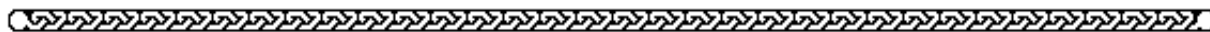


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Кринн

**Список блоков:**[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Медицина, лекари](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное

**Организационная информация.**

Организаторы: Клан Темных Эльфов Альвара и Военно-Исторический Клуб «Каролинг».

Первоисточник: эпопея М.Уэйт и Т.Хикман "Сага о Копье".

Игра будет проходить с 02.08.2001 по 05.08.2001.

Заезд на строяк: 31 июля.

Полигон: В Нижегородской области.

Предполагаемое количество участников 250 человек.

Каждый игрок обязан сдать оргвзнос (2 у. е.). Крайне рекомендуется сдать его до игры - не все расходы можно покрыть из мастерского кармана. Взнос на полигоне 3 у. е. Вполне возможно договорится об альтернативной сдаче взноса, чем раньше, тем лучше.

Чтобы принять участие в игре, необходимо подать заявку, а лучше связаться с мастерами и обговорить все нюансы до игры. Заявки принимаются не позже 15 июля. Личностей, объявившихся на полигоне без всякого уведомления, мастера поставят перед выбором: либо удалится, либо играть роль, предложенную мастерами по своему выбору.

**Мастера.**

Адреса мастеров для контактов:

Главный мастер Нолдор Карансул

Дмитрий Красавцев E-mail: noldor@uic.nnov.ru

(Для писем) 603043 г. Нижний Новгород ул. Комсомольская 19-18

Технические правила Сурах lord of Khaerdor

Крылов Сергей E mail: krsv6@uic.nnov.ru Аська: 87323211

**Образец оформления заявки.**

1. Ф.И.О.(паспортные), возраст, тусовочное имя.
2. Способ связи.
3. Игровое имя, раса, команда и положение в команде.
4. Личная легенда.
5. Готовность участие в строяке и наличие инвентаря.
6. Хронические заболевания.

Для подачи командной заявки капитану необходимо написать список всех подчиненных по пункт 3 включительно с приложением имеющихся личных легенд, сообщить о заболеваниях, расписать внутреннюю иерархию команды (кто кому подчиняется и кем приходится) и игровые цели.

### **Список команд, присутствующих на игре.**

#### **Команды Соламнии:**

1. Палантас. Великий город. Жречество, торговые дома, гильдия воров, местная стража (человек по 5 каждое).
2. Вингаард. Провинция. Рыцарский гарнизон (15 человек).
3. Каламан. Провинция. Рыцарский гарнизон и немного торговцев (всего 20 человек).
4. Солантус. Еще одна провинция. Рыцарский гарнизон (15). Все провинциальные рыцари будут заниматься экономикой.
5. Остров Санкристи. Цитадель рыцарей (20) и гора гномов-механиков(5).

#### **Эльфы:**

6. Квалинести. Эльфийское королевство (20).
7. Изгнанники из Сильванести, временно "гостят" в Квалинести. (10-15)

#### **Гномы:**

8. Великая гора Торбардин. 3-4 гномьих клана (5-10 человек каждый).
9. Гномы холмов, арендующие соламнийские горы Гарнет (10).
10. Государство Искателей. Гавань и Утеха (10 и 10).
11. Королевство Нордмаар. Король, стража и все такое (15-20).
12. Тарсис. Торговый центр Юга (10).
13. Варвары Пыльных Равнин. Большое племя (20).
14. Гоблины (15).
15. Минотавры. Остров Котас и остров Митас (по 5-10 человек каждое).
16. Нерака. Просто город.

Маги и герои заявляются отдельно.

#### **Краткая история мира с точки зрения пристрастного наблюдателя.**

Кринн много повидал на своем веку и всякого натерпелся. Миновала эра владычества огров, расцвели и угасли эльфийские королевства, наконец, люди, как назойливые насекомые, проникли во все уголки мира и обосновались там. Ничего полезного эти "владыки" не сотворили, оставив свой след лишь в хрониках трагически серьезного Астинуса. Наконец, во время одной особенно крупной междоусобицы, помпезно названной какой-то там по счету Войной Драконов, было убедительно доказано, что артефакты и личные данные поборников Света на порядок круче, чем у их оппонентов, после чего Такхизис и ее драконы с позором удалились с Кринна, клятвенно пообещав впредь не осчастливливать мир своим присутствием. Наступила Эра Силы.

Энергичные светлые вожди принялись интенсивно обустраивать "новый мировой порядок". Столицей Империи Света и бастионом Добра была объявлена бедная аграрная страна Истар. Поначалу истарцы и впрямь совершали добрые поступки, но, увы, недолго. Первой исчезла терпимость. Были составлены реестры стран, существ и социальных явлений, для которых места в будущем мире не находилось. Потом жрецы перестали советоваться с Богами, полагая, что их собственная благодать самодостаточна. Затем самый шустрый из них, некий Король-Жрец, сделал богам соответствующее заявление, где указал на вопиющие недостатки сотворенного ими мира и потребовал у них силы, дабы исправить эти досадные промахи. Богов эта фамильярность покорила, и Паладайн без долгих раздумий сбросил на Истар огненную гору. Надменный город эффектно погрузился под воду, а сам Ансалонский континент весьма сильно потряхивало, так что последствия Катаклизма не исчезали многие столетия. И воцарились на Кринне хаос и безумие. Обуреваемые жаждой крови и мщениия народы, еще не оправившись от Катаклизма, вступали в жестокие и бессмысленные войны. В сердцах утвердились скорбь и отчуждение. Люди не задумывались над знаком свыше. Наоборот, они в ужасе отвергли старых богов и стали поклоняться бездушным истуканам. Расы и народы разделились, и каждый зажил на усобицу, предпочитая забыть о существовании других. Крупицы истинной веры и мудрости терялись в потоке низменных страстей. Кринн - мир без памяти. Эльфы, гномы, люди, гоблины создали свои отдельные миры, где не было места чужакам, они отгородились от реальности и стали жестоко мстить тем, кто вторгнулся в их наркотическое опьянение собственными пороками. Хаос пировал над руинами гордых цивилизаций. Но был кое-кто, не принимавший участия в общем безумии. Незримый, он блуждал меж людей, выискивая своих будущих слуг. Глубоко под землей он готовит армии для захвата этого подпорченного гнильцой мира. На смену хаосу людских страстей он готовил свой порядок. Идеальный порядок смерти. Такхизис, Королева Тьмы, простерла свою длань над Кринном, и людские жизни стали лишь песчинками на весах судьбы.

**Коринель Нордмаарский** 236 год после Катаклизма.

### **Сюжетная вводная.**

Народы, проживающие на Кринне.

(информация, которой располагает Совет Белокамня: этические оценки смягчены.)

### **Совет Белокамня.**

Совет Белокамня - первая попытка наднационального правительства после Катаклизма. Законодательное собрание, созываемое по вопросам мирового значения. Правом голоса обладают Соламнийские рыцари, гномы-механики, эльфы Сильванести и Квалинести, гномы Тобардина. Представитель других рас и народов могли высказать свое мнение, но участия в голосовании не принимали. Представительство на совете Белокамня считалось знаком общемирового признания, благородства и культуры народа. Место Созыва Совета - остров Санкрост, владения Рыцарей Соламнии.

### **Государство Соламния.**

Самое крупное государство Ансалона, по территории, военной и политической силе. Имеет в составе области с различными географическими особенностями, поэтому экономические ресурсы разнообразны и многочисленны. Ее подавляющее население люди. Соламния никогда не являлась великой политической империей, однако, после падения во время Катаклизма более могучих государств, стала играть главную роль. На

ее территории находится Вингаард - столица Соламнийских Рыцарей, военно-теократического ордена, который долгое время осуществлял власть над Соламнией. После Катаклизма, в котором толпы бунтующего народа обвинили рыцарей, они были изгнаны на остров Санкрис и лишились власти и владений. Тем не менее, феодальное устройство государства сохранилось за новыми хозяевами- жрецами новых богов и торговой олигархией. Не так давно рыцарям вернули Вингаардскую башню и некоторые другие культовые сооружения, и разрешили нести военную службу по охране внешних границ Соламнии, не претендуя на всю полноту власти. Впрочем, недоверие к ним никуда не делось.

В самом Ордене (который делится на три ступени, тоже ордена: Короны, Меча и Розы) тоже далеко до единства и согласия - ряд высших офицеров не переизбирался со времен Катаклизма. Кроме того, некоторые рыцари слишком буквально следуют Мере (уставу внутриорденского поведения) в ущерб Кодексу (Своду нравственных и духовных принципов поведения), что дает народу повод обвинять их в костном фанатизме, надменности и жестокости.

Единственным народом, мирно живущим по соседству с рыцарями, являются гномы-механики, оттого что Соламнийцы разделяют их любовь к технике и приверженность к собственному делу. Поэтому военная индустрия у рыцарей не стоит на месте.

Соламнийцы стремятся поддерживать мир со всеми культурными государствами Ансалона.

Основными понятиями для рыцарей являются Честь, Долг и Справедливость.

### **Палантас.**

Палантас - величайший город мира и неофициальная столица нынешней Соламнии, "город, застывший, любясь на свое отражение в зеркале". Крупнейший морской порт, он населен тем народом, который своим благосостоянием и общественным положением обязан не высокому происхождению, а личным качествам и деловой хватке. Палантасские торговые дома имеют широкую торговлю и свои представительства по всему миру. Их не пугают ни морские, ни сухопутные опасности. Главное для соламнийских торговцев - прибыль и личная выгода.

Непонятно, почему некоторые люди думают иначе - наверное, они больны и опасны для общества.

Палантас - центр знаний, на его территории находятся библиотеки и разные учебные заведения, обиталище летописца Астинуса и даже магическая башня имеется. Правда, последняя не пользуется популярностью.

Управление городом совершенно автономно от рыцарских орденов, хотя глава города традиционно носит рыцарский титул. Небольшое представительство рыцарей скорее терпят, а за порядком следит городская стража.

### **Каламан.**

Каламан - второй морской порт и торговый центр Соламнии, извечный соперник Палантаса. Неприязнь торговцев к военным сильна здесь не менее чем в столице, однако недалеко от города, близ гор, находится крупный лагерь рыцарей, которые держатся мрачно и настороженно. Произошло несколько инцидентов, когда рыцари жестоко наказывали слишком непочтительных, по их мнению, горожан, однако общественное внимание всецело приковано к беспорядкам в центральном регионе, и разбирательство этих дел хода пока не получило.

Невдалеке от города находится Даргаардская башня - место, пользующееся дурной славой из-за своего не упокоенного хозяина.

**Вингаард.**

Вингаард - древняя столица рыцарей Соламнии, которую основал сам Винус Соламн. Теперь после народных бунтов, последовавших за Катаклизмом, все органы управления и резиденции глав Орденов сосредоточены на Санкрите. Тем не менее, население провинции не утратило своей верности Соламнийцам. Здесь стоят основные силы рыцарей на континенте, закрывая собой аграрные области и торговые центры от натиска диких орд варваров напирających с востока. Недавнее волнение проверило на прочность рыцарский кордон, но недавно назначенный командир успешно справился с этим испытанием.

Земли Вингаарда, многие из которых по-прежнему принадлежат рыцарям, снабжают города Соламнии зерном и мясом. Это, а так же то, что рыцари охраняют Башню Верховного Жреца, охраняющую единственный подход к Палантасу с суши, служит достаточным поводом для почтительного отношения горожан.

**Солантус.**

Солантус - малая копия Вингаарда. Так же сильный гарнизон, дружелюбное население, сильный аграрный сектор. Но все несколько менее значительно. Провинция основной поставщик леса для соламнийских верфей.

**Королевство Нордмаар.**

Обширное пространство на северной оконечности Ансалона было издавна населено мирным, но сильным народом всадников. Живет они большинством в маленьких родовых поселениях, единственный крупный город - Цитадель Севера, где обитает король, являющийся больше венным вождем, так как каждый род живет по своему укладу. Доверие народа к королю безгранично.

Нордмаарцы всегда дружелюбно относились к Героям Света и рыцарям Соламнии, потому, что огры живущие к югу периодически напоминают, кто здесь "плохие парни".

**Эльфийское королевство Сильванести.**

Когда-то оно было величайшим и единственным государством эльфов на Кринне. Место, где Высокий Лорд Сильванести основал род правящих королей. Место, откуда белокрылые корабли эльфов отправлялись в путешествия к самым дальним берегам Кринна. Ныне же великий лес поглощен ужасом и запустением. Когда ужасный зеленый дракон атаковал Сильванести, и король Лорак решил принять бой, лес, бывший родным домом эльфов превратился в кошмар и стал преследовать своих обитателей. Сильванести в ужасе бежали из этого царства мрака, бросив все свои вещи, и нашли приют у своих родичей и злейших врагов эльфов Квалинести. Но долго такое положение не может. Кто победит дракона и развеет чары? Кто вернет старый или найдет новый дом для высоких эльфов Сильванести?

**Эльфийское государство Квалинести.**

Одно из двух оставшихся на Кринне эльфийских королевств. Его в отличие от второго, Сильванести, что населено высокими чистокровными эльфами, в том, что его жители потомки эльфов, смешавшие свою кровь с людьми и за это изгнанные за пределы родины. Видимо, поэтому Квалинести менее замкнуто, чем его старший собрат, и поддерживает связи с соседними государствами. Хотя и Кваленистийцы в последнее время стремятся отгородиться от мира, считая, что тот недостоин их.

Эльфы делятся не по сословиям, а по родам. Главы родов заседают в Совете - Талас-Энтии. Самый знатный род возглавляет Беседующий-с-Солнцами - по сути, эльфийский король.

Живут Кваленестийцы в лесу на западном побережье континента. Экономическая деятельность их загадочна для посторонних.

Прочие расы недолюбливают эльфов за непомерное высокомерие и печальный образ спасителей мира, который впрочем те ни разу не оправдали.

Эльфы имеют большую склонность к магии и друидизму, хотя заниматься этим профессионально им не хватает целеустремленности. В окрестностях Квалиности "мигрирует" Вайеретская башня - последний оплот магов на Ансалоне и место заседания их Конклава.

В последнее время обстановка в Квалиности неслыханно накалилась из-за наплыва беженцев из Сильванести, изгнанных из родных мест ужасным бедствием. Беженцы требуют созыва Совета Белокамня, дабы он решил их дальнейшую судьбу и предотвратил братоубийственную войну.

Основные понятия для эльфов - эстетика и самосовершенствование.

### **Королевство гномов Торбардин.**

Последнее из некогда великих гномских государств, место обитания большинства гномов и нахождения духовных святынь. Расположено на многих ярусах внутри огромного горного пика Торбардин и прилегающих гор. Гномы живут, замкнуто, связь с внешним миром поддерживается через Северные и Южные ворота. Тем не менее, поддерживается активная торговля, так как производя

промышленные товары испытывают серьезную потребность в пищевых продуктах.

Гномы издавна считаются тружениками Кринна, стремятся переделать мир по собственному разумению, сделать его рукотворным, подобно их покровителю Реорксу. Для непосвященного внутренняя жизнь гномов загадочна, хотя известно, что Торбардин населен несколькими кланами, которые по своим меркам настолько разнятся, что устраивают между собой кровавые междоусобицы. По неизвестным проблемам гномы испытывают проблемы с выбором общего короля, и власть осуществляет совет Танов.

Во внешнеполитической сфере гномы придерживаются политики невмешательства и со всеми расами поддерживают спокойные деловые отношения, в компенсацию за постоянные внутренние раздоры. После периода напряженности гномы заключили с эльфами Квалиности мир и совместно выстроили крепость Пакс Таркас на стратегически важном перевале, хотя недавно эльфы и самоустранились от несения гарнизонной службы.

Помимо высокого уровня развития ремесла, пристрастия гномов в области науки и магии остаются невыясненными.

Основополагающие понятия для гномов - родина, клан и ремесло.

### **Государство Искателей.**

После Великого Катаклизма многие индивидуумы были сорваны с родных мест и скитались по Кринну в поисках пристанища. Наконец, дороги привели их в Абанасинию - небольшой благодатный край у подножия Харолисовых гор. Там стали образовываться селения. Поначалу не все шло мирно, но волей-неволей представители разных рас научились сосуществовать друг с другом как добрые соседи.

Первые поселенцы были люди, отчаявшиеся изгнанные из своих домов, потерявшие веру в Богов и смысл жизни. Посему они отреклись от законов и условностей старого мира и религии жить по справедливости. Это и обусловило приход к власти Искателей - теократической организации, проповедовавшей чистоту духа и поиск истины Искатели заявили, что будут искать Новых Богов, новую веру для людей руководствуясь чистотой помыслов и здравым смыслом. Хотя недавно искатели объявили о принятии новой духовной программы и смене курса на более активный и призвали свой народ к

пониманию и смирению с грядущими переменами.

Жизнь в пестром обществе научила абонасинцев терпимости - в государстве не возбраняется заниматься ни магией, ни наукой, лишь бы они не несли ущерб жизни здоровью и имуществу граждан. Абанасийцы славятся своей развитой пищевой промышленностью и торговлей, через нее проходят основные торговые пути и караванные тропы, поэтому Искатели никогда не бедствовали.

Резкий контраст гонимой и монашеской столице Искателей гавани представляет собой Утеха - тут и кабаки, и бордель, все блага цивилизации. Это порождает некую внутреннюю напряженность.

Основополагающие понятия в государстве Искателей - законность и благосостояние.

### **Вольный город Тарсис.**

Этот странный город был, по преданию, основан на юге Ансалона странствующим Соламнийским рыцарем, поэтому всегда считался союзником и вассалом Соламнии. Однако на деле их мало что связывало. Поэтому, когда случился Катаклизм, толпы народа, подстрекаемые, местными денежными мешками, устроили кровавую расправу над рыцарским гарнизоном. Соламнийцы горели жаждой мести, но изменившаяся линия побережья скрыла навеки порт Тарсис Прекрасный. С тех пор он стал загадкой Ансалона, недостижимым миражом пустыни, сказкой, чудесной, но, увы, недостижимой.

Про нынешний Тарсис мало, что известно реально он живет посреди Пыльных Равнин, в окружении варваров. Управляет им Совет с неясными полномочиями. Весь мир знает о богатствах Тарсиса, но никто кроме гномов не ведет с ними торговли. Про внутренний уклад жизни и законы города ничего не известно. Доходят слухи, что интересы Тарсиса ущемляют варвары, ну а кого они не ущемляют!

Тарсис привлекает многих искателей приключений мечтами об остатках бывшего величия Криинна, его богатствах, магических артефактах и священных реликвиях.

### **Варвары Пыльных Равнин.**

На Криинне всегда хватало деятелей, отрицавших традиционную цивилизацию и ищущих альтернативный путь развития. Каждая раса имела подобных родственников, некоторые же народы только из дикарей и состояли. После Катаклизма подобный образ жизни получает повсеместное признание. Практически в любом регионе есть представители варварской культуры. Но более всех прославлены варвары Пыльных Равнин. Кочуя по обширным пространствам, они постоянно объявляются "в гостях" то одной, то другой команды и пытаются привить свои антикультурные ценности. Не так давно племя было земледельческим и управлялось потомками Странника.

Однако новая династия вождей внесла свои коррективы. Неблагодарное ремесло было оставлено, и варвары устремились в мир с благородной миссией освобождения его от излишков капитала. На пути справедливого перераспределения ценностей напрочь отказываются заниматься сознательным трудом.

Управляет племенем Свора Старейшин, чьи заседания редко обходятся без мордобоя. В Своре председательствует наследственный вождь. Недавно был объявлен курс на создание варварского Свободного Государства Икерис, в связи, с чем вождь ныне именуется Каган, а старейшины - Пылевые Командиры. Всем собратьям по образу жизни было предложено присоединиться к проекту.

Магия и клирицизм у варваров совершенно особенные и загадочные. Есть мнение, что они соотносятся с традиционными, но каким образом - неясно. Предпочтения во внешней политике диктуются сегодняшним днем.

### **Племя Гоблинов.**

Варвары не людского происхождения. Гоблинов считают выродившимися эрдами. Быт и нравы их весьма специфичны. До катаклизма они не раз участвовали в войнах на стороне Темной

Владычицы. Оставшись без покровителей, они были вытеснены в бесплодные горы и живут там, изредка нападая на торговые караваны.

Все жители Крина презирают их за нечистотность и дурные наклонности, поэтому внутренний быт гоблинов никому не интересен. Чем они питаются, кому молятся и кем управляются - никто не знает. Гоблин ступивший на чужую территорию, сразу объявляется вне

закона и может быть убит первым встречным. Исключенные из контекста мирного развития, гоблины платят той же монетой, отрицая цивилизации всех других рас.

Живя в изоляции, они, похоже, даже счастливы!

### **Затерянная страна Таман Бузук.**

Дикий и неприветливый горный край был издавна заселен всяческим отребьем Ансалона. на его территории существовали несколько мелких княжеств, варвары, племена горцев, банды гоблинов и людоедов. Вся ценность его была в том, что это - единственная сухопутная дорога от Соламнии в остальные части континента. Не так давно там начали твориться странные вещи.

Внезапно сопредельные территории затопили толпы беженцев, спасающихся от странной силы, которую олицетворяли люди, прозванные Иными. Иные безжалостно истребили часть населения, остальных - изгнали. В рассказах обезумевших беженцев смешались горная магия, драконы, реки расплавленного огня, призрачные тени-убийцы, крылатые демоны и прочая несусветная чушь. Однако после того как в Таман Бузуке пропали несколько торговых и военных экспедиций, соседи закрыли границу с ним, предварительно отогнав беженцев обратно. Что там твориться, по-прежнему достоверно неизвестно. Однако количество зловещих фигур и антисоциальных элементов, беспокоивших ранее государство Ансалон, резко пошло на убыль. Таман Бузук стал землей обетованной для всяческой нечисти.

### **Башня магов в Вайретском лесу.**

Некогда маги были весьма могущественны и почитаемы на Ансалоне. Но после Катаклизма, когда неумная дерзость магов прогневала даже богов, в сердцах людей не осталось доверия даже тем волшебникам, цвет одежд которых был незапятнанно бел. С тех пор маги скрываются от глаз людских в разных пещерах и чащобах, где предаются отвратительным волшебствованиям. Самое представительное сборище засело в башне, в центре Вайретского леса. Лес оный, в котором простому человеку делать нечего, всякий зашедший в него незваным сгинет без следа, мистическим образом меняет свое местоположение, "кочуя" близ границ Квалиности и Абанасии. Магов ненавидят и боятся, это их, похоже, нимало не трогает. У них есть свое мнение по каждому вопросу.

### **Минотавры.**

Раса великих воинов и пиратов не людского происхождения. Минотавры ценят и уважают только силу - физическую, умственную, силу воли. Мораль-фантом, придуманный рабами, нет ни добра, ни зла есть сильные и слабые. Однако честь - не пустой звук для минотавров, говорят, у них есть даже свой собственный кодекс.

Минотавры живут на двух островах Митас и Котас, но истинным их домом является море. Их пиратские корабли не дают спуска ни торговцам Палантаса, ни дредноутам Соламнийских рыцарей.

На островах правит вождь - самый сильный воин, но на корабле лишь капитан бог и



король. Несмотря на агрессивность и презрение ко всем другим расам, минотавры часто договариваются с торговцами и нанимались в качестве охранников и моряков.

### **Скрытые территории.**

На полигоне будут моделироваться территории, доступ на которые ограничен.

**Чащи** - места обитания эльфов и прочих дивных созданий для того чтоб перемещается по чаще необходимо быть "следопытом". (У большинства эльфов эта способность по умолчанию есть). Только следопыт может провести отряд (и пройти сам) в чащу. Игрок, попавший в чащу, обязан плутать по ней до смерти от голода (которая в этом случае наступит через 45 минут), либо пока не найдется тот, кто выведет заплутавшего на волю. Случайно найти то, что скрывается в чаще, игрок не может (исключения есть, и они об этом будут знать, и знания свои смогут подтвердить сертификатом).

**Горы** - земля обетованная гномов. Ситуация приблизительно такая же как и с чащей, только в горы водит "знаток гор".

**Моря** - перемещаться по морю могут только корабли и летающие создания. Так же возможны некоторые места защищенные магией, войти в них могут только некоторые персонажи (опять таки об этом они знают будут).

Блок: Боевка



### **Боевые правила.**

#### **О Воинах.**

1. Любой человек может пользоваться: ножом, кинжалом, луком, копьем.
2. Пользоваться любым другим оружием (кроме специфического (например, кендерский хупак), любыми доспехами и щитами, могут только персонажи со способностью "воин".
3. У некоторых рас есть оружие, которым пользоваться могут только ее представители (уже поминавшийся кендерский хупак или, к примеру, трезубец минотавров).
4. Способность "воин" делится на уровни. С новым уровнем открываются новые возможности.

**Уровень 1:** Воин может сражаться всем спектром оружия, кроме специфического. Может носить доспехи и щит. Воин первого уровня основа любой армии. Предполагается, что воин не занимается земледелием или ремеслом, все, что ему нужно он возьмет и так. Этим воинов нанимают для защиты земель, захвата новых территорий, а так же для собственной безопасности.

**Уровень 2:** Воин может идти в бой, не на своих двух, а, например, на лошади. При штурме может использовать обычные осадные орудия (катапульту, баллисту). Военная элита, как правило, рыцарство. Многие из них владеют собственными поместьями, замками, а то и городами. При серьезном штурме обойтись без них просто невозможно. Являются внушающей политической силой.

**Уровень 3:** Воин может сражаться на весьма экзотических существах (грифонах, драконах и прочее) **Внимание!** просто лететь на грифоне может любой (кто умеет), а вот драться только воин третьего уровня. Так же он может пользоваться магическим вооружением или доспехами (опять же, если умеет). Воин-легенда, их приход предвещают пророчества, именно они поведут свой народ на последнюю схватку со злом (добром). Много таких воинов не может быть просто принципиально. Их нет (скорее

всего) на начало игры. Стать живой легендой мечта каждого.

Подразумевается, что широкие массы не знают способа перехода с одного уровня на другой. Могу только сообщить, что тупым маньячкинством, сиречь набором экспы и истреблением редких и исчезающих видов, прогресса достигнуть невозможно. Так же имеет значение прикид и качество доспеха претендента, я, к примеру, слабо представляю себе рыцаря задрапированного в занавеску и одетого в доспех из старой куртки. Выводы делайте сами.

### **О жизни и методах ее лишения.**

Вся нижеприведенная информация не является догмой. И некоторые свойства объектов могут быть изменены магическим (клирическим) путем.

У человека ДВА хита.

У больших и толстых созданий хитов может быть ненамного больше.

Снять хит можно ударом игрового оружия в конечность.

Снять два хита можно ударом игрового оружия в корпус.

Поражаемая зона полная, за вычетом головы, шеи, паха, кистей и ступней.

К удару имеется два противоречивых требования:

1. Удар должен быть гуманным.

2. Удар должен чувствоваться, то есть быть ударом, а не касанием или швейной машинкой.

Снять 1 хит можно выстрелом игрового лука или арбалета в конечность.

Снять 2 хита можно выстрелом игрового лука или арбалета в корпус.

Ранения в конечность отыгрываются. Рукой нельзя пользоваться, на ногу опираться. Так же не стоит прыгать на одной ножке.

Потеря всех своих хитов приводит к тяжелому ранению.

Тяжело раненый может - ползать, стонать и проклинать судьбу.

Тяжело раненый не может - все остальное.

Тяжело раненый умирает без помощи через 15 минут.

Если вдруг персонаж по хитам ушел в минус, то он умер.

Мертвый 15 минут лежит на месте безвременной кончины и думает о вечном.

В это время его могут обобрать и совершить прочие деяния.

После положенной отлежки, новенький мертвец в белом хайратнике совершает моцион до Страны Мертвых.

### **О попадании, куда не нужно.**

Удар (выстрел) в непоражаемую зону не защищает. Если в результате удара (выстрела) была нанесена травма (ранение, требующее помощи, а не ссадина или царапина). То оба индивидуума, и нанесший травму, и потерпевший отправляются в мертвятник (один за помощью, другой замаливать грехи). Кроме того, мастер может решить ситуацию и по-другому. Решение о тяжести ранения принимает потерпевший.

### **О доспехах и прочих прелестях.**

Доспех должен быть.

Доспех должен быть эстетичным, безопасным и соответствовать роли. (Никаких варваров в full-plate и рыцарей Соламнии в шкурах)

Доспех защищает, то, что прикрывает.

Обычные (немагические) доспехи делятся на два уровня.

1. Легкий доспех: стеганный, кожаный, плюшевый. Добавляет один хит.

2. Тяжелый доспех: кольчуги, панцири и кирасы. Добавляют два хита.

Наручи, поножи и прочая фурнитура, это тот же доспех.

То есть кожа плюс хит, металл плюс два хита.

Можно надевать до двух доспехов на одну часть тела.

Доспехом (любой частью) можно парировать удар (разумеется, с потерей доспешного хита). Так, например, можно пропустив удар, прижать наручем к кирасе меч противника. Это не возбраняется.

Шлем добавляет хит и спасает от оглушения. Кроме того, шлем может помочь, а может и помешать в сражениях со специфическими монстрами.

### **Об оружии.**

Оружие гуманно, эстетично, безопасно. Очень хотелось бы, чтоб оружие имело исторические прототипы.

В особо тяжелых случаях оружие будет проверяться на владельце.

**Меня очень смутило бы наличие на игре крестьян с мечами и рыцарей с кулуарками, а посему просьба обратить внимание.**

Примерное описание оружия с раскладкой по социальному положению.

#### **1. Кулуарка.**

- По игре, нож достаточно острый чтоб перерезать горло. Оружие профессиональных убийц. Учтите, ЛЮБОЙ человек с кулуаркой потенциально опасен и должен быть НЕМЕДЛЕННО обезврежен.

- По жизни, обыкновенный игровой нож, гладко ошкуренный и безопасный. Лучше всего делать из дерева. Длина до 25 см.

#### **2. Кинжал.**

- По игре, самое распространенное оружие самообороны. Кинжал носят практически каждый, кто не может позволить себе более мощного оружия.

- По жизни, игровой кинжал из дерева, текстолита, без заусенцев и острых деталей. Желательно наличие гарды. Длина до 40 см.

#### **3. Меч.**

- По игре, признак воина. Знак высокого статуса. Бродяги и нищие с мечами ВСЕГДА вызывают подозрение. Гномы недолюбливают мечи как вид и пользуются (крайне редко) только короткими вариантами. Эльфы напротив фанаты полторных мечей, почитают как совершенное оружие. Гоблины пользуются тем, что найдут (украдут), жаль только, на двуручники силенок не хватает. У рыцарей Соламнии просто культ меча. Меч никогда не дают в руки посторонним его берегут, холят и лелеют. Прочие люди сантиментов к подобного вида оружию не питают. Остальные расы используют нечасто. Чем длиннее меч, тем дороже стоит его изготовление. И тем, соответственно, выше социальный статус его владельца.

- По жизни добротный изготовленный макет меча из дюрала или текстолита. Возможны варианты из дерева, но только не палки, наспех обмотанные скотчем. Одноручники до 1м. Двуручники от 1.5 до 2 м. Толщина лезвия не менее 7 мм. Наличие гарды обязательно. Вес предпочтительно по 1 кг на каждый метр длины.

#### **4. Топор.**

- По игре, недорогая замена мечу. Для гномов - святыня. Остальные расы относятся с прохладцей.

- По жизни, топоры из резины, крайне желательно амортизационное окно. Толщина лезвия не менее 15 мм. Вес от 0.5 до 1.5 килограмм.

#### **5. Копье.**

- По игре, основное оружие пехоты. Все расы, кроме, пожалуй, гномов, уважают это оружие. Гоблины используют только короткие копья. Минотавры предпочитают трезубцы. Хупак кендеров, те варианты, что с копейным наконечником, используются

как короткое копьё.

- По жизни, допускаются, конечно, варианты из резины с ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ окном, но пеночные или поролоновые копия предпочтительнее. Наконечник должен быть прочно закреплен на древке, дерево сквозь наконечник прощупываться не должно. Длина для коротких копий до 1.8 метра, длинных до 2,5 метра.

#### **6. Лук.**

- По игре, недорогое стрелковое оружие, Завоевало признание у всех рас кроме гномов. С луком можно встретить кого угодно от короля до распоследнего нищего.

- По жизни, предельное натяжение у лука 15 кг. Длина не менее 1.2м. Спортивные варианты не допускаются. Стрелы только гладкие (лучше лаченые). Гуманизатор пенка или пористая резина, поролон не одобряется. Оперение - не можете (не хотите) делать из перьев, делайте из бумаги (провоците, чтоб не мокла и не рвалась).

#### **7. Арбалет.**

- По игре, дорогое, но крайне эффективное оружие, мало кто может его себе позволить. Эльфы арбалеты презирают, остальные расы активно используют.

- По жизни, Натяжение до 15 кг. Требования к болтам такие же, как и к стрелам.

Оружие, не попавшее в список, может быть допущено на Игру, с разрешения мастера.

#### **Ночные бои.**

Небоевое время (оно же ночное) - это период с 22:00 до 6:00. Ночью из оружия можно использовать только ножи, кинжалы. Так же ночью нельзя штурмовать крепости и использовать осадные машины. Перелезание через выносную стену - по жизни, через виртуальную стену - по жизни над ней (по лесенкам, деревьям, товарищам и т.п.). При преодолении невыносимой стены, ее материал не должен быть поврежден. Повреждение периметра не считается повреждением стены. Диверсанты могут произвести расчиповку оружия и доспехов, кулуарные убийства. Некоторые личности вполне могут отравить колодец или поджечь продуктовые склады. Сжечь ВЕСЬ город, мягко говоря, нереально. Профессионалы диверсанты, выполняют подобные действия, должны проникнуть в лагерь, спрятать на расстоянии не более 2х метров от центрального костра записку с описанием действия. Магия, между прочим, ночью действует абсолютно нормально.

#### **Кулуарное убийство.**

Осуществляется только в небоевой обстановке методом проведения ножом или кинжалом по ключице (исключение составляет добивка тяжелораненого или оглушенного). Кулуарка убивает мгновенно, защититься от нее нельзя ничем, кроме брони на шее.

#### **Удушение.**

Игрок может быть задушен путем объятия за плечи и удержания в течение 15 секунд. Душащий может потом заявить жертве: задушил он ее совсем, или слегка придушил - в последнем случае жертва ведет себя также как и оглушенный (см. ниже). Если жертве ничего не сказали - значит, она, увы, задушена совсем

#### **Оглушение.**

Оглушение производится небоевой частью оружия в область лопаток с криком "Оглушен!". Оглушение длится 5 минут. От оглушения спасает шлем.

Оглушенного, впрочем, как и любого другого, можно обыскать. ОБЫСК моделируется задаванием вопросов типа: "А что у тебя в левом кармане/сапоге/рукаве и т.п.?" Обыскиваемый обязан вынуть все Игровые вещи, сертификаты, чипы и пр. из названного кармана, сапога и т.п. Если игрок не против, можно обыскивать по жизни.

**Расчиповка** - срезание чипов железа с оружия и доспехов. Чип допуска и типа оружия НЕ СРЕЗАЕТСЯ!

## Блок: Фортификация

### **О крепостях и методах из взятия.**

Вводим такое понятие как штурмовая зона.

**Штурмовая зона** - это, штурмовая стена, ворота и участки для защиты и нападения. Участки ограничиваются веревками с белыми тряпками. В участке для защиты, не должно быть палаток и прочих сооружений, представляющих ценность. В участке для нападения не должно быть естественных препятствий (наваленного сушняка и прочее). Подразумевается, что введение штурмовой зоны сделает штурмы безопаснее и зрелищнее. Штурмовую зону оборудуют до игры защитники крепости.

### **Искусственные препятствия.**

Ров - пожизненное препятствие, преодолевается в меру своего интеллекта. Ров может быть заполнен водой (как по игре, так и по жизни). Для глубоких рвов следует предусмотреть пологий склон с боку, для вылезания из него. Стена штурмовая - ширина никак не менее 5 метров, наличие в ней ворот обязательно. Ворота - сломанные по жизни являются сломанными и по игре.

## Блок: Штурмы, Осады

### **Штурмовые орудия.**

**Таран** - бревно, можно с перекладами, можно без, это ваше дело. Тараном можно ломать только ворота и ничего более.

**Катапульта и баллиста** - орудия для истребления живой силы противника. Попаданием убивает

человека насмерть, попаданием в щит тяжело ранит владельца щита. Некоторые модели (как правило, технически продвинутые) способны разрушать стены.

## Блок: Плен

**Пленение.** Пленение происходит путем завязывания петли на запястья жертвы. Люди, связывайте так, чтобы не причинять пленным увечий. Можно связать ноги. Освободиться можно лишь "перерезав" веревки (развязав по жизни). Можно уползти, если вас, конечно, не посадили под замок или в яму (пожизненная яма глубиной сантиметров 50), однако не забудьте сообщить пленному об условиях, в которых он сидит. Пленного можно заковать в железо при наличии в лагере кузнеца - кандалы имитируются цветным шнуром с чипом железа (причем снять их может только кузнец). Пленный может умереть от тоски по родине, как правило, подобное случается через 3 часа (по желанию пленного). Однако если пленный будет терпеть пожизненные лишения, голод, холод, побои и издевательства, тюремщиков ждет короткий, но содержательный разговор с мастерами!

## Блок: Медицина, лекари

## Правила по Лекарству.

Каждой болезни соответствует свой уникальный набор симптомов. Их количество может различаться, в зависимости от степени тяжести болезни. Лекарство лечит строго определенные симптомы. У компонентов лекарства могут быть побочные эффекты. Для полноценного излечения требуется устранить ВСЕ симптомы заболевания и все побочные эффекты, составив рецепт (то есть комбинацию компонентов). Лекарь отыгрывает приготовление лекарства, приготовлением скажем чашки с чаем. Перечисляет все компоненты входящие в рецепт. После чего поит больного...

А теперь самое интересное... Если все симптомы были устранены, то больной выздоровеет сам по себе через 15 минут. Если же один или несколько симптомов не были учтены (не было адекватного лекарства или у него было слишком много побочных эффектов), то каждый неустраненный симптом дает вероятность 1/6 смертельного исхода. После чего бросается кубик, и судьба больного определяется. В случае неудачи мучительная смерть (второй попытки на лечение не дается).

Болезни - сертификат стандартного образца с перечисленными симптомами заболевания выдается конкретному игроку. Болезни - явление на Кринне перманентное, так что лекари без работы не останутся, причины для болезни могут быть как игровые (поменьше мотайтесь по сырым подземельям и попадайте под газовую атаку зеленых драконов) так и неигровые (бардак в лагере). Лекари - по уровням НЕ делятся. Знания лекаря определяет его Книга Трав, где перечислены известные ему компоненты. Разумеется, знающий больше компонентов способен лечить эффективнее большее количество болезней.

Блок: Магия



## Магия.

Магия на Кринне имеет место быть. Маги трех лож: Белой, Алой и Черной, несмотря на разницу в идеологической окраске, совместно используют источники маны расположенные на территории Ансалона. Маги делятся по уровням (впрочем, тоже делают и заклинания). Заклинания пишутся в спеллбуки (книги заклинаний по-русски). Количество заклинаний в спеллбуке ограничено. Как правило, суммарный уровень заклинаний не должен превышать уровень мага+1. Заклинания, которые в спеллбуки не влезли, хранятся в башне магов или по месту их проживания, в домашней библиотеке.

Обычно капитулы лож знают все заклинания своих подчиненных и на начало игры распределяют, что каждый из них должен знать... Но некоторые маги свои домашние разработки прячут и пользуются единолично (эти заклинания надо прислать до игры и утвердить у мастера, постарайтесь, чтоб это были **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** оригинальные спеллы).

Заклинание состоит из нескольких частей. При кастовании они произносятся последовательно. Название спелла, вербальный компонент и описание действия (некоторые заклятия используют еще и материальный компонент). В процессе произнесения спелла маг не может быть прерван. То есть маг, убитый во время кастования сначала докастует до конца и только потом умрет. Если идет сражение, и с обеих сторон участвуют маги, то сначала они разбираются между собой (это принципы ведения боя у них такие) и только потом с воинами.

Маги ограничены в количестве произносимых заклинаний (как - пока секрет).

## Блок: Экономика



### **Экономика.**

Основа экономики, ресурсы и средства их переработки. Есть ресурсы, которые потребляют очень многие команды: еда, золото, железо. Есть весьма специфичные: строевой лес, лунное серебро, помет летучих мышей. Разумеется, то, что ценно скажем для мага Вайретского леса, для купца из Палантаса окажется бесполезным...

Мера ресурсов чип. Но оговорюсь сразу, чип- это только наклейка на контейнер. Сам по себе не обозначает ничего. Но наклеенный на любую емкость: мешочек, бочонок, рюмка))), обозначает, наличие в этой емкости соответствующего ресурса. Все транзакции: перемещения, кражи и т.д. следует производить с зачипованным контейнером (исключение составляет оружие и доспехи, чип, снятый с меча, переклеивается на любой подручный предмет (но не на оружие или доспехи)).

Пример: толпа гоблинов режет мирного торговца и его охранника, на еще теплых телах остается два чипа зерна, чип железа, меч и кольчуга. Чипы на контейнерах (предположим это, были мешки, набитые соломой) гоблины просто берут с собой, а вот с мечом и кольчугой приходится повозиться. Подбираются подходящие палки (как вариант бревна, камни, бутылки) и чипы переклеиваются на них. Все гоблины убегают на встречу новым приключениям...

Разумеется, следует соблюдать меру. Контейнеры должны быть заметны, не менее кулака, но не огромные. Что применять в этом качестве решать вам, но рекомендую не применять дорогих и ценных вещей (возврат контейнера гарантировать трудно). Перемещать контейнеры тоже можно не абы как, а с проявлением интеллекта. Один человек может нести два чипа (о том, что в контейнерах, говорить нужно?). Но два человека, могут сделать караван. Навалить ВСЕ чипы, что необходимо переместить, на кусок ткани и взявшись за углы нести получившуюся конструкцию. Разумеется, можно бросить караван в любой момент и взяться за мечи (спеллбуки). Караван неотъемлемы, не уничтожаем.

### **Зачем нам все это надо???**

Любая команда два раза в день производит сдачу чипов. По игре это мотивируется тем, что правитель раздает ценности в бюджетные отрасли (лекарям, поварам, гвардии и т.д.), то есть тем людям, что работают в сфере услуг. Для человеческих команд основных ресурсов три: золото, еда, и железо. Соответственно недосдача приводит к негативным последствиям. Количество требуемых к сдаче чипов определяется не численностью команды, а статусом города. Так Палантас будет сдавать больше еды и золота, чем Вингаард, даже при равной численности обеих команд. Спектр сдачи чипов определяется сферой занятости команд. Армейские гарнизоны потребляют много железа. Купеческие города требуют золота. Ремесленные центры - еды. У нелюдей системы схожа, но возможны изменения, о которых знают только они...

### **О гнусном!**

Недосдача приводит к последствиям. Повышается уровень заболеваемости, маги и клирики забывают заклинания, оружие рассыпается в руках. Недосдача определенного ресурса приводит к определенным последствиям, их можно выяснить по игре, или попытаться отыскать в библиотеках. Последствия начинаются с низов общества, и в последнюю очередь доходят до правителя (чем не стимул к революции???). Полная



несдача чипов отбросит команду в каменный век...

### **О том, где все достать...**

На игре действует система виртуальных усадеб. Модели шахт, полей и стад производят ресурсы. К сожалению ни одна команда не производит всех ресурсов достаточных для безбедного существования. Приходится торговать...

Виртуальные усадьбы приходится охранять (ау наемники!!!). Список моделей (разумеется, часть открытая для всех)

Шахта- железо, золото, драгоценные камни, прочие металлы (разумеется, не все вместе).

Усадьбы с полями, стадами и прочими прелестями. Дают, как правило, еду. В некоторых случаях еще что-то полезное...

Рыбацкие поселки - дают еду, изредка море что-то смывает или что-то выносит.

Модели должны размещаться на расстоянии от города, на открытой местности их работоспособность подтверждается мастерским сертификатом. Модель должна быть не столько функциональной, сколько эстетичной, проявите творческое мышление. Модель может быть разрушена, но не может быть изъята. Новая модель изготавливается в течение экономического цикла.

### **Экономический цикл.**

В сутках два экономических цикла с 10 до 16 и с 16 до 22. За два часа до конца цикла начинается раздача чипов. Чипы не раздаются прямо в руки владельцам, а разбрасываются на моделях. Кто эти чипы соберет, тот и хозяин. Так что актуально охранять свои кормушки. В конце цикла начинается сбор чипов жизнеобеспечения с игроков. Можно избавиться от чипобола, попросив мастера вычитать потребляемую часть чипов из доходной части, в этом случае вы будете получать только излишки.

Блок: Животные, охота



### **Всадники и пехота.**

Лошадь отыгрывается флажком, закрепленным на флагштоке за спиной игрока. Флагшток упал - лошадь споткнулась, но жива, сломался - сдохла. Игрок, который едет верхом, должен бежать (хотя бы рысью). Если он просто идет, значит, лошадь движется не быстрее пешего. В редколесье и в поле всадник имеет преимущество в скорости. Если пеший находится на расстоянии 15 и менее метров от конного, то последний может крикнуть пешему: "Ускакал!". Пеший обязан остановиться и ждать, пока всадник не подъедет вплотную или не удалится более чем на 15 метров. В обоих вариантах верховой должен "скакать", т.е. бежать.

От стрел и магии лошадь уйти не может. Удар копьём скачущего всадника опрокидывает жертву на землю (и снимает положенное количество хитов).

Летающие создания отыгрываются соответствующим костюмом. Имеет преимущество в скорости даже перед лошадью, причем над любой территорией (даже над густым лесом). Может летать над скрытыми территориями (см. соответствующий раздел), но не может взаимодействовать с теми, кто на них находится.

## 2.0.0.3