

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

Название игры: Проклятый город

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



## ПРОКЛЯТЫЙ ГОРОД.

### 1. Предыстория.

Давно существовал один из прекраснейших городов на планете - Тамриэль, стоявший вблизи больших лесов. Люди в нем были счастливы, сыты и довольны всем. Город прославился своей магической гильдией, маги которой преуспели в познании великих заклинаний. Слухи о могуществе этой гильдии распространились по всему свету. В Тамриэль стремились одаренные большим умом и магическими способностями люди. Далеко не каждые из них становились членами этой гильдии. Так как старейшины проводили жесткий отбор среди новичков. Им не хотелось, чтобы в их гильдии находились не чистые душой люди. Но, все-таки, сообщество магов наполнилось не очень хорошими людьми, не разделявшими точку зрения основателей сообщества. И они не осмелились прямо противостоять старейшинам. Однажды в город пришли три могущественных мага и изъявили желание присоединиться к гильдии. Но один из старейшин вспомнил этих трех друзей, которые творили смерть и разрушения на других землях много лет назад. Посоветовавшись, старейшины решили прогнать их из города. Так они и сделали. Те трое затаили великую злобу на старейшин, и поклялись отомстить им, во что бы то ни стало, но не знали, как это сделать. Члены магического сообщества, не разделявшие мнение старейшин, поняли, что пришел их час. Сговорившись с тремя злыми колдунами, они выкрали у верховного мага старинную книгу с заклинаниями, которую не мог прочитать не один ученик гильдии, и ночью они передали трем злым магам книгу. Обнаружив в книге заклинание великого проклятия, три товарища поняли,

что именно этим смогут отомстить старейшинам. Выйдя за пределы города, маги прочли смертельное заклинание и исчезли. На следующий день город был подвержен нападением непонятных существ, которые портили посевы, разносили чуму и другие неизвестные болезни. Люди умирали тысячами от голода, холода и заразных болезней. Маги гильдии, пытаясь спасти город от неминуемой гибели, начали использовать еще не совсем известные им заклинания. Но этим они только ухудшили положение: беспорядочное скопление разных сортов магии в одном месте привело к огромному взрыву, который уничтожил гильдию магов и разрушил почти весь город. Некоторые животные, люди и растения мутировали. Выросли диковинные растения, появились новые животные. Люди, убедившись, что магической гильдии больше нет, окончательно отчаялись. Нашлось три сильных духом человека, но они во многом не сошлись во мнениях. За каждым из лидеров пошло определенное количество людей. Так образовались три клана: клан Змеи, клан Крови и клан Орла. Проклятие - долгое время не давало о себе знать. Все кланы начали, понемногу, приспосабливаться к таким условиям. Но снова задули злые ветры, чудовища, звери пришли и начали портить посевы, рушить шахты, убивать людей по ночам. С каждым днем выжить в таких условиях становилось труднее и труднее. Казалось, будто бы ничто не могло исправить ситуацию, но однажды какой-то мальчик в руинах нашел древний свиток, где было записано, что существует алтарь богов, пять святых кулонов и святая библиотека знаний магической гильдии, в которой записаны инструкции к применению алтаря и пяти кулонов, если эти пять кулонов возложить на алтарь и произнести какое-то заклинание, проклятие спадет. Но не кто не знает, где эти вещи находятся. Люди стали пытаться отыскать эти кулоны и святой алтарь богов.

### Описание кланов.

**1. Хранители цитадели:** Здесь собрались остатки членов магической гильдии и наиболее мудрая часть разрушенного Тамриэля, то есть – те, кто не потерял своих человеческих качеств. Они заложили небольшой каменный замок, где они воссоздали подобие ушедшего города. У них неплохо развита культура. Их религия, по характеру, очень похожа на средневековое христианство. Проживают в самом центре бывшего города. Им известны профессии: рабочий, крестьянин, шахтер, колдун, паладин.

Особенности: Колдуны начинают с третьего уровня.

**2. Гвардейцы:** Это сборище искусных мастеров боя, которые до уничтожения города, входили в гильдии бойцов и королевскую гвардию. Но массовые скопления магии очень сильно повлияли на их разум. Эти люди в основном выживали за счет грабежа разбоя и убийства. Другие кланы их сильно недолюбливали. Им известны профессии: колдун, шахтер, рабочий, крестьянин. Проживают где-то в районе устья реки Тамриэль. Религии у них нет никакой, каждый исповедует, что хочет.

Особенности: Каждый житель имеет +1 хит к здоровью. Умеют проводить обряд берсерка.

**3. Клан Крови:** Клан представляет собой людей занимающиеся всякой черной и кровавой магией. Поклоняются кровавому богу Бранду, который требует в жертву молодую девушку каждый цикл. Живут они преимущественно за счет охоты на разных зверей. Место их жительства находится в самой лесной части разрушенного города. Это очень не коммуникабельные люди. С ними почти невозможно договориться. Но зато очень хорошие стрелки из луков и арбалетов. Им известны профессии: шахтер, колдун, рабочий.

Особенности: Врожденный иммунитет к яду змеи, сдают только три чипа мяса каждый цикл. При приношении кого-нибудь в жертву, колдуны добились некоторых кровавых заклинаний. Все метательное оружие снимает на один хит больше чем в других командах.

### Типы квестов.

Для игроков предложены различные типы ответвляющихся от главной задачи квестов. Некоторые, из которых вы можете взять по собственному желанию у алхимика или странника. Разумеется, после их выполнения заказчик выдаст вам награду.

Существуют 4 типа квестов.

#### а) ГЛАВНЫЕ:

1.Найти алтарь Богов. 2. Святые Кулоны. 3. Свитки великой библиотеки.

#### в) ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ:

Убить монстра, у которого в животе кулон (он его съел) и т.д.

#### г) ВТОРОСТЕПЕННЫЕ:

Тип этих квестов делится на два вида

AD&D - лабиринты, т.е. игрок должен сыграть с мастером в небольшую настольную RPG. Там будет учитываться роль, вооружение, специальность и т.д., а отыщите там искомую вещь или умрете - зависит от вас.

Реальные - простые, например вас попросит алхимик принести ему какой-нибудь ингредиент, который растет где-то на полигоне.

#### д) ГЕМОРОЙНЫЕ:

Данные задания будут выдаваться игрокам за не игровое поведение и прочие не адекватные поступки (работа или ведение битв в религиозный праздник), споры с мастерами. Пример такого квеста: боги сказали тебе, если ты смертный не принесешь нам огра на алтарь за 2 игровых часа, то пеняй на себя!!! И вам придется идти ловить живого огра.

Пиротехника, кроме мастерской, запрещена. Запрещены также малозаметные препятствия типа волчьих ям, натянутых лесок и т.п.

Блок: Боевка



## 2. Боевые правила.

Эти правила обязательны к выполнению всеми участниками игры.

### Общие положения.

Поражаемая зона - полная, кроме кистей, ступней, головы и паха. Попавший в голову или пах по желанию пострадавшего может перейти в состояние тяжело раненого. Все оружие проверяется непосредственно на владельце. Колющие удары и поражения стрелами засчитываются только в зону футболки или бедра. Стрелы луков снимают 2 хита, арбалетов - 3 хита, другого оружия своё количество хитов. Удар оружием должен быть четко выражен, фиксирован и нанесен с амплитудой, минимум 1/4 круга иначе оружие не сможет пробить доспех. Колющие удары наносятся только с "короткой руки", то есть при ударе локоть колющей руки должен быть прижат к телу. Запрещено злостное применение приемов единоборств и ударов, кроме ударов щит в щит. Разрешается захват за руку с оружием, захват за древко оружия. Разрешен захват за клинок латной перчаткой. Если захват произведен голый рукой, то схвативший теряет, сколько хитов, сколько секунд продержал. Очень рекомендуется непосредственно фехтовать только в защитных перчатках или рукавицах.

Самопоражение и поражение товарища по команде засчитывается.

Убитым считается человек, потерявший один хит сверх имеющихся.

Оглушение производится как в мирной, так и в боевой обстановке посредством удара не боевой частью оружия по спине со словами “оглушен”. После чего оглушенный обязан на три минуты прекратить всякие действия, включая разговоры.

Запрещается хранить игровые вещи в палатках, прятать их (без разрешения мастера). Хранятся игровые предметы на видном месте (у входа в палатку).

Игрок, переносящий более 4 видов оружия (за исключением стрел, ножей, кинжалов), считается перегруженным и не может бегать и сражаться.

### **Характеристики оружия.**

Все нижеприведенные данные являются очень желательными, но мастера всегда оставляют за собой право принимать или не принимать оружие.

Оружие должно быть похоже на оружие и, желательно, иметь исторические прототипы. Металлические части оружия должны быть выкрашены под металл, или в черный цвет (что не очень рекомендуется лучше все-таки серебрянка). Оружие не должно иметь острых, цепляющих и режущих частей, способных нанести травму. Оружие, не оговоренное в правилах либо выходящее за рамки своего класса, будет обсуждаться в каждом отдельном случае. При оценке оружия будут учитываться и эстетические нормы!

### **Клинковое оружие.**

Нож - длина клинка не более 20 см. и без гарды. Не берет доспехи.

Кинжал - длина клинка не более 40 см. Не берет защиту 3 категории.

Для всех мечей - ширина клинка не менее 3 см., центр тяжести не далее ширины ладони от гарды. Вес - геометрический показатель 5-8 г/см длины, толщина лезвия не менее 1см. Одноручный меч - длина клинка не более чем рука + ладонь. Не пробивает защиту 4 категории.

Двуручный меч - общая длина не более роста владельца. Длина рукояти - 3 -5 хватов. Им нельзя работать одной рукой (только если из-под локтя). Снимает 2 хита.

### **Рубящее оружие.**

Для всех топоров - кромка лезвия делается из мягких материалов, реально гасящих удар. Центр тяжести не ближе 2/3 длины от рукояти.

Топор одноручный - длина не более чем по пояс, вес не более 700 грамм. Снимает 2 хита.

Топор или секира двуручные - длина не более чем по подбородок владельца. Вес не более 1,2 кг. Работать можно не менее чем двумя руками. Снимает 3 хита.

### **Ударное оружие.**

Кистень - масса шара не более 50 грамм, длина рукояти не более 50 см., гибкой части - не более 50 см. не пробивает доспех 3 категории защиты.

Цеп - рукоять длиной 1 - 1,5 метра, гибкая часть - 15 см.

Палица, булава, шестопер и т.д. – длинна не более 70 см, вес не более 600г, ц/т не ближе длинны.

Все вышеперечисленные снимают по 3 хита.

Шест, палка - вес не более 800 гр., диаметр не менее 2 см. Длина не более роста, но и не менее чем по пояс, обязателен смягчитель. Рубящий удар снимает 1/3 хита. Доспех не пробивает.

### **Древковое оружие.**

Копье охотничье - в рост владельца.

Копье боевое - в рост владельца с рукой.

Дротики - от 0,7 до 1,5 метров. Диаметр древка 1-3 см.

Колюще - рубящее древковое оружие (алебарды и пр.) - длина в рост владельца с рукой.

Центр тяжести не ближе 2/3 длины.

Древки окоренные, обязательно прямые (на полигоне сделанные, скорее всего не пройдут!), диаметр не менее 2 см. наконечник должен реально гасить удар и быть похожим на наконечник. Алебардой работает только двумя руками, Копьем и дротиком можно работать одной рукой, при этом оружие держится на 1/3 длины.

Колющий удар снимает 1 хит, не пробивает защиту 4 категории. Рубящий удар копьем (при ширине наконечника не менее 7 см, длине не менее 20 см.) - 1 хит, не пробивает 4 категорию защиты. Рубящий удар алебардой снимает 3 хита, амплитуда удара не менее 1/4 круга. Дополнительные элементы снимают 1 хит.

### **Стрелковое оружие.**

Лук - не короче, чем 0,9 метра, натяжка тетивы - не более 10 кг.

Арбалет - имеет деревянное ложе с не складывающимся прикладом длиной не менее 70 см. и натяжку тетивы не более 10 кг. Размах лука не менее 50 см. при снятой тетиве.

Стрелы - окоренные, прямые, со смягчающими наконечниками из резины и оперением. Длина стрел для луков не менее длины руки, для арбалетов - болты не менее 10 см.

Метательное оружие, ножи, топоры, сюрекены и т.д. изготавливаются из мягких материалов.

Снимают 1 хит при попадании в футболку. Доспех не пробивают. Метательные топоры пробивают доспех 1-2 КЗ снимая 1 хит. Сарбаканы (духовые трубки) - любой длины, стреляют стрелками с ядом. Не пробивают доспех.

### **Щиты.**

Не должно быть острых и цепляющих деталей на внешней стороне. Шириной - не более ширины плеч плюс две ладони. Разрешены только удары щитом пластина в пластину. Супер легкие щиты не пропускаются. Щит, висящий на спине, защищает только от стрелкового и метательного оружия. Удар ногой в щит - разрешен.

### **Доспехи. Категории защиты.**

Категория защиты (КЗ) = количество хитов добавляемых доспехом.

КЗ определяет только мастер!!!

КЗ - бонусы

0 - без доспеха.

1 - кожаный, войлочный, стеганный толщиной не менее 0,5 см., более тонкий, но армированный металлическими пластинами, толщиной не менее 0,5 мм, с зазором более 1 см. Кольчуга из колец диаметром более 15 мм.

2 - кожаный, войлочный, стеганный толщиной более 1 см или армированный металлическими пластинами с зазором менее 0,5 см. Кольчуга.

3 - гроверная кольчуга, кольчуга двойного плетения (6 в 1), чешуя, ламелярка, кожаный, войлочный, стеганный, армированный пластинами с нахлестом.

4 - двойной доспех (например, чешуя поверх кольчуги), то есть 3+2, жесткий доспех (кираса, готика).

При полной защите (тело и конечности) количество хитов увеличивается на единицу.

Полный доспех (с рукавицами и шлемом), выполненный в едином стиле дает +1-2 хита.

Шлем легкий (открытое лицо и шея) дает +1 хит. Человека в легком шлеме можно оглушить топором, двуручным оружием, ударным оружием.

Шлем тяжелый (закрытое лицо и шея) дает +2 хита. Оглушить же владельца одного шлема можно только двуручным топором, дубиной или бревном.

Наручи и поножи, реально защищающие конечности, позволяют блокировать удары любого оружия, кроме двуручного.

Для металлического доспеха обязателен подкольчужник, иначе категория защиты уменьшается на 2.

Доспехи должны соответствовать историческим аналогам.

В случае особо тщательного изготовления класс доспеха может быть повышен.

Блок: Фортификация 

### **Крепости и осады.**

Стены ....

Ворота - шириной не менее 1,5 метров, высота не менее 2 метров. Боевой коридор - любой длины, с любым количеством колен, при условии, что каждое колено обеспечивает проход с минимальным тараном в горизонтальном положении.

Подземный ход имитируется двумя проволочными квадратами, минимальные размеры 0,5 X 0,5 метра. Один квадрат находится внутри крепости, другой изображает выход. Пропускная способность хода зависит от размеров входа и выхода.

Ров - канава, шириной не менее 1 метра, глубиной 0,5 метра.

Блок: Штурмы, Осады 

Ров форсируется при помощи фашин и перекидных мостков. Игрок, упавший в ров, считается убитым.

При осаде можно использовать для метания (только с крепостных стен, только вдвоем) камни для катапульт или бревна (из пенки).

Попадание в человека подобного снаряда приводит к тяжелому ранению.

Метательные машины - баллисты и катапульты, должны сохранять принципы действия исторических аналогов. Снаряды - мягкие мешочки. Попадание снаряда в игрока вызывает тяжелое ранение, в щит - разбивает щит. Размер станины метательной машины - не менее 1-1,5 метра, переносится не менее чем 4 человеками. Прочие осадные орудия, не указанные выше, могут быть допущены только после проверки на безопасность.

Штурмовые лестницы можно отталкивать и сбрасывать, пока один из атакующих не встал на лестницу обеими ногами.

Блок: Пожары, поджоги 

**Поджог** укреплений и построек имитируется привязыванием красных тряпочек на видное место (не менее трех на каждое строение или участок стены длиной в один метр).

Если тряпочки не сняты в течение 5 минут ("горящая" стрела с привязанной красной тряпочкой должна находиться на строении не менее 8 минут) - данное строение сгорело.

Каменные постройки не горят, но выгорает содержимое. Палатки сгорают вместе с находящимися в них игроками.

#### Блок: Плен

Пленить можно только безоружного или оглушенного игрока. Пленение осуществляется путем набрасывания петли на руки или корпус (практически реальное связывание без варварства, то есть не выкручивать их и не связывать локти). Освободиться самостоятельно пленный может по дороге до лагеря пленивших, если в его руки попадет оружие. По прибытии в лагерь он может быть закован кузнецом (кандалы имитируются) и сам освободиться не может.

#### Блок: пытки

В качестве наказаний может применяться “порка плетью” (отжимание или приседание соответственно количеству ударов плетью). Не сумевший отжаться считается запоротым насмерть. Могут применяться также пытки, которые моделируются висом на турнике. Провисевший определенное время (три минуты для мужчин и две минуты для женщин) имеет право не отвечать на поставленный вопрос, ему должен быть предоставлен отдых на 15 минут. Не выдержавший отвечает на вопрос (правдиво и подробно!), или идет в “страну мертвых” (умер от пыток).

#### Блок: Медицина, лекари

### **6. Лечение, яды и эликсиры. Болезни и Знахарство.**

Все яды, травы и эликсиры можно приобрести только в башне алхимика. Цена договорная.

Лечение. Как выше было сказано, лечением могут заниматься все игроки, но лечение подразделяется на два вида:

**а) Исцеление отварами и простейшее лечение.** То есть раненному дают выпить какое-то зелье и его хиты восстанавливаются, или раненому в бою на место ранения (а не на одежду или доспех) накладывают чистую тряпочку (делают перевязку) и его раны заживают. Но если у игрока легкое ранение, то его должен кто-то перевязать иначе через 30 минут перейдет в состояние тяжелораненого, он выздоравливает через 15 минут. А тяжело раненого надобно тоже перевязывать, да напоить некоторыми травами, пока не известно, и он полностью выздоровеет через 1 час, а если этого не проделать, то умрет через 10 минут.

**б) Магическое лечение.** Лечить, таким образом, могут только колдуны, маги, паладины и странники. Но все они лечат по-своему. Паладин может лечить всех кроме себя. Колдун только себя самого, а маг всех подряд.

### **Эликсиры.**

Действие принятых вами эликсиров записывается на обратной стороне вашего игрового

паспорта, и не забудьте написать время испытания. Несомненно, будут появляться новые снадобья. А отыскать их можно, если вы нашли обрывок великой библиотеки, в котором будет записано название напитка, его действия и ингредиенты на каком-то непонятном языке, который может читать алхимик. Если вы хотите приготовить себе этот отвар, то несите инструкцию алхимику и договоритесь с ним о цене. Или попытайтесь сами разгадать шифр. Ниже перечисляются уже известные всем командам напитки.

**Лечебное снадобье** - восстанавливает 1 хит здоровья.

**Напиток здоровья** - восстанавливает все хиты здоровья.

**Отвар ярости.** Если игрок испил эту вещь, то он превращается в берсеркера. Не забудьте надписать время испытания отвара у вас в игровом паспорте.

**Эликсир оборотня.** Человек, выпивший такой отвар становится оборотнем, который каждую ночь будет охотиться на людей, а утром станет нормальным человеком.

**Отвар стойкости.** Выпив его, игрок на час получает иммунитет к яду змеи и кураре. Но это очень редкий и дорогостоящий напиток и купить его будет очень трудно. Но после попадания яда в ваш организм этот отвар пить бесполезно.

**Противоядие.** Тоже очень полезное заклинание. Если вдруг вам в пищу подсыпали яд змеи, а с вами рядом ваш друг, у которого, к тому же, есть чип противоядия, то, напоив вас этим напитком, в течении 5 минут считайте, что вы выздоровели.

**Исцеляющий напиток.** Выпив этот напиток, болеющий простудой, может считать себя полностью здоровым. Но для восстановления хитов он не годится.

## Болезни.

На игре существует несколько неприятных болезней. Симптомы некоторых болезней известны всем (проявление многих болезней - нанесенный на лицо игрока цветного грима в виде точек и полосок и др.). Но существуют еще совсем не известные людям болезни, о которых в течении игры вы сможете узнать. Все болеющие люди приравниваются к легкому ранению, и через каждые 30 минут у них убавляется один хит, также заболевшие не могут заниматься своей профессией и воевать до полного исцеления. Для полного выздоровления игроку необходимо принять соответствующее лекарство.

### Общеизвестные болезни:

**Простуда** - заболевший время от времени покашливает, на лице выступает сыпь - точки белого или синего цвета. Причина возникновения - чаще всего, мастерский произвол за не качественное отыгрывание предписанной роли и хождение без игрового прикида. Если не вылечить в течении часа, то игрок может умереть.

**Проклятие** - некое подобие проказы, заболевший такой болезнью, должен завязать лицо какой-нибудь тряпкой, на лице и руках выступают черные, синие и красные полоски. Симптомы - сильное ухудшение зрения, сильная боль в голове. Если не лечить смерть наступает в течении 2 часа. Но некто не знает, как эту болезнь лечить (но попробуйте с помощью обряда). Заразна.

**Черная смерть, или чума** - известно, что в давние времена она выкашивала больше половины населения, но в данный момент этой болезнью не болеет ни кто, так как, маги бывшей маг гильдии разработали заклинание против нее, но маг. гильдии больше нет, и очень немногие знают, как ее лечить. Симптомы - жар, бред, боль во всем теле (большие черные полоски грима на лице и руках). Очень заразна.

**Ликнотропия** - одна из самых странных болезней на игре. Возникает от укуса (царапины) оборотня. Днем симптомы болезни не прослеживаются, но стоит солнцу скрыться, как человек превращается в ужасное создание и перестает контролировать свои действия, он становится оборотнем. Такую болезнь еще не умеет лечить никто.

## Знахарство.



Знахарством могут заниматься вожаки и алхимик. Т.е., они могут варить разные отвары. Но алхимик варит отвары лучше. Для приготовления отвара необходимо затратить некоторое количество разных ингредиентов. Например, для приготовления лечебного снадобья необходимы: Сок растения Тирро, Красная роза, Вода, Ил. Некоторые ингредиенты можно найти в лесу и в болотистых местностях, а некоторые, такие как, слюни Спиригана необходимо отбирать у разных зверей и монстров. Все звери и монстры, кроме чипов продовольствия, имеют чипы ингредиентов.

#### **Далее перечисляются уже известные всем ингредиенты.**

Бамбук - обезболивающее.

Папоротник - хорош для остановки кровотечения.

Ил - чаще всего используют при болях в животе.

Черная роза - хороша против некоторых болезней (простуда)

Белая роза - сильный галлюциноген.

Красная роза - очень ядовита.

Сок растения Тирро - хорош для заживления ран.

Кровь Огра - пока неизвестен.

Кости Огра - пока неизвестен.

Кровь Спиригана - пока неизвестен.

Слюни Спиригана - пока неизвестен.

Вода - вода добавляется в каждое снадобье.

Сухие корни - необходимы для яда кураре.

Клыки оборотня - пока неизвестен.

Кровь оборотня - пока неизвестен.

Печень медведя - нужна для приготовления регенерационных снадобий.

Заячьи уши - для противоядий.

Щетина кабана - для противоядий.

Глаза оленя - для противоядий.

Кости Зомби - пока неизвестен.

Яд Горгоны - сильный яд внутреннего действия.

#### **Составление уже известных отваров.**

Лечебное снадобье: Вода, папоротник, бамбук, сок растения Тирро.

Напиток здоровья: Медвежья печень, папоротник, вода, бамбук, сок растения Тирро.

Отвар ярости: Белая роза, вода, папоротник.

Эликсир оборотня: Вода, сухие корни, красная роза, щетина кабана.

Отвар стойкости: Глаз оленя, вода, черная роза, ил, бамбук.

Исцеляющий напиток: Вода, черная роза, ил, яд Горгоны.

Змеиный яд: яд Горгоны, вода, сухие корни.

Яд кураре: Вода, красная роза, папоротник, сухие корни.

Блок: Ранения



Тяжелораненым считается человек, потерявший все хиты. Он не разговаривает, не передвигается и переносится по жизни. Без медицинской помощи он умирает через 10 минут.

Получивший в течение одной жизни пять и более тяжелых ранений считается калекой, не способным к военной службе и тяжелой работе.

Отрубание конечности, не защищенной доспехом, приравнивается к тяжелому ранению и вызывает ее отсутствие до конца данной жизни.

Легкораненым считается человек, потерявший все доспешные хиты, если таковые имелись (остался один хит). Без медицинской помощи переходит в состояние тяжелораненого через 30 минут. Не может бегать.

Блок: Яды



### Яды.

Ядами можно отравить, кого угодно и некоторыми можно смазывать оружие. Ниже перечисляются уже известные всем кланам яды.

**Змеиный яд** - его можно подкладывать кому-нибудь в пищу, но не забудьте на обратной стороне чипа яда написать время отравления жертвы. Пострадавший приравнивается к тяжелому ранению, но если он не примет противоядие в течении 5 минут, то он умирает от диких болей в животе.

**Яд кураре.** Этим ядом мажут оружие и тогда только один удар нужно нанести по не защищенному доспехом телу противника, чтобы тот сразу же умер. Противоядие от этого яда еще нет. В пищу подкладывать бесполезно.

Блок: Магия



### 5. Магия.

Магия на игре подразделяется на два вида: стихийная и обрядовая.

**Магические хиты (МХ).** Вовремя всем штурмов крепостей разрешается использовать магию не выше третьего уровня.

МХ - есть определенное количество чипов магии, которые имеет для колдовства каждый маг и колдун. В паспорте игрока есть специальная табличка для учета МХ. Каждый маг или колдун имеет свои начальные МХ, которые он использует для колдовства в текущем цикле. МХ так же, дарить, отбирать и т.д. МХ с каждым новым уровнем прибавляются: у колдунов по 10, а у магов по 25. Но если вы сумели на глазах у мастера красиво отыграть обряд обучения в маг. башне, то мастер может добавить вам несколько МХ.

**Стихийная магия:** Существует четыре стихии: вода, огонь, земля и воздух. Но в данном мире слово правит над всеми стихиями, т.е. кастующий должен прочитать небольшое четверостишие и взять в руку символ данной стихии. На каждое стихийное заклинание тратится определенное кол-во магических хитов. Разумеется, чем сильнее заклинание, тем больше МХ. вы потратите. Но один совет: никогда не позволяйте колдунам и магам ходить без охраны, так как, если маг или колдун произносит какое-нибудь заклинание, то он его уже остановить не может. И пока он его читает, он не может пользоваться оружием и передвигаться, к нему подходит враг и убивает. Далее говориться, какие стихии характерны для кланов:

**Орден Орла** чаще всего использует стихию воздуха и очень редко воду, а к стихии огонь просто не притрагиваются, так как, считают что это очень злая стихия.

Маги **Ордена Змеи** очень любят воду. Они считают, что именно в воде вся сила. Терпеть не могут воздух и огонь.

Ну а про **Клан Крови**, я думаю, вы уже догадались, они в своих черных делах используют только огонь.

Стихия земля пока не известна еще ни кому.

**Обрядовая магия.** Оставлена на воображение игроков. Обрядами занимаются колдуны, маги и странники. Чем красивее вы выполните обряд, тем более вероятность успеха в вашем начинании. Для выполнения обряда нужно дождаться мастера.

### **Применение и написание заклинаний.**

Все заклинания, на игре, будут записываться специальным магическим языком. Чтобы применить заклинание, вам нужно сначала разгадать магический шифр и произнести небольшое четверостишие (с точностью до каждого слова!!! Иначе не пройдет, и взять в одну руку символ стихии, которую вы применяете. Действие уже начатого заклинания остановить нельзя, до тех пор, пока оно не кончится, т.е. маг или колдун не может ничего делать по жизни (даже бегать и ходить).

### **Пример:**

Во время боя колдун говорит я кастую на зомби копьё огня.

Он берет в одну руку горящий предмет (символ стихии огонь) и **громким, разборчивым голосом** читает четверостишие

Темные силы услыште меня,  
Враг мой заклятый на свете живет,  
Дайте мне силы создать из огня,  
Копье, что врагу злую смерть принесет.

После чего, кастующий должен сказать жертве мощь этого заклинания (сколько хитов с него сняли).

Чтобы написать заклинание необходимо выучить магический язык. Придумывая смысл вашего заклинания, вам самим будет необходимо написать небольшое четверостишие. Само заклинание записывается кодовым языком. Далее вам будет необходимо встретиться с мастером, который после маленькой беседы с вами о вашем творении - выдаст сертификат.

Блок: Магические существа



**Оборотень.** На половину волк на половину человек. Передвигается только по ночам с(23-06 утра). Имеет 5 хитов. Убивается серебряным оружием, может разрывать поля и губить скот на фермах. Очень любит людей - это его главная пища. Свободно проходит в любой лагерь ночью. Одним ударом снимает 2 хита, но если оборотень сумел положить вам руки на плечи, то он вас загрыз насмерть. Еще, он может убегать, то есть отыгрывающий говорит: “Я убегаю” – считается, что он убежал. И никто не имеет право его догонять (не приручается). Оборотнем можно становиться любому игроку путем испития специального эликсира оборотня. Игрок, испивший такой эликсир, превращается в оборотня в 23 часа, а с 6 часов утра становится нормальным человек. Оборотень не может носить доспехи и пользоваться оружием.

**Зомби.** Сама история появления зомби практически не известна. Некоторые говорят, что они пришли в Тамриэль после его разрушения, а некоторые считают, что это на всех кто умер, подействовала магия, которую маги из гильдии бездумно применяли. Но известно, что они живут где-то под землей и иногда выходят, чтобы съесть или напугать кого-нибудь очень сильно. К человеку относятся как еде. Мощностъ их удара зависит от его вооружения. (Приручаются только на два цикла, питание 1 человек).

**Огр.** По легенде, это страшные гиганты, сошедшие с гор, пришли в развалины старого города, чтобы найти побольше всякой еды. Огры проживают в местах скопления развалин и больших камней, там они роют себе пещеры и в них живут. Ходят в одиночку и ни с кем не дружат. Огры, как бы являются хранителями шахт и поэтому не приносят вреда хозяйству, но питаются исключительно, людьми. И поэтому, огра очень трудно приручить. Огры обладают огромной силищей и очень умело разбивают щиты вдребезги, но ударов этак с 5 он выломает и ваши самые крепкие ворота. Одним ударом снимает 7 хитов (опаснее, чем слоны).

**Спириган.** Пришли к нам с северных лесов, где холодно. Никто не знает, как спириганы приспособились к такому теплomu климату. Живут в диковинных лесах разрушенного города. Похожи на деревья. Неизвестно, даже, чем эти твари питаются. Почти каждый, кто остался в живых, знает, что с ними лучше не встречаться. Поймают, парализуют и убьют. Плюются всякой гадостью, которая, несмотря на хорошие доспехи, может парализовать. Но в последнее время притихли немного, и, слава богу.

Блок: Экономика



### 3. Экономика.

Экономика на игре реально-чиповая. Деньги, на игре, заменяются чипами серебра, золота и т.д. Один чип золота приблизительно стоит 2-3 чипа серебра (как договоритесь). Но самым ценным товаром на игре является еда, так как, земля очень богата всякими ресурсами, а еды после великого проклятия все меньше и меньше.

Цикл длится 7 часов (7.00 - 14.00, 14.00 - 21.00), разброс чипов по владениям производится в течении первых двух часов, а сбор мастерами обеспечения в - течении последних двух. **Но время с 14.00 - 15.30 считается религиозным праздником, т.е. работа, крупные битвы и штурмы не желательны.**

**Чипы** продовольствия и как их добыть. Каждый игрок, чтобы не умереть с голоду, должен сдавать 2 чипа мяса (хлеба) и 2 чипа молока или фруктов в начале следующего цикла. Если же игрок не добрал один чип, то он приравнивается к легкому ранению, а если два, то к тяжелому. Ну а если три или более, то тогда вам придется уйти в чертог мертвых (помер с голоду).

Чипы еды можно раздобыть двумя способами:

- а) Человек берет оружие, идет в лес и убивает какого-нибудь зверя.
- б) Можно владея профессией, заниматься хозяйством, которое приносит в начале каждого цикла прибыль. Пример: Если вы владеете профессией - крестьянин и содержите сад и ферму, которая обеспечивает вас молоком и хлебом каждый цикл, то количество чипов, которое мастер отдаст вам будет зависеть от того, как красиво вы оформите вашу ферму. Также и с другими постройками.

**Шахты, лесопилки, сады и фермы.** Прибыль разбрасывается мастером в начале каждого цикла на ваши участки. Если вы в начале цикла пришли к своей шахте, а там чипов нет, значит, кто-то разграбил вашу шахту. Так что, охраняйте свои владения. Каждое строение имеет 6 состояний: А - строение работает на полную катушку, В - немного подпорчено, С - работает на половину возможного, D - сильно сломано, но чего-то приносит, Е - строение не работает, F - строение полностью разрушено (восстановлению не подлежит). Если вы вдруг пожелали починить ваше строение, то на это дело надо тратить еду, золото (сколько?- узнаете потом).

**Шахта** приносит чипы камней. Имитируется ямой небольшой глубины (10-15см) с вбитыми по бокам опорами.

**Шахта драгоценных металлов** обеспечивает вас чипами золота и серебра. Имитируется, так же как и обычная шахта, но желательно разбросать рядом кусочки проволоки.

**Рудник** приносит чипы железа. Имитируется небольшим насыпом земли(10 - 15 см) с отверстием в ней. Желательно еще положить рядом консервную банку, в виде домны.

**Лесопилка** приносит чипы дерева. Участок площадью в квадратный метр земли, очищенный от травы и листвы, с воткнутыми ветками, длиной не менее 30 см. и посыпанными рядом опилками или стружками.

**Сад** обеспечивает вас фруктами. Квадратный метр площади, очищенной от травы и листвы, с воткнутыми, довольно часто, палками длиной не менее 50 см.

**Ферма** дает хлеб и молоко. Два квадратных метра земли очищенных от травы и листвы. Половина должна быть распахана в виде поля, а на другой половине подобие строения для содержания коров. Обязательно обнесите вашу ферму оградой.

**Маг. башня** позволяет колдунам учиться магии. Маг. Башни бывают четырех типов. Башня стихии огонь; воды; воздуха; земли. Каждый колдун может содержать все четыре в порядке, но тогда он и выучит меньше.

### **Строительство строений.**

Что бы отстроить какое-нибудь строение нужно некоторое количество материалов и рабочий, который будет строить. Обязательно позвать мастера. Новое строение будет действовать только с начала следующего цикла. (Все строения, кроме башни мага, можно строить только за пределами замка.)

Ферма требует 2 чипа дерева, 1 чип камней, 1 чипа железа.

Сад: необходимо 3 чипа дерева, 2 чипа камней и 1 чипа железа.

Лесопилка: нужно 4 чипов дерева, 2 камней и железа.

Шахта требует 5 чипов дерева, 3 чипов камня и 2 чипов железа.

Рудник - так же, как и шахта.

Шахта драгоценных металлов. Необходимо на ее постройку 5 чипов дерева и 3 чипов железа.

Башня мага: необходимо 5 чипов камня, 5 чипов дерева и 5 чипов золота и серебра.

Деревянный замок(Keep) требуется 4 чипа камней и 8 чипов дерева. Его могут штурмовать не менее 4 человек.

Каменный замок(Dungeon): необходимо 8 чипов дерева, 4 чипа железа, 12 чипов камня, 10 чипов серебра. Такой замок уже штурмуется минимум ввосьмером.

Укрепленный замок(Castle): Замки такого типа строятся очень долго, рабочий тратит все свое рабочее время. Для строительства необходимо: 16 чипов дерева, 8 чипов железа, 16 чипов камня и 8 чипов золота. Этот замок могут взять не менее пятнадцати человек.

**Починка, ковка мечей и производство таранов.**

Если ваши ворота разбиты, то вам нужно их будет починить, а все эти процессы, описываются ниже. Чинить может только рабочий, ковать тоже.

Крепость ворот зависит от уровня вашего замка. Если у вас деревянный замок, то у ворот прочность 10 и стоят они не дорого - 4 дерева и 2 железа. У каменного замка 30, цена 6 дерева и 5 железа, а у укрепленного 70, но стоят не мало - 8 дерева, 8 железа.

Существует 3 типа таранов и их, разумеется, надо производить. Деревянный таран стоит недорого - 2 чипа дерева, а мощность его удара 2. Такой таран смогут поднять 3 человека. Окованный таран. Его могут поднять не менее 4 человек. Стоит подороже, чем деревянный - 2 дерева и 2 железа. Мощность его удара 5. Гигантский таран с каменным набалдашником. Его могут взять не менее 6 человек, мощность удара 10, но стоит не мало - 4 дерева, 3 железа и 5 камней.

**Починка разбитого щита.** Требуется 1 чип дерева.

Все метательные машины стоят не так дорого - 2 дерева и железа, и 1 чип камня. Мощность удара 5.

**Ковка мечей и доспехов.** В начале каждого второго цикла вам придется сметить сертификат вашего оружия, т.е. перековать его. Перековку любого оружия и доспехов (щитов тоже) производит, как уже было сказано, только рабочий. А вот, сколько чипов на разные виды оружия нужно, об этом далее.

**Стоимость оружия.**

Метательное оружие, кроме дротиков, перековывать не нужно.

Кинжал, стилет, нож, дага и тому подобное: стоят всего 1 чип железа.

Меч короткий, топор, сабля (не очень длинная), копье, булава, кистень и т.д.: потратьте всего 2 чипа железа и идите бейте врагов.

Копье, рогатина, алебарда, дротик (длина от 0.7 до 1.5 метров) и т.д. - нужно 1 чип дерева и железа.

Двуручник, полторник, двуручный топор, бердыш, и т.д.: 3 чипа железа, 1 чип дерева.

Кулачник, тарч - 1 чип дерева и железа.

Щит средний - 2 чипа дерева и 1 железа.

Бронедверка, павеза, штурмовой щит - 3 чипа дерева и 2 железа.

**Стоимость доспехов.**

Шлем первого уровня - -----

Шлем второго уровня - 1 чип железа

Доспехи первого уровня - -----

Доспехи второго уровня - 1 чип и железа.

Доспехи третьего уровня - 2 чипов железа.

Доспехи четвертого уровня - 3 чипов железа.

**4. Слои населения и их профессии. Рабочее время и обучение.**

Примечание: профессии воин на игре нет, подразумевается, что каждый житель умеет держать в руках оружие.

**Обучение.** Каждый, кто владеет какой-либо профессией, имеет право обучить другого человека этой профессии, но учитель потеряет половину всех доходов с его отрасли и обучаемый забудет свою бывшую профессию. Так же, например, кто-то из одного клана может обучать другой клан чему-то.

**Горожанин.** Горожанин является самой ненужной единицей в обществе. То есть, этот

человек ничего не умеет делать, только сдает чипы еды в цикл. (Так что, старайтесь его научить чему-нибудь, да поскорее!)

**Крестьянин.** Занимается процессами выращивания чипов продовольствия. Содержит ферму и сад.

**Рабочий.** Человек, занимающийся, к примеру, починкой разбитых щитов, ковкой мечей, восстановлением пробитых ворот и строительством.

**Шахтер.** Человек, заведующий добычей разных материалов. Он должен тратить на одну шахту 3/6 своего рабочего времени.

**Колдун.** Колдуны - это люди, которые после разрушения Тамриэля провели много времени за изучением каких-то книг, которые сумели выгребсти из развалин. Понемногу разбираясь в сложных магических языках, научились применять простейшие заклинания. Колдун, также, обучается в своей магической башне; в принципе, за каждый цикл колдун может полностью постичь всю стихию, но для этого нужно, чтобы его маг. башня была очень хорошо выполнена и он должен отыграть учение как можно лучше при мастере. У каждого колдуна и мага будут свои магические хиты, которые ему понадобятся для применения магии.

**Маг.** Маг - это колдун, который сумел постичь хотя бы одну стихию магии и научился писать заклинания сам. У всех магов магической силы больше, чем у колдунов.

**Вожак.** Он (Она) является предводителем клана. Им может быть кто угодно (маг, шахтер и т.д.). Но у него на 2 хита больше чем обычного жителя. Без вожака в команде начинается анархия, все жители начинают работать хуже в два раза! И состояние всех строений ухудшается на один пункт. Вожаком можно стать, только если все члены команды согласны с его лидерством. Вожак может заниматься знахарством.

**Странник.** Это тот же самый маг, но ходит один. Странники бывают добрые и злые. Их желателно отлавливать, кормить, поить, лучше не причинять им вреда (могут обидеться), далее, странник может дать вам хороший совет или подсказать что-нибудь. Некоторые из них могут идентифицировать артефакты.

**Алхимик.** Варит снадобья, яды и противоядия, только он может заниматься такими делами. Он построил свою башню где-то возле бывшей магической гильдии. Но главное его занятие, это раздача квестов отвечающих от самой сути игры. То есть если у вас не хватает чего-то (чаще всего, еды), то идите к алхимику, и он даст вам задание, а после выполнения его – выдаст вам вашу награду. О системе квестов - в пункте 7.

**Берсеркер.** Человек, над которым провели обряд берсеркера или дали испить отвар ярости, после чего, он сражается до минус 3 хитов. Убить его можно только дробящим или двуручным оружием. (Не глушится, яды не действуют и нельзя лечить).

**Паладин.** Они есть только у ордена Орла. Паладин имеет способность благословлять окружающих, т.е. он может прибавить кому-нибудь один хит путем благословения. Еще паладины могут заниматься магическим лекарством. Но они могут лечить только окружающих, а себя нет. Паладин имеет 30 магических хитов (МХ). Благословить - стоит 10 МХ, восстановить один хит - 5 МХ. Паладин не может никак повысить себе уровень и не может увеличить свои МХ. У них еще есть кое-какой иммунитет к магии.

Блок: Животные, охота



## 7. Монстры и звери.

Не исключено, что вам придется встретить какого-то зверя, а еще хуже, монстра на своем пути. Ниже перечисляется, как этих врагов народа можно остановить или убить. (Ни одного зверя или монстра нельзя оглушить, ядом тоже не взять). Некоторых можно



приручить. Прирученные зверушки работать не могут. Ниже описываются только очень малые сведения о монстрах и животных, но более подробные сведения можно получить в течении игры.

**Приручение.** Приручить можно практически любого монстра и зверя, но для этого надо открыть специальное заклинание “приручить”. Разумеется, чем выше уровень колдующего, тем более вероятен его успех и тем дольше испытываемый будет в его распоряжении.

**Саблезубый кролик.** Чем-то похож на зайца внешне, но очень злое существо по характеру, имеет острые клыки. Портить посевы и обгладывать кору деревьев ваших садов это его любимое дело. На себе имеет 2 хита, убивается только метательным оружием. Человеку вреда не причиняет, так как его боится. Если подойти к нему на 3 метра - он убежит. (Трудно приручается)

**Олень.** Почти безобидное создание, если не считать того, что он приносит много вреда хозяйству. Он обгладывает кору деревьев ваших садов, чем резко снижает прибыль. На человека практически не нападает, если те, конечно, не нападут на него. Имеет 3 хита. Одним ударом снимает 2 хита. Ценность 2 чипа мяса. (Не приручается).

**Кабан-мутант.** Похож на обычного кабана, но с очень большим пяточком и острыми клыками. Уничтожает посевы и портит сады. На себе имеет 3 хита, убивается чем угодно, снимает 2 хита. К человеку относиться лояльно. Ценность 3 чипа мяса. (Приручается, питание 2 чипа фруктов в цикл.)

**Медведь.** Лучше с ним не встречаться, так как ему все равно чего жрать. Имеет 4 хита. Одним ударом снимает 3 хита. Портит все, кроме шахт. (Приручается, питание 3 мяса и 2 молока в цикл.) Ценность 4 чипа мяса.

**Прыгающий слоник.** Представьте, что перед вами стоит небольшой слон, но который может еще и прыгать. Это очень опасный зверь: если он пройдет по вашим посевам, садам, фермам и шахтам, то не видать вам прибыли вначале следующего цикла. Существо имеет 10 хитов, снимает 3 хита одним ударом, разогнавшись - выносит сразу. Слона можно завалить минимум впятером. Ценность 8 чипов мяса. (Очень трудно приручить).

Метательное оружие не действует. Так как очень твердая шкура.

### 2.0.0.3