в Бездну. Оружие – того народа, выходцами которого являются. Тяжелых

доспехов нет; 1 средний доспех на Скит; до 25% легких. Оружие носят только братья-услужающие, но их до 50%. Разрешены арбалеты, строевые щиты – запрещены. В Скиту есть лекари, библиотека, кузница, мельница, плотник. Сельское хозяйство – любое. Могут охотиться, ловить рыбу, бортничать. Есть от 1 до 3 Патриархов, которые обладают ограниченной магией, известной им самим (с сертификатами).

ВАРКИ (вампиры) – появляются не сразу, только после открытия Двери. Сверхзадача – сделать всех подобными себе. Активны, в основном, ночью. Способности, и средства борьбы с варками на начало Игры неизвестны. Варки не могут похищать продукты, но и у них продукты похищать нельзя.

ПУСТОТНИКИ (Большие Твари) – в человеческом облике имеют 5 хитов. Доспехов, шлемов и щитов не носят. Оружие – кинжал (нож), посох (можно боевой). Убивать могут только в случае угрозы собственной жизни или свободы. В облике Большой Твари одним ударом руки или ноги убивает любого, независимо от доспеха, ломает любое древковое оружие, клинковое оружие выбивает, щит ломает и отключает державшую его руку. Убивается только ударами с двух рук. С Большой Тварью могут сражаться только профессиональные воины (не менее 7) – остальные в ужасе убегают. Большая Тварь не разбирает, где свои, где чужие, и убивает всех, кого видит. Связать невозможно. Поражаемая зона – футболка.

Превращаются в крайних случаях, и очень этого не любят. В человеческом облике может прогнать 2 человек и любое количество зверей. Имеет неограниченную власть над пресмыкающимися. Может подчинить себе 5 зверей или оборотней в зверином облике.

ТВАРЬЦЫ (пастыри оборотней) – обладают теми же качествами, что и Большие Твари, но в человеческом облике имеют 4 хита, могут подчинить себе 4 зверей или оборотней в зверином облике.

БЕСЫ (бессмертные) – неистребимы в принципе (но можно связать). По боевым качествам (кроме бессмертия) равны сарарам. Убивать могут только при угрозе захвата в плен.

МАСТЕРА.

Мастера делятся на 2 категории:

1. Собственно мастера – сидят в Стране Мертвых (Пенатах Вечных), контролируют общий ход Игры и соблюдение Правил, разрешают спорные вопросы. В Игре непосредственного участия не принимают. Их слово – закон. Отличительный знак – голубая повязка. Могут иногда выходить в Игру, какими либо персонажами, но при этом убивают только в порядке самообороны. Мастер без повязки – игрок.

2. Мастера-игротехники. Находятся в крупных командах для контроля на местах. Могут быть Бесами, Пустотниками, Тварьцами и другими персонажами. Находятся в Игре, но с некоторыми, им самим известными, ограничениями. В критических (но не для себя!) ситуациях могут одевать повязку и становиться полными мастерами.

Слово мастера – закон, но сами они не имеют права нарушать данные Правила.

ВАРКИ - ОТКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ.

Варки активны, в основном, ночью (хотя есть и исключения). Большинство варков способны превращаться в зверей, используя их фору по бегу (кто – с отдыхом после этого, а кто без). Верхние варки способны также превращаться в летучих мышей. В полете их нельзя достать оружием, но и варк при этом не может кусаться. Трижды за Игру Верхний варк может исчезать (имитируется пиротехнической вспышкой).

Укушенный варком отправляется в Страну Мертвых, отмечается там и возвращается на место укушения, где становится младшим варком. Если варк кусает Пустотника или

Тварьца в человеческом облике, то укушенный становится Верхним, а укусивший попадает к нему в подчинение (если только сам не является Верхним). Варки могут подчинять своей воле зверей и оборотней в зверином облике: младший – 1 зверя, средний – 2, Верхний – 3. Власть варка над зверями сильнее, чем у оборотня, но слабее, чем у Тварьца и Пустотника. Шипение удава может вывести зверей из-под власти варка. Зверей и оборотней в зверином облике варки не кусают.

Варки не могут грабить, и их грабить нельзя.

Уку варка имитируется: либо захватом руками за оба плеча, либо натуральным поцелуем в шею, либо захватом одной незащищенной руки двумя руками и удержанием ее в течение 15 секунд.

Истинных людей, а также оборотней, Тварьцов и Пустотников в человеческом облике делают варками с 1 укуса. Девятикратных делают варками с одного укуса только Верхние – остальные варки должны кусать Девятикратного столько раз, сколько у него осталось жизней. После каждого укуса Девятикратный МОЛЧА идет в Страну Мертвых, отмечается там, получает очередной «браслет» и возвращается на место укуса, где оживает. До первого укуса Девятикратный, как и любой другой, может сопротивляться, убегать, звать на помощь и т.п. После первого укуса он может убегать и звать на помощь, но сражаться с варком уже не может; после второго укуса – может только звать на помощь или рассказывать, что с ним происходит, но убегать и сопротивляться не может; после третьего укуса возникает стойкое привыкание, и Девятикратный уже сам ищет варка, чтобы тот укусил его еще раз.

Укушенные варками и идущие для отметки в Страну Мертвых, либо возвращающиеся оттуда, но еще не «ожившие», могут общаться только с Мастерами. На вопросы игроков можно ответить: «Меня убили». Любое другое общение мертвых с живыми запрещено. Однако, Девятикратный (до третьего укуса), ожив (но не ранее!), может рассказать, что с ним произошло.

Средства борьбы с варками и защиты от них появляются в Игре почти сразу после появления варков – ищите!

Блок: Боевка



ОРУЖИЕ, ДОСПЕХИ И БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.

Поражаемая зона – полная. Попадания в шею, голову и пах снимают 1 хит с нанесшего удар; в случае травмы он отправляется в Страну Мертвых. Попадания в кисти и стопы незащитываются.

Исключение: перерезание горла, или его перегрызание (см. ниже). В этом случае – шея поражаемая зона.

Удары в корпус снимают хиты.

Удары по незащищенным конечностям: 1 удар – отключает конечность, до оказания помощи; 2 удара – отрубает навсегда.

По защищенным конечностям: 2 – отключают, 3 – отрубает.

Доспехи:

Легкий (кожа, кожа + войлок, кожа + металл) - + 1 хит;

Средний (кольчужный и пластинчатый) - + 2 хита;

Тяжелый (имени Солунского) - + 4 хита, пробивается только рубящими ударами с двух рук (двуручным оружием), или копьём с двух рук (колющим).

Шлем - + 1 хит к доспеху (без доспеха не считается).

Эстетический вид доспеха тоже имеет значение.

Доспех защищает лишь то, что прикрывает реально. Попадание в незащищенную зону защищается, как попадание в человека без доспеха. То же относится к наручам и поножам.

Имеющие кольчужные (латные) перчатки могут хватать оружие за боевую часть.

Игрок, с которого сняли ВСЕ хиты или отрубили 2 конечности, считается тяжелораненым. Если в течение 5 мин. с него не снять доспех, и не оказать первую помощь он умирает. Если помощь оказана, то раненого необходимо доставить к лекарю: на руках – за 20 мин., на носилках – за 30 мин. В противном случае, раненый умирает. Тяжело раненого можно добить, нанеся еще один удар в корпус со словом «добиваю».

Вышедшая из строя, но не отрубленная конечность должна быть обработана лекарем в течение часа, иначе рана не заживет и конечность придется ампутировать.

Исключение составляют звери и оборотни – у них раны (кроме тяжелых) заживают сами. На лечение тяжелых ран у зверей и оборотней есть час.

Тяжелораненый не может самостоятельно передвигаться (max – проползти 5 метров) и кричать. Может говорить шепотом.

Можно убить человека сразу, без добивания, если перерезать ему горло. Хищные звери и оборотни в зверином облике могут перегрызть горло, положив человеку обе руки на плечи. Защищенное горло не перерезается и не перегрызается.

Тот, кому перерезывают (перегрызают) горло кричать не может. Варк, Бес и Большая Тварь так не убиваются.

Оружие:

Клинковое – должно иметь вес не менее 10 г/см и ширину клинка не менее 4 см у гарды.

Должно иметь грань и плоскости;

Древковое – вес не более 20 г/см;

Одноручный меч должен иметь клинок длиной не более руки владельца;

Двуручный меч – не длиннее, чем до подбородка владельца, длина рукояти – не менее 5 ладоней;

Нож – длина лезвия не более длины ладони владельца, не пробивает ни один доспех;

Кинжал – общая длина не более локтя владельца, пробивает легкий и средний доспех;

Дубина – длина до 70 см, тяжелый доспех не пробивает;

Кистень – тяжелый доспех не пробивает;

Одноручный топор – древко длиной в руку владельца, боевая часть 2 ладони;

Двуручный топор – общая длина до подбородка владельца, боевая часть 3 ладони;

Копье, асsegай, алебарда, трезубец – длина не более роста владельца с вытянутой вверх рукой;

Лук – хорда (тетива) длиной не менее чем 90 см, сила натяжения не более 24 кг, снимает 2 хита;

Арбалет – общая длина не менее чем до бедра владельца, обязателен механизм натяжения, снимает 3 хита;

Самострел – длина не менее 50 см, без механизма натяжения, снимает 1 хит;

Дротик – длина 100 – 120 см, снимает 1 хит, тяжелый доспех не пробивает.

У некоторых команд есть секретное оружие с сертификатами на него.

На владение двуручным топором, двуручным мечом, алебардой и трезубцем надо сдавать экзамен.

Уровни воинского искусства и комплект вооружения:

1. Крестьянин – копье, кинжал (нож).

2. Ополченец – копье, меч, кинжал (нож), лук. У некоторых могут быть доспехи

(легкие).

3. Солдат – комплект вооружения своего народа.

4. Инструктор – комплект вооружения своего народа + 3 характерных предмета вооружения другого народа (доспех – любой).

5. «Потомки богов» (Бесы, салары и воины, прошедшие саларскую подготовку и сдавшие экзамен Наставнику) – любое оружие по их выбору.

В данной Игре введены элементы рукопашного боя (без оружия). Рукопашники сдают экзамен и получают сертификат и отличительный знак – красную повязку. Удар рукопашника снимает 1 хит при попадании в корпус или отключает до конца боя незащищенную конечность. Против Большой твари и воина в тяжелом доспехе он бессилён. Поражаемая зона – общая. Работают босиком или в мягкой обуви. В противном случае только руками. Большая Тварь и Тварец в зверином облике, а также манежные Бесы могут работать ладонью в голову (засчитывается, как и попадание в корпус).

РУКОПАШНЫЙ БОЙ.

При работе без оружия **РАЗРЕШЕНЫ** удары: ладонью, кулаком, локтем, предплечьем, стопой, голенью, коленом – в область туловища и конечностями; захваты не болевого характера; броски, подсечки, подножки с невысокой (не более 1 м) амплитудой падения; толчки (если рука перед движением касается партнера – это толчок, если есть траектория до касания – это удар; толчок хитов не снимает и конечности не отключает).

При работе без оружия **ЗАПРЕЩЕНЫ**: любые удары или толчки в голову, шею, пах, позвоночник, коленные и локтевые суставы; любые болевые и удушающие захваты; броски с высокой (выше 1 м) амплитудой; удары ногами в прыжке (как плохо контролируемые) – за исключением ударов в щит; напрыгивание сверху на лежащего противника с приземлением на него; любые удары ногами по лежащему противнику.

Удар рукой или ногой в корпус снимает 1 хит (кроме воина в тяжелом доспехе, на которого удары рукопашников не действуют). Толчок, бросок, подсечка или подножка, результатом которых явилось падение противника, снимают 1 хит, с воина в тяжелом доспехе – 2 хита. Удар рукой или ногой по руке противника (плечо, предплечье) с одновременным ее захватом отключает руку независимо от защиты (имитация боевого воздействия на суставы). Удар рукой или ногой по предплечью или голени отключает незащищенную конечность с 3 ударов, на защищенную – не действует. Удар рукой или ногой в плечо или бедро без захвата отключают конечность с 2 ударов, на защищенную – не действуют. Удар рукой в корпус лежащего противника снимает с него 2 хита (на воина в тяжелом доспехе не действует). Захват и удержание в течение 10 секунд лежащего противника убивает его, независимо от доспеха (имитация удушения или сворачивания шеи). Захват и удержание стоячего противника в течение 15 секунд – аналогично.

Никакие приемы рукопашного боя не действуют на варка, Беса и Большую Тварь.

Звери и оборотни в зверином облике поражаются рукопашниками только в корпус. Бросать их бесполезно. 1 и 2 категории подвержены удушению (удержание). Добивать на земле можно всех. Удары в щит разрешены всем играющим (не только рукопашникам).

Все оружие и доспехи проходят технический контроль. На оружие клеятся этикетки «руда», на доспехи – этикетки с указанием их уровня. Незарегистрированное оружие и доспехи к Игре не допускаются, а их владельцы отправляются в Страну Мертвых, как погибшие от несчастного случая.



Блок: Фортификация

Взятие крепостей:

Ворота в крепости должны быть не уже 1,5 м. Не менее чем 3 стены – штурмовые. 4-я может быть не штурмовой, но более или менее сплошной.

Если ворота на самом деле падают или ломаются после 3 ударов любого тарана – значит, их таки вынесли. В противном случае ворота выбиваются:

Тараном типа «бревно» с 40 ударов, отходя на 2 шага;

Тараном с ручками с 20 ударов, отходя на шаг;

Тараном на цепях с 10 ударов, с места.

Взяв крепость, осаждавшие могут ее разрушить. На это им нужно 3 часа. Чтобы восстановить разрушенную крепость, команде нужно 10 часов, при обязательном участие каменщика. Для восстановления внутренних построек нужно 8 часов, при обязательном участие плотника. Для восстановления разрушенных ворот – 4 часа при участие плотника. При большом скоплении каменщиков и плотников восстановить разрушенное можно быстрее.

Блок: Штурмы, Осады



Катапульта: не менее 1,5 м высотой, 1,5 длиной и 1 м шириной, только рычажного типа. Стреляет кулками и резиновыми изделиями с водой, пакетами с шишками (не менее 5 шишек пакет), большими комьями мягкой земли, кусками дерна, комками репейника, мячиками. Единственное оружие, из которого можно попадать в голову. Убивает с первого попадания любого (без добивания), кроме Бесов и варков. При попадании в конечность отрывает ее навсегда. При попадании в щит разбивает его, снимает с владельца все хиты, кроме одного, отключает державшую щит руку. Выбивает ворота с 10 попаданий. Разбивает другую катапульту с 3 попаданий, таран – 2 попаданий, любые внутренние постройки в крепости с 1 попадания. Стены не пробивает. Ломается 10 ударами топора. Переносят катапульту 4 человека. Катапульты есть в Согде и Калорре – сколько угодно, но переносных только по 1 шт. Также по 1 шт. в поселениях Девятикратных (переносные). Сломанную катапульту чинят 4 человека + 1 плотник 2 часа.

Залазить на стены можно любым способом, но если стена падает, то гибнут все, кто был на ней (с обеих сторон).

Любой **таран** имеет в длину не менее 1 м, и диаметр – не менее 20 см; орудуют им 4 человека (больше). Таран ломается 10 ударами топора.

Таран типа «бревно» можно подобрать, где попало;

Таран с ручками делает плотник за 30мин.;

Таран на цепях делают плотник и кузнец за час.

Стрелы, пролетевшие **СКВОЗЬ** стены и ворота – считаются.

В случае начала осады, осаждающие сразу должны начать жечь костры и не позднее, чем

через 3 часа подвезти продукты. Припасов в крепости хватает на 6 часов.

Блок: Пожары, поджоги



Поджигать поселения и крепости могут либо диверсанты, зажигая в разных точках крепости – 10, поселения – 5 свечек, которые должны гореть 2 минуты, либо стрельбой из катапульты дымовыми шашками. Если шашку не потушат за 30 сек., то сгорают все, кто ее тушил, все находящиеся в радиусе 3 м, а также все внутренние постройки, запасы, библиотека и т.д. Стены и ворота остаются. При сожжении крепости (поселения) сгорают все, кто находился во внутренних постройках (палатках).

Блок: Плен



Взятие в плен – путем накидывания веревки на две конечности, либо сети на голову. Кляп изображается привязанным к веревке куском бинта. Пленный может освободиться сам только в том случае, если у него сохранилось оружие. Развязанный пленный может убежать.

Блок: Яды



Яды: в Игре есть 2 яда – пищевой и яд для отравленных стрел. Пищевой яд изображается черными бусинами, противоядие – красными бусинами. Яд действует по приеме во внутрь отравленной пищи. Помощь можно оказать в течение 20 мин. Иначе – смерть. Яд для стрел наносится на легкие стрелки для сарбакана и маленьких самострелов. Такие стрелки не пробивают доспех, их можно отбить плащом – но при попадании в незащищенное тело вызывают мгновенную смерть (у Перевертышей паралич на 15 мин.). Противоядия нет. Обозначается зеленым цветом.

Блок: Демография, евгеника



ПОЛОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ И ДЕТОРОЖДЕНИЕ.

Сведения по гибридизации внутриигровых видов имеются у мастеров. К ним и следует обращаться с вопросом: «А что у нас родилось?», когда подойдет срок (можно спросить и во время свадьбы, но ответ получают не все).

Время беременности: истинные люди и Девятикратные – 9 часов, оборотни – 7 часов, звери – 6 часов.

Можно накапливать в команде запас рождений.

Регистрацией браков занимаются мастера-игротехники.

Блок: Страна мертвых



Стандартный срок пребывания в Стране Мертвых – 6 часов при отсутствии в команде запаса рождений.

МЕРТВЕЦЫ.

Убитые, идущие в Страну Мертвых, или возвращающихся оттуда, но еще «не воскресшие» обязаны одевать белую повязку (бинт). Исключение составляют укушенные варками, которые белых повязок могут не одевать. Общаться с мертвыми могут только мастера. Укушенные варками должны скрывать причину своей гибели от всех, кроме мастеров, и вообще стараться добраться до Страны Мертвых и обратно незамеченными.

Блок: Магия



ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ И МАГИЯ.

Магией, как таковой, обладают только варки, и отчасти – Патриархи Скита Крайнего Глотка. Их возможности известны только им и подтверждаются сертификатами. Однако в ходе Игры некоторые знания по магии и информация о способностях варков будут попадать в руки других игроков – через библиотеки, антикваров, жрецов, шаманов и другими способами (кое-кому на прямую, через Пенаты Вечных).

Особыми способностями обладают Пустотники, Тварьцы и оборотни (см. выше).

Кроме того, **ЧИСТЫЙ ПУСТОТНИК** (превращаться не может) может полностью подчинить себе 2 людей или оборотней в человеческом облике. Может читать мысли (задает 3 вопроса, на которые необходимо ответить правду). Имеет 3 хита.

БЕС-ОТШЕЛЬНИК МАРЦЕЛЛ обладает «прямым» («внутренним») знанием по некоторым важным вопросам и может использовать это знание и делиться им с другими (по своему желанию). Может противостоять Чистому Пустотнику. Может в одиночку драться с Большой Тварью.

У некоторых антикваров и шаманов есть способность остановить нападение до 2 человек.

Блок: Магические существа



ДОМОВОЙ ПАДЛЮК.

Неистребим в принципе. Сам может убить только крысу или кошку категории 1/2. Делает западло всем. Однако может быть полезен, т.к. владеет ценной информацией. Впрочем, понять его довольно проблематично.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

На данной Игре вводится жесткая модель экономики с использованием реальных

продуктов, максимально приближенная к реальной экономике.

Привезенные командой на Игру продукты делятся на 4 равные части: 1 часть – НЗ, остальное – по одной части на каждый день Игры. Игровыми считаются только продукты, предназначенные к съедению на текущий день. Они прилагаются к игровому скоту и полям; их можно воровать.

СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО: делится на скотоводство и земледелие.

Земледелие: имитируется полями (огороженное веревкой пространство не менее 2х3 м) и огородами (от 1х1 до 2х3 м). На полях и огородах прячутся реальные продукты питания растительного происхождения, в количестве, необходимом для питания команды в текущий день Игры.

Скотоводство: имитируется макетом домашнего скота с прикрепленными к ним продуктами животного происхождения, в кол-ве, необходимом для питания в текущий день Игры:

Корова – бревно длиной не менее 60 см и диаметром не менее 12 см, на длинных ногах, с хвостом и рогами;

Свинья – бревно длиной 40 – 60 см и диаметром не менее 20 см, на коротких ножках;

Коза – бревно длиной 30 – 50 см и диаметром 12 – 15 см, на длинных ногах с рогами.

Для воспроизводства поголовья необходимо не менее 1 самца на 10 самок.

Скот днем выгоняется на выпас, на ночь можно загонять в хлев.

Один игровой год равен суткам. Урожай с полей и приплод со скота бывает раз в год (изымается в любое время года, можно частями, по мере употребления в пищу).

РЫБНАЯ ЛОВЛЯ: имитируется сидением на берегу реального водоема с имитацией рыболовной снасти. Чтобы что-то поймать, профессионал должен сидеть не менее 30 мин., непрофессионал – не менее часа. (Профессиональные рыбаки есть среди Девятикратных, а также ими являются медведи-оборотни и медведи-звери).

ОХОТА: охотиться можно на зверей и оборотней в зверином облике. Звери и оборотни могут охотиться на истинных людей и зверей. (Истинные люди, а также съедобные звери и оборотни должны иметь при себе банку консервов, которая отдается съевшему их; несъедобные звери и оборотни должны иметь деньги «за шкуру»).

БОРТНИЧЕСТВО: имитируется привязанной к дереву банкой с реальными сладостями. Собирать мед можно трижды в сутки. Борти могут разорять люди, оборотни в человеческом облике и медведи.

РЕМЕСЛА:

Кузнечное дело: ремонт и изготовление оружия, доспехов, тарана на цепях и других металлических предметов. Для кузницы необходимо огороженное «помещение», и, как минимум, молот и наковальня; в кузнице находится небольшой запас руды. Внутри кузницы кузнец, в случае нападения, может отбиваться молотом; один удар снимает 3 хита; с воина в тяжелом доспехе и Большой Твари – 2 хита; конечности, независимо от защиты, отключаются навсегда.

Кузнец может починить (изготовить): кинжал (нож), наконечник копья – за 20 мин.; одноручный меч, трезубец, асsegай, легкий доспех, шлем, щит – за 1 час; средний доспех – за 2 часа; топор, алебарду, двуручный меч – 3 часа; тяжелый доспех – 4 часа.

Плотницкое дело: ремонт и постройка домов, стен и других построек, осадных лестниц, таранов и т.д. Плотник должен иметь реальный плотницкий инструмент: как минимум: ножовку, топор и гвозди.

Каменщики: необходимы для постройки крепостей.

Медицина: лечение ран и некоторых болезней. Должны иметь небольшую реальную аптечку: как минимум: бинт, вата, йод или зеленка, аспирин, анальгин, средства от расстройства желудка. Также имеют игровые снадобья, амулеты, свитки с медицинскими

знаниями, противоядие от пищевого яда. В некоторых командах лекарями могут быть шаманы.

Самогонование: имитируется макетом самогонного аппарата и местом для распития; самогонщик (за плату) выдает «пьяные справки», без которых замеченные в пьяном виде игрок отправляется в Страну Мертвых, как умерший от алкогольного отравления. Такие справки выдаются и в кабаке.

Мельницы необходимы для переработки растительных продуктов: игроки, употребляющие не переработанные на мельнице продукты, умирают от заворота кишок (кроме травоядных; кроме того, перемолотый на мельнице урожай можно складывать на хранение). Срок мукомольных работ 30 мин. Необходима имитация мельницы.

Мясные продукты можно заготавливать впрок с помощью соли. Ищите соляные копи.

Антиквары – торговцы знаниями, свитками, амулетами, талисманами, игровыми ценностями и информацией. Есть бродячие и оседлые антиквары. Оседлые антиквары могут быть библиотекарями.

Торговля – ведется через кабаки или напрямую. Украденные или отобранные в бою игровые вещи продаются ТОЛЬКО В КАБАКЕ (можно через игротехника команды).

ОБУЧЕНИЕ РЕМЕСЛУ:

Учитель обучает ученика при постоянном контакте до уровня профессионала – 6 часов (время сна не считается); до уровня Учителя (с использованием манускриптов) – 10 часов.

Исключение составляет обучение грамоте – 4 часа, и любой грамотный может учить другого.

Учитель может обучать только одного человека в одно время.

ГРАБЕЖ, ВОРОВСТВО И ЗАХВАТ ВОЕННОЙ ДОБЫЧИ:

Похищение скота и урожая: грабить и воровать можно только те продукты, которые находятся на полях, при игровых животных и непосредственно при игроках, а также готовящиеся в данный момент к употреблению. НЗ и продукты на другой день являются неигровыми.

1 человек, а также зверь или оборотень I категории может унести продукты с 1 кв. м. поля, или одну козу.

Свинью уносит 2 человека, 2 зверя или оборотня II категории или 1 зверь (оборотень) III категории (кроме кабана).

Кабан уносит продукты с 2 кв. м. поля, разоряя при этом поле.

Поля и скот без продуктов – недействительны; продукты без скота и полей также недействительны; грабить и воровать продукты следует вместе со скотом.

Кроме того, поля можно вытоптать – нарушить ограждение. Если за час ограждение не восстановлено, то в команде начинается голод. При похищении скота и урожая в команде через 2 часа начинаются голодные смерти (вымирает 1/2 команды; через 4 часа – вся команда). Спастись от голода можно: поев в кабаке (со справкой); заняться охотой или рыболовством; украсть, отобрать, купить или выменять еду. НЗ от Страны Мертвых не спасает.

Похищение несъедобных игровых предметов: с оружия снимается наклейка «руда», после чего оружие считается сломанным, починить его может только кузнец.

С доспехов снимаются наклейки с указанием их уровня, после чего доспех считается недействительным; выковать новый может только кузнец.

«Руда» и наклейки уровней доспехов являются игровыми ценностями, которыми, как и деньгами, информацией и магическими предметами, можно распоряжаться по своему усмотрению.

Похищенные собственно оружие, доспехи, детали костюмов, украшения и т.п. подлежит обязательной продаже в кабаке.

ДЕНЕЖНАЯ СИСТЕМА:

Единая для всех команд игровая денежная единица – ФЕНИКС. Курс устанавливается на месте.

Блок: Кабаки



КАБАК: место питания, распития, сборищ и азартных игр. Кухня кабака является неприкосновенным местом. В кабаке разрешены кулуарные убийства и отравления. Драки и дуэли запрещены, иначе кабатчик найдет управу на хулиганов. Звери и оборотни в звериной инкарнации в кабак не допускаются.

При плохом положении с продуктами в команде, можно питаться в кабаке, с получением справки (это дороже, чем просто поесть). Справка без еды не выдается. К выпивке «пьяная» справка выдается бесплатно.

Блок: Животные, охота



ЗВЕРИ – имеют те же категории и боевые качества, что и оборотни в зверином облике (см. Особенности команд и персонажей), только конечности отрубаются, как у обычных людей без доспехов. Экономики нет. Каждый съедобный зверь обязан всегда носить с собой банку консервов (несъедобный – деньги за «шкуру»), которые обязан отдать убившему его охотнику. Продукты из лагеря зверей похищать нельзя. У зверей есть «выходные» – 3 часа в сутки – когда зверь может стать человеком или оборотнем, сходить в кабак и т.д. Звери могут общаться с Пустотниками, Тварьцами, оборотнями своего клана и любыми другими зверями.

УДАВЫ – 7 хитов, работают короткой (до 1 м) палкой, тычковыми движениями. 1 удар снимает 3 хита, с воина в тяжелом доспехе – 2. Могут делать подсечки. Могут обхватить и задушить за 5 секунд. Имеют кусок толстой веревки – «хвост». Удар хвоста снимает 1 хит (тяжелый доспех не пробивает), при попадании по двум ногам – сбивает с ног. Конечности не отключает.

Гнездовые удавов не штурмуется. Забраться в него могут лишь хищные звери и кабаны, а также аналогичные Перевертыши в зверином облике, в количестве не более 2. Они могут уничтожить кладку удавых яиц; при этом период размножения удавов удваивается. Допускается охрана гнезда саларами. Удавы съедобны.

Удар головы удава имитируется шариком на резинке (веревке). Попадание в корпус снимает 2 хита, попадание в конечность отключает ее (у всех). Саларский удав с наголовником снимает 4 хита, ломает щит одним ударом. Наголовник носится на СВОЕЙ голове (а не на шарике). Хвост удава – толстая веревка, длиной в руку владельца. Удар хвостом хитов не снимает, но при попадании по ногам или корпус сбивает с ног любого, кроме варка, Большой Твари, зверя или оборотня в зверином облике III категории.

Удав душит жертву, обхватив ее и удержав 5 секунд.

КРЫСА.

Заражает чумой (по своему усмотрению). Ест, ворует и портит запасы продуктов. Убить могут только мелкие кошачьи (1/2 и 1) и удавы. Для них у крысы 3 хита. Все остальные крысу убить не могут (можно отравить). Когда крыса без маски, ее может убить любой – 2 хита.

МЕЛКИЕ КОШАЧЬИ КАТЕГОРИИ 1/2 (звери и оборотни).

В зверином облике – 2 хита. Ударом лапы снимают 1/2 хита, с крысы – хит, незащищенные конечности отключают 3 ударами. Против ЛЮБОГО доспеха и защищенных конечностей бессильны. Имеют фору в беге 50 м.

ФОРА В БЕГЕ.

Все звери и оборотни в зверином облике при УБЕГАНИИ имеют фору 30 м, если сам зверь за кем-то гонится – догоняет естественным образом. Большая Тварь, травоядные и кошачьи категории 1/2 имеют фору 50 м. Гепард имеет фору 100 м.

После использования форы все кошачьи (кроме категории 1/2) обязаны стоять на месте или идти шагом 30 сек., а гепард 1 минуту.

ПОЕДАНИЕ ДРУГ ДРУГА.

Съедобные звери (оборотни), а также истинные люди, не желающие носить с собой банку консервов, сдают в кабак 1 – 2 банки консервов и получают взамен «мясные талоны», которые отдаются «съевшему». Сданные в кабак консервы ставятся в отдельный ящик и выдаются только по «мясным талонам» (в продажу не идут). Если за Игру вас ни разу не «съели», то по неиспользованным талонам можно после Игры получить консервы обратно.

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



ХАРЬКОВСКИЕ "СУМЕРКИ МИРА" 1994, ВЕСНА

Ура! Наконец прошла региональная Харьковская игрушка по "Сумеркам мира". Впрочем, радоваться особенно нечему, поскольку игра в первые два дня велась очень вяло, и в основном для

двадцати избранных саларов. Зато последний день заменил, пожалуй, собой предыдущие два. Но в прочем всё по порядку.

Начнём, с самого Харькова.

В общей сложности в Харьков нас приехало 9 человек. Пятеро из Горловки, двое из Донецка и один из Дебальцева. В Харькове чуть не опоздали на электричку, которая должна была доставить нас на место. На полигон поехали не все. Остались - я (Сэт Нортон, в честь Пети Нортон), г. Горловка, Клим (Донецк), Ульдор Нортон, (Дебальцево). Поехали - Тан (Горловка), Блинда (Горловка), Шон Керт (Горловка), Серега, Ольга, Эд (Горловка).

Приехали мы часа через два и оказались первым делом в кабаке. И тут мы поняли - комары нас будут, есть живьём. Это был просто праздник какой-то. Если после ГлипКона возник девиз: "- Водку хочешь? - Что, опя-я-ять?!!", то девиз этой игры: "Комары-ы-ы!!!". Вот.

После кабака сразу рванули в мастерятник. Ага, РБО здесь! Заявились, взяли сертификаты, игровые деньги и пошли искать своих, которые по нашим упорным

наставлениям должны были прийти в Согд. Однако-ж находим мы их совсем не там, а в городе девятикратных под Согдом (и надо сказать в весьма отвратительном настроении). Что получается? Получается, что наша команда является гвардией города девятикратных под Согдом. Это уже лучше, поскольку мы-то думали, что едем обычными крестьянами (тоже девятикратными и тоже под Согдом).

Правда, в таком раскладе я оказываюсь совсем даже не капитаном команды и князем деревни, а всего лишь помощником начальника гвардии. Но в данной ситуации я не вижу причин для недовольства. Мы знакомимся с нашим князем, распределяем роли. Ульдор Норотн становится начальником гвардии, я его помощник, Тана назначили комендантом в гвардейской части крепости и кузнецом. Мы облачаемся в доспехи и идём на просмотр оружия и доспехов. Нашу с Эдом офигенную гоппу кинжалов не пропускают, зато мечи пропускают все, а из доспехов даже мою консервную банку. Блинде за костюм дали с начала два хита, а потом подумали и дали три.

В городе потихоньку добиваем палатки, а потом долго думаем о проблемах оргвзноса. Наконец решаем сдать только за четверых, причём половину деньгами, а половину водкой и тушенкой (потом мы пожалели о водке). Едим (кажется!) и идём сдавать экзамены на оружие.

Я сдаю на меч и щит, на кистень и щит, а вот на полуторник сдать не удаётся - там Дух такой идиотский экзамен придумал - круг мечём, разворот на 360 градусов и фиксированный удар по палке. Из толпы, которая пыталась сдать на полуторник и двуручник, добился успеха только один. Ульдор не сдал два клинка. Ругаюсь с мастерами и весь в расстройстве ухожу. В крепости князь приказывает поставить одну стену, что и было сделано с невероятной быстротой и качеством. Князь начинает тихо тащиться от своей дружины!!

По слухам игра начинается в семь часов вечера этого же дня. Но в 7 по громкоговорителю объявляют, что игра переносится на 21.00. Нормально! Распределяем посты и к восьми часам идём с Алиной и Ольгой на Ольгин день Рождения к Румате в деревню девятикратных под Калоррой. Добираемся мы туда, правда, к пол девятому, по дороге встретив идущего туда же Клима (он должен первый возле ворот дежурить, потом я). Там уже сидит Ульдор из Свердловска. Посовещавшись с Климом, мы решили, что пусть нас повесят, но с дня рождения мы не уйдём. Порешили и остались. Погуляли мы хорошо так эдак часа два. С Климом договорились, что когда будем уходить домой, он пойдёт первым, со щитом, я с копьём вторым и в случае опасности изображаем из себя микрофалангу. Уходили мы в сопровождении двух Руматовских воинов, которым надо было в кабак.

Клим начал бить себя левой пяткой в правую грудь и кричать, что он знает дорогу. Уэл, мы пошли за ним. Смотрю, что такое - одну мою знакомую дорогу прошли, вторую! Ну, может, думаю, третья есть, это хорошо - чем больше информации, тем лучше. Хе, метров через двести мы тупо забурились в стену леса. Хорошо, пошли обратно. Смотрю, что такое? Опять не в ту сторону идём. Хотел, было сказать, да поздно - впереди шуршание кустов и грозный окрик часовых: "Кто там?!". Начинаем разборки. Мы говорим, что мы девятикратные из-под Согда (про Калоррских, в смысле Руматовских девятикратных мы как-то забыли), что мы возвращаемся с праздника и вообще-то никого не трогаем, мы просто заблудились (вернее это мои люди так считают, я-то знаю, что дорога на Согд чуть назад и правее). Встретили нас, к стати, кто-то из Калорры, или как-то с ней связанных. В общем чувствУвалось, что им мы не нравимся, и они совсем даже не прочь потыкать нас своими высекателями. В общем, дело закончилось благополучно, они даже дали нам своего проводника (как выяснилось потом, мы нарвались на какой-то крутой обряд, и потыкать нас могли ой даже как).

Возвращаемся мы с Климом в наш город часам к одиннадцати вечера, с предчувствием

верёвки на шее. Однако ж ничего - на воротах кто-то стоит, не помню из гвардии или из местного ополчения. Вот здесь вот начинается один из провалов памяти. Я точно помню, что я и Клим стояли на посту, но вот очерёдность и время совершенно не помню.

Когда я, наконец, вернулся в лагерь гвардии, там меня ждал сюрприз - приехал Ингвар со своей девушкой Элринг, оба из Питера. Они - мои хорошие друзья. С Ингваром мы малость хряпнули, поговорили о неправильности игры, пожаловались друг другу на мастеров. ИСЧО раз хряпнули. Если учитывать день рождение... В общем, я пошёл спать. Не помню когда.

Да, и ещё, по слухам под Согдом видели сестру Подлюка.

Опять-же, когда встал, тоже не помню. Но спал, в, общем, от 4 до 2 часов. Утро ничем примечательным не выдалось. Народ просто шизел от скуки. Я и Блинда (и по моему Ольга) решили немного прогуляться. Пошли в сторону Калорры. Возле "дикой" мельницы нас встретил пьяный мельник и стал кричать, что у него куча информации, что он готов нам её продать. Мы сказали, что его информация нам не нужна (всё равно денег нет). Но так просто от него нам не уйти. Он вцепился и стал уверять, что он расскажет её просто так и вообще никуда без информации этой не пустит. Мы остались, я начал рубить им дрова. В это время мельник вцепился в прохожего и стал снова орать, что у него куча информации. Через пару минут появился Илай и ситуация повторилась. Прождав минут двадцать, мы поняли, что так можно и до вечера просидеть. Бочком, бочком, мы вышли на дорогу и направились обратно.

Часть гвардии стала рубиться в волейбол, часть (в том числе и я) пошла в мастерятник. Там Солунскому начали сдавать экзамены. Я таки сдал на полуторник, Эд не сдал на меч - кинжал (при этом Солунский сломал его меч), Кэрт не сдал на двуручник. Солунский запретил мой доспех.

В это время в мастерятник (уже и Пенаты Вечных - страна мёртвых) зашли только что приехавшие Пантера и моя старая знакомая Анна (Питер). Пантера он сам по себе, а вот Анна загребаю к себе. Она хочет быть оборотнем, а жить у нас, в городе Деятикратных. Нонсенс! РБО долго дулся, но потом в виде исключения согласился. Хорошо, теперь у нас появился второй оборотень (первый - это Ульдор Свердловский, он у нас постоянно обитал, ввиду присутствия в нашей команде его хороших друзей).

В это время в городе начинается турнир. Пришёл Согд, и потихоньку начали подтягиваться остальные народы. Выбрали трёх зачинщиков (по-моему, все они были из нашего города), среди которых оказался и Ульдор Нортон (как вы уже, наверно, догадались по фамилии, он был моим братом, младшим). Я вышел одним из первых (если не самым первым) и с начала свёл в ничью, 3:3, но потом всё-таки проиграл. Хотя я считаю, что судейство было идиотским, потом многие это подтвердили. Ну да ладно. Из нашей гвардии выходило ещё несколько человек, но все они тоже потерпели поражение. Даже Ульдор Нортон после первого же своего боя вышел из зачинщиков.

Во время турнира Деятикратные одной из деревень Калорры (Румата), воспользовавшись отсутствием основных сил Согда и беспечностью его охранников, забрались в крепость и выкрали штандарт. Нам дали знак, и несколько гвардейцев и ополченцев (в том числе и ваш покорный слуга) кинулось туда. Однако ж ничего интересного там мы не нашли. С пол часа мы понаблюдали за разборками между Калоррой, Руматой и мастерами (надо сказать, что молодёжь Калорры вела себя не лучшим образом) и пошли обратно.

Приходим и какое-то время опять скучаем. Где-то часа через полтора князь говорит, что Салары объявляют поход на Румату. Мы, т.е. деятикратные Согда, должны идти с ними. Я и ещё часть гвардии говорим, что мы, мол, конечно, чтим князя и законы города, но на таких же деятикратных, как мы, не пойдём, хоть устраивай многоступенчатую казнь.

Князь сказал, что зачем же так круто. Хорошо, кто не хочет идти, пусть остаётся охранять крепость. На том и порешили.

Тан решает идти в поход, и мы быстренько подготавливаем обряд свадьбы. Сходили в кабак за вином. Элринг быстренько женит Тана на Ольге. Я, как помощник начальника гвардии, заверяю этот брак. Тан убегает. Затем женят меня на Блинде. Я заверяю свой собственный брак. Цветы, поздравления и всё такое прочее. Да, это было уже часов в 17. Прибегает Ульдор Свердловский, и говорит, что часов в восемь вечера в лагере наёмников Калорры объявляется крутой сейшн. Будет много интересных людей - Глеб и т.д. Мы официально приглашены.

Через пол часа - час возвращаются наши из похода. Злые и голодные. Оказывается, к Калорре их не пустили. Армию Тогда и девятикратных на пол пути встретили Салары, оборотни и удавы. Началась потасовка. Через пол минуты выбежала большая тварь (Дух, хе!) и всех разогнала. Я так и не понял, где были Салары, которые призывали нас в поход. Девчонки наши, кстати, куда то уходят. Девушка Ингвара даёт мне свою кольчугу. Теперь у меня три хита.

К восьми часам я, Ингвар и Элринг подходим к лагерю наёмников. Из знакомых там только Ульдор. Мелькает Сэм. Посоветовавшись с Ингваром, я решаю, что неплохо было бы взять ещё чего спиртного. Я бегу в кабак и набираю самогона. Возвращаюсь уже затемно. Прибавилось ещё пару человек. Я присаживаюсь к костру. Ведётся беседа, какой то парень в углу верховодит разливом. Произносятся тосты. Парень в углу начинает вести себя нагло. Он то прерывает гостей, то разглагольствует о том, какой он крутой воин, и какие мы против него совсем не войны. Я с ним спорю, и парень чуть-чуть затихает. Вовремя, потому что у меня уже начали чесаться руки, а пальцы стали судорожно сжимать рукоять меча. Ульдор потом мне объяснил, что это был действительно крутой воин, только я не понял по жизни или только по игре.

Ингвар, Элринг и Ульдор уходят искать Глеба и вести свои тайные разговоры. Через некоторое время уходит тот парень со своей девушкой. Мы остаёмся вдвоем с другим парнем. Он первый раз на играх и говорить с ним интересно. Подходят менестрели. Поют. Мы им наливаем. Приходят ещё кто-то. Менестрели поют. Мы наливаем (уже не помню, менестрелям, или тем, кто пришёл).

Наконец приходят Ульдор и К. Глеба они не нашли и я иду искать вместе с ними, а поскольку они и разговоры свои тайные не закончили, я пошёл чуть вперёд, с мечём на перевес. Шли мы ко второму кабаку. Вот здесь тоже небольшой провал в памяти. Помню, что Элринг вдруг резко потащила нас в кусты. Только мы успели спрятаться, как мимо нас прошли с начала, чуть ли не варки, потом чуть ли не Салары. Помню, что подошли к какому-то лагерю, но это оказался совсем не кабак, а лагерь Саларов. Очередность только этих событий не помню. Тут же встретили Глеба, который сказал, что ему некогда, что у него крутые игровые заморочки. Мы пошли обратно. По дороге пару раз встречали Саларов, которые требовали, что бы мы прикоснулись к серебру. "Шипишь?", - спрашивали они. "Не шиплю", - отвечали мы и шли себе дальше. После пятой или четвертой встреченной нами группы Саларов, мы уже сами кидаемся к ним с воплями: "Ну, где тут ваше серебро?". "Да задолбали уже, - кричат Салары,- проходите уж так".

В город пришли совсем ночью (оборотня Ульдора с собой притащили). У нас уже тоже появились серебряные мечи и копыя. Нас проверяют. Выясняю, что с серебряным оружием могут драться только те, у кого есть специальные сертификаты. У меня такового нет. Жаль. Опять что-то там с постами: с начала стоял сам, потом будил Эда, или наоборот. В конце концов, прямо в кольчуге ложусь в спальник.

Утро следующего дня в очередной раз ничем примечательным не выдалось. Народ продолжал шизеть от скуки. Правда, приходил Подлюк, и велел нам тянуть по спичке.

Тан вытянул короткую и Подлюк объявил его дистрофиком от голода. Если учесть, что Тан наш кузнец...

Князь начал готовить настойку к какому-то ритуалу. Ага, это оказывается ритуал взывания к богам и заключения договора с Саларами. Нормально, а раньше мы интересно как с ними на официальном уровне были?

Пришла информация о том, что Салары (Салары!!) вынесли Согд. Потом кое-кто из Согда жаловался, что прибежал за помощью к нам. На месте посланца, я бы кричал гораздо громче - я в это время лежал в палатке и ни фиги не слышал. Затем один из Саларов прибежал к нам и стал говорить, что мол, если наш князь какая-то родня императору Согда, то пусть его сын бежит быстрее в Согд и садится на место мёртвого императора. И вот тут я понял, что настала пора действовать.

У нас с Таном запас рождения. Я хватаю его под мышки и говорю, что можно устроить небольшую мочиловку. Мы пойдём в страну мёртвых, возьмём своими сыновьями двоих ребят из Согда - Валента (императора) и Толика. Оба мои старые знакомые, плюс к этому самые здоровенные лбы во всём Согде. Затем по нашему плану мы идём в Согд на коронацию сына князя и говорим, что не согласны с таким поворотом дел. Что нам стыдно за девятикратных, которые не смогли прийти на помощь Согду, что мы не согласны на такого императора и что вообще мы тут щяс усе ляжем, но от принципов своих не отступимся (всё равно девятикратные и все равно почти конец игры).

Войны Согда ещё у себя. Иду туда и встречаю их бредущих в мертвятик. Валент злой и хочет выйти из игры. Мы с Толиком его отговариваем. Итак - они наши дети. Валент - мой, Толик - Тана. Правда бойни не получается - Валент говорит, что с наследниками они уже разобрались. В кабаке хвастаюсь своим сыном Наставнику Саларов Запорожскому. "Хотел бы я посмотреть на маму", - выкатывает от удивления глаза тот.

В Городе ритуал. К богам взывают в полную силу. Вижу Согдийского шамана, девушки поют, вижу Аниту. Красиво, но нам некогда. Продолжаю хвастаться сыновьями уже в Городе. Знакомлю их со своими родителями. Валент расцеловывает свою маму (Блинду) и всё время интересуется, как прошли его роды, и где это происходило. На ходу сочиняю историю его рождения. Перед тем, как новорождённые девятикратные уходят в Согд, спрашиваюсь на день рождения одного из их пареньков.

Проходит ещё какое-то время. Где-то около 16.00 появляется Тан - злой и подвыпивший. Мы берём по мечу и идём маньячить.

ВОТ ИМЕННО С ЭТОГО МОМЕНТА ДЛЯ МЕНЯ НАЧАЛАСЬ ИГРА!

Вопрос - куда могут пойти маньяки, в поисках драки. Правильно, в кабак. Возле кабака дуэль. Илай почему-то вызвал мирно идущего из кабака парня с двумя девчонками. Парень с одноручным мечём, Илай с копьём. Результат не трудно предугадать. Парень через пол минуты просто зарезался от огорчения. Судил всё это кабан-оборотень в человеческом облики. После окончания боя тот вдруг подошёл к Илаю и сделал ему кулуарку. "А,- махает рукой Илай, - всё равно девятикратный. Одной полосой больше, одной меньше" и уходит в мертвятик (благо, что с кабаком рядом). Я же к этому отношусь иначе. Подойдя со спины к оборотню, я пять раз рублю его мечём. "Ты чего, - говорит оборотень, - мне и одного в этом облике хватает". "Да, - говорю, - на всякий случай. Кто вас, оборотней знает". Кабан уходит туда же, куда и Илай.

Мы с Таном находим перчатку, видимо того парня, идём в кабак и проедаем её за маленький бутерброд с салом. Подходят какие-то люди, и я начинаю хвастаться, что убил оборотня. Один из воинов интересуется подробностями, а потом говорит, что, мол, зря ты это сделал. Кабан мстил за них и Илаю перерезал горло не просто так. Назревает дуэль. Но я говорю, что поскольку он человек, а я девятикратный, то условия смерти на равные. Мы решаем просто побиться на тупом оружии. Он побеждает.

Возвращаемся в Город, а там ну совсем ошизевшие от скуки собираются вместе с Согдом

идти на Калорру. Просто так. Я хватаю строевой щит, и мы с Таном идём догонять наших. На развилке дорог мы их догоняем. Огромная армия (человек 40-50) почему-то стоит. Подходим. Оказывается, тормознул их один из Саларов, у которого на ладони в виде печати написаны слова: "Отдай всё и проваливай". С ним я уже встречался - он попробовал отобрать "всё" у меня. Я потребовал у него документ, какового не оказалось. Тогда я угостил его сигаретой (наполовину рассыпавшейся), парой капель вина и он провалил сам. Наши начальники долго с ним разбирались, пока сами не потребовали у него документ. "Да я уже двадцать минут от вас этого добиваюсь", - радостно завопил Салар. Несколько минут начальники спорили, что с ним делать, а потом толи убили, толи взять в плен.

При подходе к поляне, на которой находилась одна из деревень девятикратных под Калоррой (ничего себе, деревня - крепость, высотой метра два), мы опять малость тормознулись. На дереве сидело животное из семейства кошачьих. Кто-то натянул лук, но его остановили (я тоже закричал, что бы не стреляли). На дереве сидела обыкновенная кошка и жалобно мяукала. "Что, - спросили мы, - слезть не можешь?". Утвердительный кивок. Надобно помочь.

Я рванул, было на дерево, но понял что уже не в той форме. На дерево взобрался Тан и снял кошку. Затем у кого-то возникла мысль подарить её нашему князю. Что и было сделано незамедлительно. Князь попробовал приласкать её, но та только шипела: "Мясо, мясо". Наконец от неё отстали, но кошка ещё некоторое время шла за князем и мяукала: "А мясо?!". Ладно, проехались.

Подходим к деревне-крепости.

Всю железную гвардию Тогда и меня оставляют её штурмовать, а остальные отходят ближе к Калорре. Валент командует штурмом. Идея такова: я, Валент и Толик, как девятикратные, хватаем таран и идём выбивать ворота. Железная гвардия прикрывает нас своими щитами. Если удастся выбить ворота по жизни за три удара, то значит они выбиты и по жизни и по игре. Мы, скорее всего, ложимся прямо в воротах, но гвардейцы по нашим трупам врываются во внутрь. Я, правда, посмотрел на эти ворота, и мне стало немного страшновато.

В общем, хватаем мы бревно и вперёд. И тут началось что-то странное. Во первых я чувствую себя рядом с Согдийцами немного не у места - я бегу с тараном последний и непонятно кто кого несёт, толи я таран, толи таран меня. Ощущение, словно ты на водных лыжах, а тебя тащит вперёд катер.

Во вторых, мы дали такой старт, что обогнали гвардию метров на двадцать.

Короче, как птички перемахнув через ров, мы разбиваем в щепки эти ворота с одного удара. Впереди меня спина Толика, в которую защитник на донжоне сверху успел втыкнуть несколько раз копьё. Спина Толика неожиданно исчезает, и я оказываюсь прямо перед проломом. Слева Валент начинает драться с одним из защитников (уже тогда возник вопрос - а почему с одним?). Я врываюсь внутрь и режу со спины этого вояку. Оборачиваюсь. Вижу, как метров в двух от меня девчонка натягивает лук и целится в наших в проломе ворот. Одним прыжком преодолеваю расстояние до неё и два раза (на всякий случай) касаюсь, мечём её плеча. Разворачиваюсь и осматриваюсь. Всё. Всё?!!

Так мы штурмовали крепость с тремя защитниками? Хороши, нечего сказать. Утешает, что и взяли-то мы её втроём - Валент, Толик и я. Кстати Толика убили.

Начинаем мародёрствовать. Я срываю одну наклейку среднего доспеха, Валент две. Я мог бы и все собрать, пока Валент разбирался с мастерами (если бы он вообще догадался этим заняться), но посчитал, что поскольку на штурме их было много, к тому же одного из них убили, то пусть им достанется больше. Появляется Тан и за три Феникса договаривается починить меч (наклеить руду). Ему дают пять, а сдачи у нас нет.

Приходим к компромиссу - я отдаю им наклейку, они выставляют нам кружку самогона, которую мы выпиваем, надо сказать, с большим трудом.

В общем, армия собирается опять, и мы идём на Калорру. При подходе к крепости в лесу вдруг мелькают бегущие люди. Мы подумали, что это идут на нас, и быстро выстраиваемся в строй. Но проходит какое-то время, а никто из леса не появляется. Я предлагаю выстроиться в черепаху и самим войти в лес (благо лес довольно таки редкий). Правда, потом соображаю, что даже в таком лесу черепахе не развернуться. К тому же до нас доходит, что эта армия бежала в саму крепость.

Ладно, подходим к крепости. Как-то так получается, что железяки Валента и остальные разделились и стали, чуть ли не порознь готовиться к штурму (или я ошибаюсь, и девятикратные князя просто охраняли готовящегося к штурму Валента). Короче я и Тан с Валентом. Я снова предлагаю вариант черепахи. Только ПОЛНОЙ черепахи: мы выстраиваемся, кладём строевые щиты на голову, или плечи, подходим к крепости, опускаемся на колени, а по нашим щитам взбираются штурмовики. Мы попытались прорепетировать, но у нас ничего не получилось (я в расчётах допустил одну ошибку, но в будущем такой вариант штурма очень даже возможен).

Валент предлагает другой вариант: щитоносцы выстраиваются в линию и по косой подходят к воротам, подняв щиты над головой и повернув их градусов на 45 к стенам. Тан перебрасывает через ров доску. Получается, что часть народа переходит ров, а часть остаётся на другой стороне. После этого штурмовики с тараном и под нашей защитой, тоже по косой подходят к воротам. Ладно, договорились. Я веду людей со строевыми щитами, подходим ко рву, Тан перебрасывает доску, я перехожу по ней на другую сторону. И вдогон крик мастеров сзади: "Так, ты, ты, ты и ты - вы все тяжелораненые". Я оборачиваюсь и вижу, что почти вся защитная линия преспокойно топчется по самому рву. "У вас у всех сломаны ребра, орёт, по-моему, Солунский. Он кидается, было сажать как тяжелораненого и меня, но я его заверяю, что по всем правилам перешёл ров через доску. РБО подтверждает мои слова.

Но вдруг меня дёргает кто-то сзади. Оборачиваюсь и вижу, что в стене щель, из которой чья-то дамская ручка (чёрт, или может не дамская) показывает мне пальчиком на землю. А на земле лежит отравленная стрела. Тут и РБО подходит. Всё, мол, парень, помер ты, брат (я думаю, мы не будем показывать пальцами на того идиота, который придумал в правилах, что стрелы могут летать через щели - это какие же щели в каменной стене, толщиной метров десять).

Ну ладно. Отдаю свой щит князю и со всей возможной скоростью бегу в мертвятник. Прибегаю, а там целая очередь желающих отметится у мастера. Жду, грызя ногти. Заодно вижу Анн, которая уже в обличьи удава тоже в стране мёртвых (волком-оборотнем её уже убили, и она вышла удавом). Она разбирается с мастерами, и оказывается совсем даже не мёртвой (отравленная стрела попала ей в руку, а какие руки у удава). Вдруг прибегает Тан и злобно пробивает нас первыми. Мы отмечаемся и бежим обратно под Калорру.

Под Калоррой разброд и шатание. Ворота Калорры открыты, но Согдийских войск как-то слабо видно. В общем, вокруг крепости шатается немерянное количество игроков, среди которых проскальзывают знакомые лица из Согда и не знакомые. Кто где не понятно. Кто живой и кто мёртвый тоже. Наконец мастер даёт приказ, и все мёртвые уходят. Остаётся где-то половина народа. Мы быстренько наводим справки и оказывается, что вокруг действительно бродят Согдийские люди и девятикратные, но ещё больше Калоррских людей, девятикратных и оборотней! Около 7 подданных Согда кучкуются в центре и прямо на глазах у нескольких групп Калоррских начинают обсуждать план действий. С начала я предлагаю первыми напасть на одну из групп, на самую слабую, но она уже уходит в крепость (по-моему, это были медведи). Поступает

предложение отступить и подождать нескольких наших девятикратных, что мы и собирались сделать, но в это время одна из Калоррских групп начинает атаку.

Тут они малость ффраернулись. Хотя они и были круты (чудак с кистенём, другой в доспехах, возможно, был и один оборотень), но их было меньше. В общем, они пошли на нас. Я быстренько исчезаю с передовой линии обороны, забегая им за спины и доспешнику снимаю пять хитов (хватило бы и трёх, но на всякий случай). В это время на нас ринулась другая группа (или может сразу несколько, не осознал). Мимо меня пробегает воин, который буквально сносит одного из наших, тем самым опять подставив мне спину. Если кто-нибудь объявит, что я не прав, воспользовавшись, случаем - дуэль в любом месте в любое время. Короче, я замочил и его. Это был просто праздник какой-то. В этот раз мы положили под Калоррой кучу народа, почти без потерь.

Но тут проснулась и сама крепость. С боевыми криками из ворот начали выбегать Калоррские войны. Мы с начала попытались выстроиться в более менее боевую линию, но поняли, что против такой толпы это бесполезно. Я и ещё кто-то начали вопить: "Со-огд, Со-огд! Уходим!". И мы начали уходить. Боже, как мы уходили! Уважаемые читатели могут меня не понять, но от этого отступления, я бы даже сказал панического бегства, я тоже получил удовольствие. Попробую объяснить. Когда Калорра увидела, что мы бросились убегать, над лесом разнёсся дикий вопль. Вопль победы. Я знаю, что это такое. С нами тоже такое было, когда на Свердловских Играх наша Остранна прибежала на помощь к Лориэну, и погнали Ангмарских воинов (я тогда Кольцом Огня пожог пятерых людей и троллей). Это радость, чистый восторг и опьянение погоней. Я воспринимал состояние себя и состояние Калоррских воинов как единое целое.

Ну так вот, ситуация примерно такова. Я прорываюсь первый (опять получается как-то нечестно - со спины резал, а теперь первый убегаю), за мной треск кустов и дикие вопли. Впереди стоит девчонка с копьём и с явным намерением ткнуть его в меня. Чуть дальше стоит ещё народ, явно Калоррский и, по-моему, тоже девчонки (но только по-моему). Я до сих пор не понимаю, как я умудрился увернуться от этого копья. Сделав фантастические поворот, я проскользнул перед самым наконечником, врезался в дерево и, оттолкнувшись от него (удивляюсь, как от такого толчка дерево не упало?) помчался дальше. Дамы и господа, это было что-то с чем-то. Чувствуя за спиной погоню и копье, а впереди цепочку врагов, я развиваю максимальную скорость (в это время я не ощущал действие как игру - я убегал от РЕАЛЬНОЙ опасности и действительно развил МАКСИМАЛЬНУЮ скорость для моего физического состояния) и тоже начинаю вопить. Народ впереди просто расшвырнуло в стороны, когда я был за пять метров от них. Когда я инсценировал эту ситуацию моим друзьям, они сказали: "Тано (это моё игровое имя по жизни), ты знаешь, глядя на тебя, я бы тоже отступил".

Короче, я прорвался. За мной прибежал Ульдор Нортон. Остальные рванули другой дорогой и Калоррцы нас с Ульдором упустили.

Я понимаю, что следующее игровое действие, это поход Калорры на Согд. Надо предупредить наших, на тот случай если кроме нас никто из окружения не прорвался. Ульдор говорит, что больше бежать не может, поэтому я из последних сил рванул один. Я чувствую, что задыхаюсь, ноги мои подгибаются, мой талисман при каждом шаге больно ударяет меня в грудь, но я всё равно бегу. Через некоторое время я обгоняю одного из наших девятикратных, и, хватая ртом, воздух объясняю, что он должен бежать в Город и предупредить, что армия Согда практически полностью разбита и сейчас нас придут выносить. Он припускается со мной, и какое то время мы бежим вместе. Но тут у меня открывается второе дыхание и я, обгоняя его, вырываюсь далеко вперёд.

В наш Город я уже буквально приползаю. Из-за стены спрашивают, кто идёт, я отвечаю, что ваш девятикратный, подхожу к открытым воротам, вижу в крепости несколько

людей, которые вытаскивают оружие и говорят, что они Калоррские девятикратные и оборотни. Здравсте. Называется приплыли. Я пытаюсь ретироваться, но за спиной уже стоит лучник.

- Бросай меч, - говорит лучник.

Я пытаюсь оценить обстановку, но тут следующий окрик:

- Бросай, ступенчатую смерть получишь.

Делать нечего. Я отдаю меч, с которого тут же сняли руду. Но просто так сдаваться я не собираюсь. Развернувшись, я пытаюсь маятниковым движением избежать лучника, но он держит меня на прицеле крепко (хороший воин - не дрогнул и стрелу не спустил). Оборотень в зверином обличьи подходит меня обыскивать. У него за поясом две катаны. Я попытался резко выдернуть одну, но тоже ничего не получилось, и оборотень просто задушил меня. Так я второй раз пошёл в страну мёртвых (от расстройства, кстати, забыв про меч).

Собственно боевые действия на этом заканчиваются, и начинается полный беспредел.

После отметки в мертвянике я немного погулял. Вернувшись, обнаружил разборку между оборотнями, мастерами и нашими девятикратными. Мне вернули меч, который не имели право забирать у пленного. Затем я сходил в Согд, где встретил князя и Клим. В это время к Согду подошла толпа. Но штурма мы уже не боялись, поскольку уже изрядно стемнело. Да они и не собирались это делать. Салары и ещё кто-то пришли поздравить императора с днём рождения (хотя день рождения был совсем не у него). Вернувшись в Город, мы начали готовиться к вечернему празднику (просто под конец всем захотелось выпить). Князь объявил, что девятикратные Согда полностью выходят из игры, но можно по отдельности маньячить. Я и Тан сбегали в кабак за самогоном. Часов в девять - десять началась гулянка. Через некоторое время пришёл пьяный бродячий кузнец, который объявил, что Валент приглашает всех желающих. Мы захватили запасы спиртного и всей толпой пошли в Согд, распевая пьяные песни. В Согде мы малость шуганули народ, который решил, что мы пришли либо бить им морды, либо выносить.

Наша толпа долго стучалась в ворота, а потом плюнула и полезла прямо через стены. К нам подошёл Валент и быстренько во всём разобрался.

- Ребята, - сказал Валент, - но также не делают. У нас культурное день рождения одного из наших ребят, мы решили сделать ему приятное, что бы это событие запомнилось ему на долго. А ваша полупьяная толпа ввалилась к нам как... Вы бы хоть поздравили его.

Я понимаю, что ситуация действительно некрасивая получилась и что положение надо исправлять. Найдя в кругу сидящих возле костра именинника, я подошёл к нему и потребовал внимания как Согдийцев (Серж уже сидел у них), так и своих девятикратных. Потом я сказал речь. Ей богу, не помню, что я говорил, но помню, что народ от моих слов то делал очень благородное лицо, то тихо выпадал в осадок. По-моему наше идиотское появление я немного сгладил.

Ну, так вот, мы отдали наши запасы, и расселись вокруг костра. В руках у Сержа появилась литровая кружка с водкой, он сказал речь, а потом пустил её по кругу.

Атмосфера была классная. Кружка делала круги довольно быстро, парень играл на гитаре, бродячий кузнец читал стихи, мы в тесном кругу (я, Ингвар, Элринг, Блинда, Эд и парень из Согда, который первый раз на игре) ведём неспешные беседы. Местный шаман показывал классное "представление" под барабан и дикие вопли. Пару раз подходил Толик. Неожиданно вслед за кружкой пустили котелок с тушеной картошкой. Когда он подошёл к нам, Блинда высыпает немного на тарелку, передаёт её дальше по кругу, а котелок оставляет нам. Мы тихо тащимся от такой наглости. Потом, правда, котелок пришлось отдать. Эд, наш скромный Эд, от которого на клубе и слова не вытянешь, стал выдавать такие словесные перлы, что мы с Блиндой чуть не падали от смеха.

И вдруг парень начинает петь "Косарей". Это был просто предел. После первых же слов наша тусовка встаёт и начинает подпевать припев. За нами встаёт Валент, ещё кто-то. Пытается встать Запорожский, и я кричу, что бы поддержали Сержа. Кузнец выходит в центр круга и начинает танцевать. Туда же выхожу я и Блинда. Я попытался выхватить из костра длинную горящую ветку и танцевать с ней, но меня попросили положить её обратно.

Наши девятикратные уходят маньячить. Эд уходит в месте с ними. Затем Ингвар и Блинда уходят вести какие-то тайные беседы (оба неплохо соображают в магии по жизни). Через некоторое время они возвращаются и, прихватив Элринг, мы идём домой. По приходе разжигаем костёр и Ингвар с Элринг рассказывают нам довольно интересные и странные вещи (связанные с магией, тонким миром, отражениями). Через некоторое время я понимаю, что информации и некоторых событий с меня достаточно, и отпр

2.0.0.3