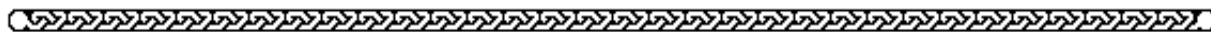


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Пентаграмма

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Наркотики](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)[Наука](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила ролевой игры «Пентаграмма».

Время проведения: 19 - 22 августа 1999 года. Заезд планируется 18-19 числа. Начало игры - 19 августа.

Место проведения: г. Новосибирск, полигон "Новая Льниха"

Орг. взнос: 2\$ в рублевом эквиваленте. (Но из за тяжелой жизни и больших до игровых затрат, мастера предпочитают собирать игровой взнос до игры).

Количество участников: Игра рассчитана на 150 - 200 человек, не отягощенных стереотипным поведением на игре.

Техника безопасности: Запрещена порубка зелени. Запрещены бои на склонах и на переправах. Запрещены ночные штурмы, не обеспеченные присутствием мастера и должным освещением. На игровой территории запрещено бродить в пьяном виде!

В команде обязательно иметь аптечку.

Мастерская группа:

Суткин Станислав: sutkin@crystal.nsib.ru

Гольденберг Борис: lomy@mail.ru

Круглихин Федор: 630058 Новосибирск, ул. Гидростроителей 6 - 1
т. д. (383-2) 33-98-55.

Все изменения в правилах, и другую полезную информацию смотрите на нашей страничке: <http://rpg.nsk.ru/texts/vs4/>

Заявки.

Хорошая игра - согласованное творчество игрока и мастера.

Набор игроков производится по командным и индивидуальным заявкам. После подачи вами предварительной заявки, в которой необходимо указать количество игроков, команду и ваш стиль игры, мастера высылают вам подробную информацию о данной команде. Если вы подаете индивидуальную заявку, то в ней лучше сразу указать предполагаемый род вашей деятельности на игре, желаемое место проживания и т.д. Еще лучше - написать игровую легенду, которая бы укладывалась в рамки мира.

Все ваши идеи по поводу вашей роли согласовывайте с мастерами до игры. После согласования мастера высылают вам подробную информацию по выбранной вами профессии, и другую, не менее полезную информацию, которую вы должны знать.

Расы.

Эльфы.

Первая раса сотворенная Единым, не путать с "дивным" народом. Гордятся своим "перворождением" и считают остальные расы менее достойными... Внешне отличаются от остальных рас заостренными ушами. Наиболее образованная раса, среди них во множестве встречаются маги и колдуны. Именно им первым Единый дал книги Знаний, и именно об их деяниях повествует Предначальная Эпоха. Хранят секрет изготовления сильнейшего наркотика - табака. Все эльфы обладают свойством - "эльфийская правда", это когда эльф задает вам вопрос, а после добавляет - "только честно!". В результате вы обязаны ответить на поставленный вопрос правду, НО после вы получаете возможность задать один вопрос эльфу, и он обязан ответить на него правду!

Гномы.

Трудаги, обожают работу и деньги. Хорошие строители и оружейники. С давних пор самая непоседливая раса, все время что-то изобретают... Это они открыли секрет наркотиков и изобрели первый наркотик - кофе. Отличаются от остальных рас наличием бород. Наиболее сплоченная раса, издавна держатся маленькими общинами, и стараются не впутывать в свои дела "ленивые" расы. Гномы очень независимый народ и с большим трудом терпит какое-либо правительство. Ходят предания, что когда-то гномы умели превращаться в камень.

Никсы.

(Сухопутные водяные и русалки). Потомки жителей вод, жадная и завистливая раса. Пытаются во многом подражать эльфам, но у них не хватает "самообожания". Издавна старались изобрести что-то свое, но кто-нибудь их всегда опережал. Самая разобщенная раса, у них в крови недоверие к любому, и даже к себе. Все никсы обладают свойством - гипноз, и если откликнуться на зов никса или ответить на его вопрос, то он может заставить тебя выполнить свой приказ. Исторически сложилось, что именно из-за этой особенности остальные расы не любят никсов, и стараются не вести с ними дела. Среди остальных рас бытует поговорка, что если что-то идет не так, - значит, виноваты никсы. Внешне отличаются от остальных рас подведенными синими глазами.

Люди.

Самая последняя раса из сотворенных. Вспыльчивы, обидчивы и злопамятны, стараются стать более значимыми, что впрочем, им удастся. Судя по историческим событиям, обладают удивительным свойством - вызывать большие неприятности... Помимо этого, эта раса отличается повышенной живучестью - в 0 хитов они остаются полностью дееспособны все 30 минут, после чего умирают. Внешне отличаются от остальных рас красными воспаленными глазами.

Народ Ночи.

Про эту расу мало что известно.

Внешние отличия рас.

Внешнее отличие рас отыгрывается гримированием лица. Цвета для каждой расы строго определены и комбинации не допускаются. Соответствующие цвета так же предпочтительны и в костюме.

Отличия рас:

Эльфы - **зеленым** гримом подведенные глаза, желательно наличие накладных ушей из пенки.

Никсы - подведенные глаза **синим** гримом,

Гномы - нарисованные бороды **черным** гримом или реальные бороды,

Люди - **красные** мешки под глазами.

Персонаж - эльф, гном, никс или человек без раскраски или маски не имеет права быть на игровой территории. Если же встретился персонаж без раскраски, то значит это не эльф, не гном, не никс и не человек...

Души - желательно полное отсутствие расовых отличий, но обязательно присутствует белый хайратник.

Мысли - желательно: отсутствие игровых предметов (исключая костюм), отсутствие расовых отличий. Наличие белой маски.

Команды и города.

В каждом городе есть правитель и его помощники, малая гвардия (3-5 человек). Почти в каждом городе есть свой хронист и оружейник. Более подробно о наличии вакантных профессий в городах будет сообщено дополнительно

Антарас.

Столица королевства. Древний город людей, лишь недавно стал столицей. Основное население - люди, но правящая верхушка и аристократия - эльфы.

Вирград.

Бывшая столица королевства, ныне вассальный город. Образован сравнительно недавно. Расположен на самом дальнем краю мира света. Основная часть населения - эльфы.

Вильнюс.

Город никсов, имеет торговый союз с королевством. Но в результате последних событий торговые отношения сильно подорваны. Почти все население города - никсы. После сдвига Врат Вильнюс - единственный город оставшийся в мире Тени.

Тангар.

Древний город гномов, некоторое время назад был разбойничьим притоном, но с приходом твердой королевской власти предпочел примкнуть к королевству. В городе до сих пор имеются личности, не желающие подчиняться законам королевства. В этом городе проживают представители разных рас. Город не имеет единого правителя.

Город Вод.

Является древним городом никсов, в давние времена был разрушен, и покинут. Позже о нем забыли и лишь к 203 обороту вновь нашли его развалины. Причиной отделения части жителей Вильнюса, и переселения в город Вод явилось несогласие с политикой герцога

Вильнюса. Многие желали всячески поддерживать дружеские отношения с Антарасом и Виргардом, а герцог Вильнюса пытался развязать войну. Напряженные отношения с правительством Вильнюса сохранились до сих пор.

Барад-Дур.

Древняя цитадель демонов. Ходят слухи, что не только кровавые повелители Ночи проживают в нем.

Город Грез.

Об этом городе мало кому известно, хотя в давние времена такое название носил дивный город в мире Ночи, разрушенный во времена Золотого века.

Предполагаемая численность команд.

Антарас 30 игроков

Виргарт - 30 игроков

Вильнюс - 25-30 игроков

Тангар - 30 игроков

Город Вод - 10 - 15 игроков

Народ Ночи - 15-25 игроков

10-15 индивидуальных ролей.

Профессии.

Каждый житель мира, умеющий что-либо делать, гордится своим умением и стремится наиболее выгодно продать плоды своего труда. Список профессий, приведенный ниже ориентировочный, и при желании может быть расширен.

Маги - делятся на две категории: получившие королевскую лицензию и занимающие довольно высокое положение в обществе, и отверженные и объявленные вне закона.

Жрецы - пользуются расположением богов, умеют совершать обряды и некоторые магические действия.

Лекари - умеют лечить болезни и еще что-то.

Костоправы - лечат раны, переломы и т.д., без применения трав и магии.

Оружейники - умеют обрабатывать металл, большинство оружейников - гномы.

Аграрии - владеют секретом выращивания наркотика, а также знают многие полезные травы.

Строители - умеют строить деревянные стены и ворота, лучшие строители - гномы.

Шахтеры - занимаются добычей руды, наиболее богатая часть населения.

Колдуны - владеют остатками древнего магического знания, с помощью него умеют, как лечить, так и причинять вред. Большинство колдунов и ведьм предпочитает оставаться неизвестными.

Хронисты - занимаются изучением истории трех миров, владеют остатками древних библиотек.

Академия Пути - используя, с разрешения королевской власти, Путь, занимаются изучением иных миров, принося немалую пользу, как для себя, так и для королевства.

Нищие - под этим названием могут скрываться как простые разорившиеся граждане, так и лица, скрывающиеся от закона. Почти все нищие находятся под опекой и защитой наркомафии.

Прочие - Существуют и другие профессии, представители которых предпочитают оставаться неизвестными.

Организации и объединения.

В мире существует множество организаций, объединяющих в себе представителей разных рас и профессий.

Алый Круг - немногочисленный конклав магов, был образован в давние времен поклонниками Эрлика, нынешние его цели неизвестны.

Наркомафия - достаточно сильная незаконная организация. Полностью контролирует такую сферу бизнеса, как изготовление и продажа наркотика. Ходят слухи, что среди ее членов есть дракон.

Профсоюз - сравнительно молодая организация, объединившая многих шахтеров, оружейников, строителей, и представителей других коммерческих профессий. Была создана с целью некоторой поддержки и защиты своих членов.

Шабаш - тайный союз колдунов и ведьм. Полностью закрытое секретное общество, где даже его члены не знают друг друга в лицо.

Орден Печатного Слова - Историки, пытающиеся доведением до масс реальных исторических событий восстановить справедливость.

Академия Пути - Организация, занимающаяся исследованиями сопредельных миров.

Ночные клинки - Тайная организация наемных убийц.

Орден Равновесия - Независимая военная организация, диктатом силы пытается удерживать враждующие стороны на расстоянии и предотвратить назревающие конфликты.

Ночная стража - военный клуб, в который входят члены офицерского состава королевства и еще некоторые личности.

Бытовые правила.

Игра идет непрерывно, никаких ограничений на действия в ночное время нет. Не желающие вступать в драку ночью могут сдаваться без боя. Нет также выходов из игры на ночь, водяных перемирий и стоп-таймов. Ночь считается ночью, а день днем, то есть ночные твари могут появляться только в темное время суток.

На игре своя единица измерения времени - оборот, он включает в себя примерно 12 хоров и 12 нанов (светлое и темное время суток). Один оборот равен одним суткам реального времени, но с точки зрения экономики больше похож на год, так как урожай при правильной для этого мира агротехнике собирается каждый оборот.

Предметы 20 века: **часы** - допустимо носить и пользоваться, хотя и не являются игровой вещью. **Фонарик** - является магическим устройством, поэтому использование одного допустимо только при наличии соответствующего Ч.С. (без Ч.С. допустимо использовать в палатке).

Численность жителей на игре - реальная, и поэтому 5 существ - это уже толпа, а 20 - целый народ!

Законы и суд.

Законы на игре устанавливают правители городов и Королевства. Суд бывает городской или королевский. Высшей мерой наказания считается заточение "души", при этом персонаж выбывает из игры. Смертной казни как одного из видов наказания нет. Наиболее распространены виды наказаний в виде штрафов и объявления вне закона - (при этом любой может поступать с объявленным вне закона по своему усмотрению).

Краткий перечень законов и уложений Королевства.

Воинская повинность - каждый гражданин королевства мужского пола в мирное время должен посвятить 1/6 каждого оборота военной службе на благо королевства. (Сей закон работает, но весьма слабо, и лишь при бдительном присмотре правителей имеет силу).

Занятие магией без лицензии; неуплата налогов и сборов; посягательство на жизнь Короля или представителей высшего сословия; кража; изготовление или распространение наркотиков; уклонение от воинской повинности - все эти преступления

преследуются по закону.

Преследование осуществляют лица издающие законы и их помощники. Вся правовая система государства находится на совести играющих.

Документы.

Рукописи не горят! - Уничтожить или выбросить игровую бумагу нельзя!

Честное слово: бумажка с подписью мастера, подтверждающей истинность содержащейся в ней информации. Ч.С. не передается другому игроку (исключение - ЧС со специальной пометкой).

Одноразовые ЧС после использования уничтожаются.

Карты: словесное описание местонахождения чего-либо. Составление новых карт, а так же прятанье вещей - осуществляется только с помощью мастера!

Книги и дневники: набор весьма полезной информации, может быть в зашифрованном виде.

Свитки: обрывки из книг и легенд, наиболее часто встречающийся вид информации, но не обладает большой ценностью.

Личная карточка игрока: содержит информацию об играющем и особенности его роли. Может быть предъявлена только главному мастеру или мастеру на команде.

Миры и их жители.

Игровая территория делится на три части - мир Света, Тени и Ночи. Эти миры тесно взаимосвязаны, но у каждого из этих миров есть свои законы и отличия.

Мир Света - мир, сотворенный Единым богом много оборотов назад, в этом мире живут все сотворенные Единым, - эльфы, никсы, гномы, люди. По размерам этот мир самый большой, и составляет около 12 квадратных километров. В этом мире располагаются основные города, в которых и проживают сотворенные Единым.

Мир Ночи - мир, возникший из Хаоса в результате того, что Единый сотворил мир Света. Этот мир - мир мертвых, в нем обитают демоны и души существ, убитых в мире Света и ни одно живое существо не может попасть в этот мир, не умерев. По размерам этот мир - около 6 км². Мир Ночи - такой же игровой мир, ничем не напоминает Страну Мертвых на других играх.

Мир Тени - мир, возникший в результате соприкосновения мира Света и мира Ночи. В этом мире нет коренных жителей, но именно на территории этого мира создания Ночи и Света могут свободно встречаться. Любое живое существо может свободно пересекать границу между мирами Света и Тени, но, пересекая границу Тень-Ночь, оно умирает.

Врата - творение некоего бога, именно в этой точке соприкасаются два мира - Ночи и Света. И именно эта точка и является центром мира Тени. Любое существо может пройти сквозь Врата, при этом оно меняет свое состояние, - если было мертвое - становится живым и наоборот. Для того чтоб пройти сквозь Врата существо должно найти и правильно использовать один из ключей.

Ключи бывают в виде: артефактов, предметов, заклинаний, стихов, информации или действий. Существо может только один раз использовать каждый из ключей, исключение составляют артефакты.

Описание мира.

Мир "Пентаграммы" не похож на привычный нам мир. Все совпадения названий и терминов - условности, связанные с установившимся набором терминов игрового сленга.

Определения и понятия:

Боги - существа или нематериальные силы, обладающие способностями недоступными

простым жителям мира.

Единый - Бог создатель;

Статуэтки и Стихии - божества, существующие в мире;

Эрлик - Бог, пришедший в этот мир из вне, гуманоид;

Демоны - существа или нематериальные силы, обладающие способностями недоступными простым жителям мира, см. Бестиарий.

Драконы - разумные звероящеры пришедшие извне. Умеют обращаться в гуманоида, летать, изрыгать пламя, гипнотизировать.

Эльфы, никсы, гномы, люди, Народ Ночи - жители мира, созданные Единым. Гуманоиды. Биологически, психически, ментально отличаются от привычных понятий. В этом мире нет понятия ХОМО САПИЕНС. Нагляднее всего это видно из того, что происходит с телом после смерти (см. также культурно-психологические особенности) Через 5 минут после смерти эльфа его тело растворяется в воздухе, тело никса растекается водой, тело гнома обращается в кучку земли, тело человека сгорает. Причем процесс трансформации тела происходит магически, т.е. сгорающий человек не является причиной пожара, а убитый никс - наводнения. См. так же Расы.

Животные - были созданы Единым, но впоследствии были истреблены и съедены. Осталось лишь несколько реликтовых экземпляров см. Бестиарий.

Мысль-Душа-Тело.

Живое существо, созданное в этом мире есть мысль, наделенная душой заключенная тело. Первична мысль. Мысль это память. Душа и тело имеют облик и возможности, определяемые мыслью. Гибель тела и даже души не является гибелью персонажа. Смерть тела, это неприятно, но это не конец. Смерть тела, это потеря возможности пользоваться многими вещами и свойствами доступными телу и общаться с другими. Смерть души, это неприятно, но это не конец. Смерть души, это потеря всех возможностей пользоваться предметами. Однако это не значит, что телом не стоит дорожить, потеря тела обязывает душу явится в Мир Ночи, где она может встретить демонов и другие неприятности Мысль может найти способ обрести душу, душа может найти способ, вселится в тело. Этот круговорот может продолжаться неограниченно долго.

Культурно-психологические особенности.

Мир Пентаграммы был создан взрослым. Это означает отсутствие эволюции от низших животных к высшим. Правила и Описание Мира - набор знаний, данный жителям при создании мира.

Жители мира - эгоистичные и горделивые создания. Самая большая ценность для них - знания и умения. Если кто-то что-то знает, то он гордится этим, но не спешит делиться, если умеет делать что-то, гордится тем, что делает это лучше других и не спешит делиться опытом. Поэтому обмен услугами и продукцией более распространен, чем обмен знаниями. Поэтому системы образования не существует, а индивидуальное обучение - редкость. Есть те, кто умеет готовить еду и гордится этим и зарабатывает этим, есть те, кто умеет рыть шахты и гордится этим и зарабатывает тем, что найдет, есть те, кто умеют править и гордятся этим и правят другими...

При создании мира, Единый дал жителям знания, грамотность и оставил в мире несколько книг. Из этих книг жители вычитали многие понятия (государство, деньги, закон, наука...) и в меру понимания и ограниченных возможностей попытались сделать так, как описано в "писании божьем".

Блок: Религия



Религии.

Внимание! Религии в этом мире это не Христианство, Буддизм или другая религия нашего мира, боги мира Пентаграммы - это не Христос, не Будда и не Олимпийские боги. Религия не является учением о том, как надо жить, не является канонам поведения и т.д. Отсутствуют институты религии привычные в нашем мире. Религия похожа на упрощенное язычество. Религия для данного мира - способ меркантильного обмена с целью получения выгоды. Отношение к богам почтительное и с опаской, так как они намного сильнее простых жителей.

Обращаться к богам может любой, но только знающего как правильно обратиться, и что для этого сделать, боги услышат.

На игре существует множество культов и их толкований. Боги в представлении жителей этого мира - реальные существа со способностями, превышающими стандарты этого мира. Ни одна из религий не требует отречения от остальных богов (хотя сами боги вполне могут обижаться), не требует постоянных молитв и тому подобного. Больше всего поклонение напоминает взаимовыгодный обмен: молящийся что-то дает или делает полезное для этого божества, а божество в свою очередь оказывает помощь молящемуся.

Имена богов и культы

Культ Стихий - боги покровители, как говорят древние книги, им Единый повелел защищать и наставлять народы. У каждого народа своя стихия - покровитель.

Воздух

Земля

Вода

Огонь

Единый (Первый) - бог сотворивший этот мир, но по слухам, покинувший его.

Эрлик - бог, пришедший в этот мир и сотворивший магию. Лишь немногие поклоняются ему, ибо много зла было в мире из-за его даров.

Культ Пяти - боги, пришедшие во времена войны жрецов стихий и магов Эрлика, они примирили враждующих и с их помощью народы в первый раз сумели объединиться. Наиболее миролюбивый культ.

Хулс

Сукв

Еинерз

Еинянобо

Еиназясо

Существует еще несколько тайных культов.

Конкретно о возможностях того или иного бога знают только жрецы. Обряды, совершаемые жрецами, в основном не требуют присутствия мастера. До жрецов будет доведено, что конкретно они могут, и сколько это для них будет стоить.

В соответствии с заявками, тем, кто владеет каким либо магическим искусством будут высланы или выданы более подробные правила магии с разъяснениями. Присылайте свои заявки.



Блок: Сопутствующие материалы

Приложения.

Краткая предыстория.

Все было создано неким неизвестным Богом. Сначала он создал воздух, потом - землю, воду и огонь. Затем он создал эльфов, гномов, ниссов и людей. Но так же, не по его желанию, параллельно с миром Стихий возник мир Ночи - мир теней, демонов, страшных монстров и мрака. Возникла пограничная земля, разделяющая эти миры - мир Тени. Впоследствии бог раскаялся в содеянном, и постарался забыть о своем творении, но жизнь там не прекращалась...

Эрлик.

Именно на земле Тени впервые появился Эрлик. Он тоже был Бог, но не такой могущественный. Найдя мир разумным, он решил подчинить его и править этим миром. Но народы, населяющие мир стихий, которые по своей природе были свободолюбивы, сумели объединиться... В жестокой битве Эрлик потерял глаз, его планы разрушились, и он удалился в неизвестность...

Глаз Эрлика - могущественный талисман, был найден, и первый союз был разрушен внутренними распрями, по поводу раздела глаза. Глаз был разобран и утерян... Но мечты о мировой власти не были забыты. Было много жестоких сражений, пролились моря крови, но никто не добился ощутимых побед... Прошло много времени, с момента победы над Эрликом. Народы забыли о нем, целиком поглощенные войнами за мировое господство. Тем временем демоны, что живут в Ночи, все чаще и чаще совершали набеги на мир Света и Тени. Все свободные поселения были разрушены и лишь в городах сохранялись очаги сопротивления. Что бы исправить это один из великих магов решил вызвать демона и убить его, но маг допустил ошибку в заклинании, и демон вступил в мир Света...

Одновременно с этим вновь появился Эрлик, которого поддерживал колдун-чернокнижник. Они изготовили большое количество рукотворных чудовищ и сумели найти и собрать Глаз Эрлика. Народы вновь объединились, но их армия терпела одно поражение за другим. Предвидя скорое поражение, жрецы, руководившие войсками, призвали на помощь духов стихий и с их помощью отделили Эрлика, чернокнижника и их монстров от своего мира, отделив ту часть мира, где они находились...

Однако победа обернулась поражением. Демоны, призвали на свою сторону самых отъявленных негодяев, собрали в своих руках магические артефакты и в короткие сроки обессиленный мир был захвачен. Врата Мрака, а вместе с ними и граница между мирами была сдвинута, и мир Света исчез. Торжествующие демоны объявили себя властелинами мира и богами, под угрозой полного уничтожения большинство обитателей признало это...

Но недолго демоны правили миром, ибо большое недовольство вспыхнуло среди народов. Верховный Маг сумел создать Монолит, удерживающий демонов в мире Ночи. И с тех пор жизнь народов вошла в относительно спокойное русло. Но и тогда не пришло время мира, ибо жажда власти не угасала в сердцах народов. Однажды заключив сделку с Демоном, воины Тангара напали на Антарас. Древний город был razoren и многие святыни украдены...

Светлейший герцог Антараса обратился с просьбой к королю, и с его позволения созвал войско, чтоб отомстить разбойникам из Тангара. Проявив гуманизм, король и герцог не

стали уничтожать Тангар и взяв с правителей города вассальную присягу, заключили взаимовыгодный договор. Постепенно влияние герцога Антараса росло, и вскоре все признали его королем, а не согласные не посмели выступить против них. О прежнем короле почти забыли...

Крепла королевская власть, развивалась торговля, создавались и разрушались союзы, шли войны... Именно новый король, собрав все необходимое, совершил Обряд по сдвигу Врат Мрака. И отныне Мир Света вернулся и лишь город никсов остался в Тени.

Но вот армия существ проникла в мир Света из хаоса, что его окружает. Эти ужасные создания грабили храмы, и что самое ужасное уничтожали вставших против них, отправляя души погибших в вечный хаос. Но не остались они в мире Света, и ушли в Ночь. Пять долгих оборотов шла война в мире Ночи, и лишь редкие отголоски ее доносились до мира Света. Тем временем жизнь в мире Света входила в новое русло, все большее значение приобретали деньги, торговля и ремесла. Железа становилось все меньше и меньше, и многие уже помышляли разобрать Монолит, но боясь демонов, так и не осуществили свое желание. Королевская власть все более крепла, и народы уже с трудом представляли свою жизнь без нее.

И вот уже демоны, склонив головы, явились к королю Антараса, прося помочь им в войне против зла, что пришло из хаоса. Они заключили союз с живыми, с целью уничтожения народа Ночи. В результате кровопролитной войны армии королевства удалось хитростью лишить народ Ночи силы и изгнать из Барад-Дура. Но Демоны не были б демонами... Они предали армию народов и похитили реликвии стихий. По слухам никсы из города Вильнюс оказались замешаны в этом преступлении.

С целью сохранить мир на земле Света королевской властью была учреждена Стража Пути, дабы пресечь проникновение в мир живых нечисти и зла. Так же была основана Академия Пути, чьей задачей стало исследование миров, что лежат за гранью мира. Королем был принят целый ряд законов, упорядочивающих жизнь граждан. Но, несмотря на кажущееся спокойствие, продолжают кипеть страсти. Власть короля с каждым оборотом слабеет, и мир катится к новой войне.

Хронология основных событий.

1. Сотворение мира, Сотворение стихий, Сотворение альвов, гномов и никсов
2. Сотворение людей
25. Строительство Города (Небесный Град).
70. Сотворение колец стихий и начало Золотого века.
80. Строительство Города Вод.
99. Сотворение Врат Мрака. Изменение облика мира. Во время молитвы Единому в мир проникли демоны.
123. Пророчество - "И кровь грядет".
183. Приход драконов.
197. Строительство Антараса и изгнание людей из Города Вод и Небесного Града. Закончился Золотой век.
215. Темное вторжение, демоны создают первых скелетов и зомби.
259. Приход Эрлика и возникновение места силы.
5. Объединение магов Эрлика в "Круг" и создание ими Империи.
12. Союз демонов и Эрлика, демоны наделяются магией.
20. Знамение Великого Гремящего, после чего на появившемся Зеркальном озере возникли статуэтки Пяти.
21. Маги древнего знания расшифровывают Слова Первых и создают Жезл Смерти.
22. Армия, возглавляемая магами древнего знания, пытается уничтожить Эрлика. На

стороне Эрлика выступили маги, демоны и несколько никсов. В результате короткой схватки армия жрецов терпит сокрушительное поражение, и лишь чудо спасает народы от полного уничтожения.

57. Один эльф узнает имя дракона, и с его помощью заключает союз с драконами. За это он получает прозвище Драконий Пламень.

60. Драконий Пламень собирает величайшую армию, свыше 50 воинов. Позже эта армия была названа Армией народов.

61. Во время битвы гибнут почти все маги Эрлика, и уничтожается множество их колец. Эрлику Жезлом Смерти выбивают глаз и изгоняют из мира.

64. Взаимные подозрения между народами о причастности их правителей к магии.

77. На месте бывшей шахты гномы отстраивают крепость Нимлот.

103. Демоны проникают за Врата Мрака и нападают на город Вод. Начало осады города Вод.

108. Демоны совершают опустошительное нашествие на мир Света, в результате чего гномы вынуждены покинуть Нимлот и уйти к самому южному Краю. Уцелевшие эльфы занимают покинутую гномами крепость, а люди, окончательно разграбив Небесный град, возвращаются в свой город - Антарас.

114. Никсы перебираются на другой берег реки Стикс, и основывают там свой город Вильнюс.

116. Гномы на самом южном Крае строят свой город Тангар.

123. Похищен Глаз Эрлика. Взаимные подозрения в краже Глаза.

125. Гномы узнают местонахождение Глаза и пытаются создать Империю, но их попытка оканчивается войной.

126. Демоны принимают в этой войне сторону гномов, но украв у них Шар подчинения и кольцо Земли, предают их. Война для гномов оканчивается их поражением, и лишь благодаря знамени Великого Гремящего, они избежали полного уничтожения.

129. В мир вновь возвращается Эрлик.

140. Эльфы открывают секрет табака.

141. Эрлик возвращает себе Глаз.

143. Никс Виридовикс находит часть книги Склоса и открывает секрет творения. Он получает прозвище Чернокнижник.

144. В это же время при битве с драконом, гном отрубил дракону хвост, за что получил прозвище Бич Божий.

145. Жрецы стихий вызывают Стихии и устраивают охоту на Эрлика и Чернокнижника. Стихии проявляют силу творения, Эрлик и тело Чернокнижника оказываются отрезанными от мира. Пожары.

146. Демоны сдвигают Врата Мрака и полностью уничтожают мир Света.

173. Правитель Тангара вызывает и подчиняет демона Моргула.

178. Эльф Аргейн сумел пробраться в Барад-Дур и похитить сокровища демонов. Верховный Маг создает свою башню волшебства и начинает обучать других магов.

179. Демоны в погоне за Аргейном разрушают один город за другим, но настигнуть вора им так и не удается.

192. Верховный Маг предлагает защитить мир от демонов, он собирает почти все железо и создает Монолит.

193. Маги восстанавливают начавшую ползти по швам Империю демонов и объявляют себя правителями.

195. Восстание, возглавляемое возвратившимися жрецами стихий, свергает магов и их приспешников. Верховный Маг скрывается в своей башне. Жрецы и руководившие восстанием выбирают правителей.

196. Строится столица королевства - Виргарт. Тангар отказывается принести присягу и

остается свободным городом.

200. Герцог Антараса собирает армию королевства, с целью отомстить Тангару и вернуть кольцо Огня.

203. Верховный Маг раскрывает себя, народы узнают в нем Эрлика. Демоны освобождают из Тангара демона Моргула.

204. Власть королевства слабеет, Тангар вновь отделяется, и лишь благодаря герцогу Антараса, удается сохранить королевство. Вильнюс, сохраняя видимость подчинения королевству, бойкотирует любые его действия.

205. Никсы отстраивают город Вод и частично переселяются туда. Эрлик пытается разрушить Антарас, но в это время появляется Единый. Эрлик отдает свой Глаз и покидает этот мир.

207. Король Антараса собирает кольца Стихий и сдвигает Врата Мрака.

215. Приход в мир народа ночи. Грабежи и таинственные исчезновения артефактов.

220. Демоны заключают союз с живыми, с целью уничтожения народа ночи.

221. В результате кровопролитной войны удалось хитростью лишить народ ночи силы и изгнать из Барад-Дура. Демоны предают армию народов и похищают многие артефакты. Никсы из Вильнюса оказываются замешаны в этом.

223. Королевской Властью создается Стража Пути и принимается целый ряд законов, упорядочивающих жизнь в королевстве. Основана Академия Пути, первопроходцы приносят из иных миров удивительные предметы.

230. (Начало игры.)

Блок: Боевка



Боевые правила.

Общие правила ведения боя.

Бой ведется только допущенным оружием. Запрещены удары руками и ногами в щит, удары щитом, приемы рукопашного боя.

Поражаемая зона: полная, хитовая. (Корпус плюс конечности, исключая кисти, стопы, голову, шею и пах) Конечности не отрубаются и не выводятся из строя. Персонажу, у которого 3 хита, без разницы, в какую часть поражаемой зоны он получит эти три удара. Счет ударов ведет тот, кто их получает, серия быстрых ударов в одно и тоже место считается за один. Удары в не поражаемую зоны запрещены.

Ночной бой - В период с 22.30 до 6.30 запрещено применять: метательное оружие и оружие, не допущенное к применению ночью.

Все оружие и доспехи перед игрой проходят предигровой контроль. Не эстетичное оружие и доспехи, "алюминиевые палки и консервные банки" на игру не допускаются.

Доспехи.

Бездоспешник имеет 1 хит.

Легкий доспех: +1 хит - с металлическими элементами, закрывает спину и грудь.

Тяжелый доспех: +2 хита - кольчуга или металлический, с зазором между элементами не более 1 см. Закрывает спину, грудь, бока, руки до локтей, и желательны ноги до колен.

Шлем: +1 хит - добавляет хит только при наличии доспеха, должен являться шлемом, а не тубетейкой!

Наручи и поножи: +1 хит - добавляют хит только при наличии доспеха, защищают конечности от ранения ножом.

Доспехи дают хиты как живым, так и душам
Не отремонтированные доспехи хитов не добавляют.

Оружие.

Меч: - общая длина не более 130 см

Топор: - длина древка не более 120 см

Копье: - длина не более 2.5 м, наконечник должен быть безопасным и выглядеть как копейный наконечник.

Нож: - клинок от 7 до 18 см. Нож не пробивает доспех, там, где он есть!

Все это оружие снимает 1 хит, при попадании в поражаемую зону.

Лук и арбалет: - их стрелы снимают 1 хит, но игнорируют хиты, добавляемые доспехами.

Стреляют на высоту низкого полета.

Оглушающее оружие: - дубинки, кастеты - выполнены из поролона, пенки и других мягких материалов. Оглушает лишь некоторых, и при отсутствии шлема. Оглушение происходит при четком ударе по спине, на 5 минут.

Блок: Фортификация



Города, поселения и их штурмы.

Города - состоят из цитадели - обнесенной стеной части города, обычно маленькой по размерам, и из кварталов и улиц, которые находятся вне цитадели и занимают значительную площадь. Цитадель обычно обнесена стеной, и чем лучше эта стена, тем престижнее город.

Дома - моделируются несколькими палатками, обнесенными общей стеной, с калиткой. Стена для дома обычно веревочная, но может быть и деревянная.

Стены веревочные - веревка, натянутая на высоте 150 см. + лапник, или что-либо другое, подчеркивающее, что это стена. Могут быть разрушены заклинаниями и пр. действиями, подтвержденными Ч.С.

Деревянные стены - (минимальная конфигурация) - горизонтальная балка на высоте около 150 см., с двумя или более поперечными, крест накрест. Деревянные стены умеют строить только гномы или строители, могут быть разрушены только изнутри. В деревянных стенах могут быть сделаны четко обозначенные бойницы.

Ворота - разрушаются 10 и более ударами тараном, заклинаниями и др. действиями, подтвержденными Ч.С.

Палатки - неприкосновенны, но в них нельзя заносить игровые вещи и еду!! Кроме случая, когда вы ложитесь спать, а эти вещи на вас надеты.

Замки: склады, двери, тайники и т.д. могут быть снабжены запирающимися замками. Это изделия требующие материал и умение, а потому дорогостоящие. Замки моделируются картонными изображениями замков с многозначными номерами, открыть замок можно, имея ключ с таким номером или отмычку или другое умение. Замок лежащий на земле унести нельзя, он означает погреб, не вскрыв его нельзя забрать то, что под ним лежит. Дверь закрытая, но без замка считается открытой. Замок можно установить на любой предмет, **если конструктивно это возможно.**

Подземелья и развалины.

На игровой территории они будут обозначаться специальным знаком на шесте. Любой игрок, обнаруживший такой шест может, прочтя дополнительную информацию написанную на этом шесте, войти в это подземелье. Для этого он одевает белый хайратник и отправляется в мастерский лагерь, где его поиски будут моделироваться. Возвращение из подземелья - в обратной последовательности.

Блок: Штурмы, Осады



Бойницу можно атаковать: изнутри - копьями или стрелами, выпущенными из луков или арбалетов; снаружи - только из метательного оружия и **ТОЛЬКО СТОЯЩИХ У БОЙНИЦЫ!** (Спец. выделенная площадка). Запрещено снаружи закрывать бойницу щитом.

Стрельба со стен: Над любым фрагментом стены стрелы летают в обоих направлениях.

Таран - бревно длиной около 2 метров и обхватом более двух ладоней, удерживаемое на веревках 2 игроками. Игроки, держащие таран, громко считают удары.

Катапульта: - проходит строгий мастерский контроль, при попадании снаряда куда угодно - 10 хитов. Стены и ворота не разрушает, стреляет через стены и на высоту низкого полета.

Данных видов оружия на игре будет очень мало, поэтому мастера вводят строгий контроль.

При штурме лагерь считается захваченным, если бодрствующие защитники лагеря перебиты, пленены, или сдались. Если на момент захвата лагеря, в нем находились спящие в палатках, то они могут быть объявлены мертвыми, и по пробуждению обязаны явиться Вратам Мрака. (О чем свидетельствует табличка в центре лагеря).

Блок: Плен



Пленение: веревка, длиной 50 см, повязанная на запястья - игрок связан.

Кляп - кусок ткани, привязанный к этой веревке. Связанный и другой обездвиженный, не может сопротивляться и самостоятельно освободиться, и может оставаться в таком состоянии сколь угодно долго, пока его сторожат, или как-то иначе обращают на него внимание. Оставшись без внимания на 20 минут, игрок может умереть по собственному желанию.

Блок: Обыск



Грабеж.

У раненых и плененных можно забрать все игровые вещи, кроме Ч.С., игрового костюма и неотторжимых вещей. У трупов можно грабить все тоже, за исключением доспехов (Считается, что доспехи за время битвы изрублены). Награбленные оружие и доспехи в течение 1 часа должны быть проданы одному из оружейников. Владелец их сможет выкупить из кабака (куда они будут проданы оружейником).

Пользоваться чужими оружием и доспехами строго запрещено!!!

Грабеж производится: у **мертвых** - 2 минуты усиленно изображается поиск, после чего забирается **ВСЕ**. У **живых** - или 2 минуты изображается поиск, после чего забирается все, или по методу "А что у тебя в правом кармане?!"

Блок: пытки



Пытки: пытать можно магически или с помощью мастерского пыточного набора. Подробнее будет доведено тем, кто умеет пользоваться пыточным набором.

Блок: Медицина, лекари



Болезни.

Болезни в этом мире достаточно редки, но все же встречаются. Любое заболевание может быть заразным, и иметь различные побочные эффекты (слепота, немота, паралич, и т.д.). Как правило, любую болезнь можно вылечить, для этого есть лекари и специальные заклинания.

Легкое заболевание - в течение 30 минут больной не может: выполнять тяжелую работу, носить доспехи и передвигаться бегом. По истечении 30 минут выздоравливает.

Тяжелое заболевание - в течение 30 минут больной не может совершать любые игровые действия и сопротивляться. Он может только передвигаться шагом и говорить. В этом состоянии у больного только 1 хит. По истечении 30 минут, если больному не оказана помощь, заболевание становится смертельным.

Смертельное заболевание - игрок приравнивается к раненому и через 30 минут умирает. Заболевание не излечивается лечением ран, при оказании помощи больному (лечении болезни) заболевание принимает менее тяжелую форму, и так до полного выздоровления. Если заболевание заразно, то всякий контактирующий с больным в течение 5 минут заражается.

Блок: Ранения



Ранение и смерть.

Игрок, у которого осталось 0 хитов - **ранен**. Он обязан сесть и ждать окончания боя. После он может ползать и говорить шепотом, совершать другие игровые действия и сопротивляться он не может.

Если в течение 30 минут его не вылечат, то он умирает.

Игрок, у которого осталось меньше 0 хитов - **мертв**. Он обязан опуститься на землю и оставаться там до окончания боя, плюс еще 5 минут, после чего он повязывает белый хайратник и направляется (быстро!) к Вратам Мрака.

!!! Игрок, потерявший в бою не все хиты, восстанавливает их через 10 минут, моделируя починку доспехов. Игрок, не отыгрывающий ремонт своих доспехов, запросто может их потерять, тем самым, лишившись очень большой суммы игровых денег. Убитый, точнее его душа, прибыв к Вратам Мрака, может отремонтировать свой доспех, получая при этом дополнительные хиты.

Блок: Наркотики



Наркотики.

Наркотики на игре существуют в виде **табака** и **кофе** (настоящих, особо оговоренного сорта). Табак считается более сильным наркотиком. Употребление наркотика не дает помутнение рассудка или других побочных проявлений. Принимающий наркотик получает 1 дополнительный хит, но принимать наркотик нужно регулярно, минимум 1 раз в 6 часов. В случае отсутствия очередной дозы начинается "ломка" (приравнивается к тяжелому заболеванию), которая может быть излечена приемом двойной дозы или более сильного наркотика. Через 30 минут "ломка" перерастает в "горячку" (приравнивается к смертельному заболеванию), которая уже не излечивается приемом наркотика. "Ломка" и "горячка" не излечиваются лечением болезни.

Для "потребления" наркотика можно не выкуривать "по жизни" сигарету, достаточно ее уничтожить или сдать мастерам.

Блок: Демография, евгеника



По поводу размножения - теоретически возможно, но в игровой истории так и не зафиксировано ни одного факта.

Блок: Страна мертвых



Кроме всего прочего жизни можно лишиться в результате:

- отравления - ощутимая концентрация лимонной кислоты. (Становится раненым и умирает в течение 10 минут)
- перерезания горла - прикосновение к незащищенной доспехом шее режущей частью ножа (не в бою)!!!
- магических воздействий.
- болезни или отравленного оружия.
- начала споров во время боя!!!

Страна Мертвых.

Внимание!!! Смерти, как таковой на игре не существует. Убитый персонаж превращается в "душу" этого персонажа, сохраняя память, профессию и свойства (исключая свойства рас), а так же вещи, если их не отобрали у трупа, (некоторыми свойствами и предметами "душа" воспользоваться не может). Умерев, игрок отмечается у мастера, и выходит в мир Ночи "душой" своего персонажа.

Душа: не может как-либо воздействовать на живых и самостоятельно пересекать границу Ночь-Тень. Во всем остальном "душа" - такой же персонаж.

В случае если "душа" сумела попасть в мир Тени: то ей, пока она находится в мире Тени запрещено: пересекать границу Тень-Свет, (границу Тень-Ночь она может свободно пересечь, но только в одном направлении). На территории Тени "душа" не может

свободно брать предметы (искл. когда одна "душа" передает другой из рук в руки). Если на территории Тени "душа" положит что-либо на землю, то этот предмет считается "выпавшим" в реальный мир. "Душа" может подобрать только один предмет из реального мира, при этом она привязывает веревку к этому предмету и за эту веревку его и носит, при этом "душа" может перемещаться только шагом. Любой живой, коснувшись предмета который носит "душа", может его отобрать. В случае если "душа" вносит реальный предмет в мир Ночи, то она получает возможность нормально носить и пользоваться им. (до тех пор, пока не уронит его на территории Тени).

Если в результате игровых взаимодействий между "душами" или другими созданиями Ночи, "душа" умирает, то она, с соблюдением всех правил, отмечается у мастера у Врат Мрака и выходит "мыслью" своего персонажа.

Мысль: может ходить по любой территории, разговаривать шепотом с кем угодно. Больше не может ничего!!! Иногда "души" и "мысли" в момент перехода немного задерживаются у Врат и отрабатывают там возможность перейти к "лучшей" жизни.

Живой игрок способен видеть души и мысли, но не способен их идентифицировать, а также общаться и совершать другие игровые взаимодействия, за исключением особо оговоренных случаев, по тому же принципу взаимодействуют души и мысли.

Персонаж может вернуть себе прежний облик и ожить, но только если сумеет найти и воспользоваться одним из ключей от Врат Мрака. Срок пребывания в любом из состояний не ограничен. Берегите свою и чужую жизнь!!!

Блок: Магия



Правила магии.

Магию знает тот, кто ею владеет, магии можно обучиться. Магия может быть в виде: артефакта, свитка, зелья, стихотворения и т.д. Если вы нашли какой-либо предмет, и узнали, как им пользоваться, или что он может делать, идите к любому мастеру, и если ваша информация верна, то вы получите Ч.С. на пользование этим артефактом. Мастера не обязаны сообщать вам остальные свойства этого предмета, а в случае если ваша информация об этом предмете оказалась не верной - возможны печальные последствия.

Любое магическое действие обязательно подтверждается Ч.С., но только после боя и только по требованию. Все демоны являются мастерами по магии и могут прекратить некорректное использование магии. В случае некорректного использования магических способностей - персонаж, как минимум, лишается таковых.

Перед началом игры все персонажи знающие тот или иной вид магии проходят "аттестацию" - совершают магическое действие в присутствии мастера. Не прошедшие "аттестацию" - увы, не обладают, или пока не научились пользоваться магией. В большинстве своем магические действия не требуют присутствия мастера, но для того, чтоб научиться новому магическому действию, или сделать что-то необычное - мастер необходим.

Магия Эрлика - как наиболее распространенный вид магии.

Прочтение заклинаний:

Громко, не сбиваясь, не останавливаясь и только на память! - произносится текст

заклинания.

Сжигается нужное количество маны.

Осуществляется контакт, указывается цель или создается необходимый знак.

Объясняется, что произошло.

Если временной разрыв между стадиями прочтения заклинания больше 10 секунд - заклинание не срабатывает.

Ограничение на прочтения заклинаний:

Нельзя находиться в полете или в защите, быть загипнотизированным, находиться в состоянии ответа "эльфийской правды" или держать в правой руке что-либо.

Контакт - прикосновение рукой или предметом, который держишь в руке, к любой части тела или предмету, надетому на реципиента.

Дистанционные заклинания - $L = 10$ метров, но так, как расстояние оценивается примерно, то L может быть и больше.

Свитки.

Свиток с заклинанием представляет собой бумажку с написанным текстом заклинания, специальной меткой, и объяснением действия.

Прочитать свиток может любой, кроме тех, кто об этом знает.

Чтение свитка - прочитывается громко и не сбиваясь, текст заклинания, осуществляется контакт, указывается цель или создается необходимый знак. После этого сообщается действие и рвется свиток (аккуратно, т.к. он является еще и Ч.С. на произведенное магическое действие).

Существует еще целый ряд способов произвести магическое воздействие, но об них знает настолько ограниченный круг, что нет смысла их здесь перечислять.

Некоторые термины.

Имя - Каждый персонаж должен знать свое истинное имя, и по первому требованию сообщить его мастерам. С помощью истинного имени можно подчинить себе игрока, или даже убить... Но одно только знание истинного имени не дает такой власти. Истинное имя для своего персонажа игрок получает у мастеров.

Гипноз - Персонаж может быть загипнотизирован на выполнение нескольких простых игровых действий. Гипнотизируемый не может причинить вред гипнотизеру без соответствующего приказа. В случае если гипнотизер пытается причинить вред гипнотизируемому, то гипноз разрушается. Приказы отдаются гипнотизером сразу и не могут быть изменены. Игрок обязан в точности исполнить данный ему приказ, и при этом старается выполнить его как можно лучше! Ограничения на приказания: по сложности - не может заниматься поиском, доставкой, информированием магического характера (имена), и т.д. По длительности - 30 минут или до выполнения приказа, или, если приказ не предполагает завершения, то пока гипнотизер находится рядом и контролирует выполнение работы плюс 10 минут с момента удаления от гипнотизера (при присутствии гипнотизера 30 минутное ограничение длительности приказа - снимается). Не может быть отдан приказ: на самоубийство, физически невозможный - (Вывернись наизнанку!) или неосуществимый (Вспомни!).

ПРИМЕРЫ приказов под гипнозом: В городе Виргарт убей короля Виргарта, он выглядит так-то и так-то. В городе Виргарт убей всех находящихся там. Убей их. Охраняй меня. Стой. Забудь (выполняя этот приказ, гипнотизируемый должен забыть последние 10 минут, в том числе и сам факт нахождения под гипнозом, или конкретное событие, описываемое в этом приказе).

Находящийся под гипнозом персонаж не может воспользоваться своими расовыми

свойствами и не может использовать любой вид магии.

Правда - Персонаж может оказаться вынужденным отвечать правду. В этом случае он обязан дать полный и исчерпывающий ответ на простой поставленный вопрос!

ПРИМЕРЫ: "У кого ты последний раз видел кольцо Огня?" - "У рыжеволосого никса".
"Как зовут того, у кого ты последний раз видел кольцо Огня" - "Не знаю".

Находящийся под эльфийской "правдой" персонаж не может воспользоваться своими расовыми свойствами и не может использовать любой вид магии.

Подчинение - Персонаж может быть подчинен другим персонажем. Подчиненный не может своим действием или бездействием причинить вред своему хозяину. В случае если хозяин пытается причинить вред подчиненному, то подчинение разрушается. Игрок обязан в точности исполнить данный ему приказ, и при этом старается выполнить его как можно лучше! Ограничения на приказания: по сложности - любой физически возможный приказ. По длительности - до истечения времени подчинения или до выполнения всех приказов. Не может быть отдан приказ: на самоубийство, физически невозможный - (Вывернись наизнанку!) или неосуществимый - (Вспомни!). Под подчинением не может быть отдан приказ на забывание!

Находящийся под подчинением персонаж не может использовать некоторые виды магии, типа жречества, кабалистики и т.д.

Зов - Персонаж, находясь под действием этой магии, вынужден с максимальной скоростью и по кратчайшему удобному пути продвигаться к цели. Во время движения он не может останавливаться, общаться, или как-либо реагировать на окружающее. При попытке его задержать он имеет право сопротивляться. Простой пример действия Зова - перемещение игрока к Вратам Мрака, после его смерти.

Алтари - Место, где поклоняются тому или иному божеству, обладают рядом свойств, о которых знают жрецы. Алтарь не может быть мобильным, но вполне можно построить новый алтарь в новом месте, при наличии желания, времени и средств.

Путь - Известно, что алтари Единого, созданные в давние времена, обладают свойством открывать перед молящимся дорогу в иные миры, но как именно это сделать - знают избранные.

Память - Как видно из правил, персонажи не теряют накопленные знания со смертью, но все же среди живущих в этом мире невозможно отыскать помнящих о событиях давних времен. Почему это происходит и чья вина в этом - никто не знает.

Небольшое отступление в оправдание ментальной магии.

Особенность данного вида магии заключается в том, что магу позволяется формулировать свой приказ ПРАВИЛЬНО, а исполняющему этот приказ необходимо делать только то, что подразумевалось в этом приказе. А сие значит, что если вы получили приказ найти что-то, но нет приказа, принести это, то вы вполне можете оставить найденный предмет в удобном для вас месте. Примеров может быть масса, и при вашем желании мастера долго и подробно будут распространяться на эту тему.

В соответствии с заявками, тем, кто владеет каким либо магическим искусством будут высланы или выданы более подробные правила магии с разъяснениями. Присылайте свои заявки.

Мастера по магии.

В их обязанность входит отслеживание корректности действий игроков использующих различную магию. Так же они обязаны разъяснять и решать все спорные моменты, возникающие при использовании магии. Мастер по магии может пресечь магические действия или объявить их не сработавшим, но без объявления стоп тайма. В остальном мастера по магии - обычные игроки, со всеми вытекающими последствиями. Мастера по

магии не носят Ч.С. на применяемую ими магию и носят бэйджик "Мастер по магии".
К мастеру по магии не следует обращаться по вопросам, не находящимся в его компетенции.

Блок: Магические существа



Скелет: не пользуется доспехами, дерется оружием, неуязвим для стрел.

Зомби: носят доспехи, дерутся оружием.

Драконы: умеют летать, превращаться в человекообразного, удар хвоста - 3 хита (аналогичен удару тараном), пользуются оружием, магией, дышат огнем - с пятерых ближайших, на расстоянии до 10 метров, снимается по 3 хита.

Демоны: пользуются магией, дерутся лапами (мечами) - 1-2 хита, и хвостом - 1-2 хита. обхватив 2 руками, может выпить душу. Могут использовать и другие свойства.

Прочие - Вампиры, оборотни, и т.д. - настолько редки, что в перечень не вошли.

Блок: Экономика



Экономика.

Экономика на игре базируется на предметах второй необходимости - оружии и доспехах, наркотиках и услугах. Дефицит металла в мире делает железо драгоценным металлом. Деньги в этом мире отчеканены давно и секрет чеканки утерян. Деньги - серебряные монеты.

Еда - полностью игровая вещь! Начальное состояние игрока определяется привезенной им едой.

В начале игры игрок может сдать свою еду:

В командный "котел", контролируемый командным мастером и капитаном команды, за это он получает N монет + возможность бесплатно кормиться из этого "котла".

За еду, проданную в кабак, игрок получает 3*N монет. В кабаке питаются за деньги (вырученных денег хватит на то, чтоб съесть проданные продукты в готовом виде).

Командный "котел" - это отдельная палатка, в которой храниться сданная еда, пока еда находится в этой палатке, ее нельзя украсть. Приготовленную еду нельзя украсть или забрать (ее можно только купить). Не приготовленную еду, не находящуюся в спец. палатке (валяющуюся на площади) можно красть и грабить. Еда, выложенная непосредственно для приготовления к очагу считается готовой и ограблению не подлежит. Соблюдайте порядок и вас не ограбят!

При захвате города можно ограбить "амбары", и забрать некоторое количество еды (заранее будет указано мастерами). Всю еду, найденную у игрока при ограблении, можно забрать.

Список собираемых налогов и сборов.

Налоги - доход, который получает правитель с реального населения своего города и контролируемых территорий один раз в сутки. Освобождены от уплаты налогов на недвижимость аристократия и государственные служащие.

Поместный налог - собирается городским правителем, на чей территории стоит дом. Сумма пропорциональна номинальному числу спальных мест в палатке и степени

престижности района. Если дом стоит внутри цитадели - сумма налога в 2 раза выше.

Подельный сбор - собирается королевскими служащими за занятие, каким либо видом деятельности. Уплату подельного сбора подтверждает патент. Занятие коммерческим видом деятельности без патента - преступление.

Стальной сбор - по законам королевства 50% найденного или иным способом добытого металла принадлежит государству.

Лицензирование предприятий - любое предприятие должно ежедневно платить королевству лицензионный сбор.

При неуплате этого сбора деятельность предприятия объявляется незаконной. Оружейная мастерская, кабак, шахта - все это является предприятием.

Сбор налогов осуществляют **налоговые инспектора**, и другие гос. служащие - реальные игроки. Сбор налогов, отыгрывание законов - все эти сферы находятся в полном ведении игроков.

Особенности произрастания.

В мире произрастают множество всевозможных деревьев и растений, которые дают разнообразные плоды. Все жители мира вынужденные вегетарианцы, т.к. всех съедобных животных съели в давние времена. Помимо обычных растений в мире произрастают два удивительных растения - кофе и табак. Мало кто владеет секретом их выращивания, а без специальной агротехники эти растения, в отличие от всех остальных, плодоносят один раз в 365 оборотов.

В мире нет проблемы с нехваткой пищи, и мастера не будут заниматься моделированием выращивания урожая. Лишь некоторые растения - **наркотики** - требуют некоторого ухода.

Железо.

В мире металлы довольно редки и предметы из них высоко ценятся. Металлы добываются из шахт, и на текущий момент в мире осталось всего две железные шахты и одна серебрянная.

Оружейники занимаются перековкой и изготовлением оружия и доспехов. На изготовление одного меча тратится столько же руды, поэтому большая просьба к оружейникам - заранее обзавестись весами типа "безмен" с точностью до 200 г.

При отковке изделия из "металлолома" 10-20% массы невосполнимо теряется.

Блок: Животные, охота



Бестиарий.

Зверь: рукой или мечом снимает 1 хит, обхватив двумя руками, может убить.

Паук: атакует стрелом (паралич - счет до 300), плетет паутину. (Прикосновение к паутине - прилипание, можно выпутаться, оставив в паутине меч или нож).

Блок: Наука



Уровень развития наук в мире:

- русский язык (точнее это родной язык мира, в нашем переводе это русский)

- английский и другие языки - плохо (это не родной язык мира)
- письменность тенгвар - первый письменный язык эльфов, возникший до того, как Единый дал им русский язык.
- арифметика
- химия - плохо, на уровне алхимии.
- биология - нет, т.к. в мире нет животных, а изучать трупы не удастся ввиду их исчезновения.
- ботаника - на уровне средней школы
- медицина - травничество и костоправство.
- физика - на уровне механики Архимеда.
- металлургия - есть хорошие кузнецы.
- общественных наук нет.
- философия - ? если найдется желающий можем подкинуть несколько философских проблем мира.

2.0.0.3