

КАК БЫ ПРОБУЙТЕ.

(девиз ХИ-96)

НЕ ПРОБУЙ. ДЕЛАЙ. ИЛИ НЕ ДЕЛАЙ.

(Йода, Джедай-мастер)

**МАСТЕРСКАЯ ГРУППА ХИ-97**

1. Мастера-координаторы: блок ЭЛЬФЫ - Екатерина Кинн; блок НУМЕНОР - Наталья Некрасова (Иллет); блок ЧЕРНЫЕ - Наталья Васильева (Ниенна), Ирина Шрейнер (Разнэл); блок ЛЮДИ, он же нейтральный или СЕРЫЙ - Наталья Некрасова (Иллет), Екатерина Кинн; блок ГНОМЫ - Наиль Ахмадиев (Бабур), Наталья Ильина (Эна).

2. Технические мастера: по БОЕВКЕ - Сергей Кокорин (Змей); по ЭКОНОМИКЕ - Никодим Дмитриев; по ЦЕЛИТЕЛЬСТВУ - Наталья Ильина (Эна); по МАГИИ - Екатерина Кинн; по СТРАНЕ МЕРТВЫХ - Наталья Некрасова (Иллет).

2. Адреса для связи:

Наталья Васильева (Ниенна): 129164, Москва, проспект Мира, 122-235. Телефон: 283-36-23.

Екатерина Кинн: 197046, Москва, Кропоткинский пер., 11-75 (А.Хромовой для Кинн) или на адрес Н.Некрасовой.

Наталья Некрасова (Иллет): 127238, Москва, улица Линия Октябрьской железной дороги, д.10, кв.59.)

Телефоны для связи: тел. (095)482-70-40 (с 19.00 до 22.00) - Дина Бромберг; тел. (095)246-69-19 - Анна Хромова.

**ХИ-97: ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ ИГРЫ****ВВЕДЕНИЕ**

Хоббитские Игры - особая игра, которую создают мастера и игроки в равной мере. Главная цель этой игры - воссоздание на некоторое время Мира Толкина. Основа этой игры - творчество. Мы предлагаем вам попробовать создать такую игру, в которой осуществились бы мечты если не всех, то большинства участников.

Мы, московская инициативная группа ХИ-97, создаем нашу разработку в надежде на сотрудничество и сотворчество.

**ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ ИГРЫ.**

Сюжет и вводные разрабатываются на основе произведений Толкина. Если же в них нет достаточных сведений, разработка пишется самостоятельно, но так, чтобы как можно безболезненнее и четче вписаться в Мир Толкина.

Мастера предлагают общую схему, исходную общую вводную и ведущие роли. Затем рассматриваются поданные заявки. Помимо сведений о команде, заявка должна включать в себя: собственную концепцию игры команды и блока, разработки ролей и имиджа. Мастера рассматривают заявку и предлагают команде и ролевику откорректированную в соответствии с общим замыслом версию. Обсуждение деталей - индивидуально.

В командных разработках и вводных должно быть уделено внимание экономике, политике, магии и религии, культуре, морали, мировоззрению и принципам и способам моделирования всех аспектов деятельности персонажей.

Игра строится по блокам:

1. Нейтральные люди. Координаторы - Наталья Некрасова (Иллет), Екатерина Кинн

2. Нуменор и колонии Нуменора. Координатор - Наталья Некрасова (Иллет).

3. Эльфы. Координатор - Екатерина Кинн.

4. Гномы. Координаторы - Наиль Ахмадиев (Бабур), Наталья Ильина (Эна).

5. Черные и орки. Координаторы - Наталья Васильева (Ниенна), Дина Бромберг (Келли).

За каждый блок до игры отвечает мастер-координатор (см. "Статусы мастеров"). Деление на блоки не совпадает с региональным делением команд на полигоне.

**Различия между блоками.**

1) Жесткость установки (и имиджа). Наиболее жесткие требования предъявляются эльфам. Столь же жесткие требования к соблюдению имиджа касаются орков, троллей и злых монстров. Менее жесткие рамки у эдайн - здесь для персонажей возможны всяческие выверты (разумеется, в рамках роли и вводных), поскольку для каждого возможен выбор между Светом и Тьмой, а знания нуменорцев больше, чем у других людей. У прочих людских народов обязательно различие между Добром и Злом, поскольку в ходе игры им предстоит отождествить их с одной из главных противоборствующих сил Мира Толкина. В рамках этих понятий, которые должны быть сформулированы в кодексе чести и вводной команды, игроки этого блока вольны делать что хотят. То же касается гномов, для которых главное - соблюдать антураж и следовать вводным, а остальное - на усмотрение команд.

2) Магия. Все эльфы умеют творить чары, их власть над природой и сердцами основана на знании и искусстве. Среди людей изредка встречаются маги. Магия гномов - ремесленная, осуществляется через технологию. Магия Черных (Саурана, назгулов) - именно магия, включая некроантию. Явления типа призраков, умертвий и неупокоенных душ происходят через различные несправедности.

3) Набор исходной информации о мире и месте народа в нем.

**О СТАТУСАХ****1. Мастера.**

а) Главный координатор - выполняет технические функции по согласованию работы мастерской группы (назначается на игру).

б) Техмастера: по экономике - Никодим Дмитриев, магии - К.Кинн, боевке - Сергей Кокорин (Змей), лекарству - Наталья Ильина (Эна), психоустойчивости, Стране Мертвых - Наталья Некрасова (Иллет), а также мастер по полигону.

в) Мастера-координаторы до игры сводят легенды команд своего блока в единое целое и утверждают заявки ролевику, в игре выполняет функции регионального мастера, техмастера или посредника, изображая для пушного антуража незначительный персонаж (поддерживает декорацию).

г) Мастера-посредники команд обеспечивают контроль за отыгрыванием экономики, исполнением обрядов и ритуалов, демографией и командными заморочками. Им даны полномочия, необходимые для отслеживания и контроля по всем разделам правил. Посредники играют в команде какую-нибудь декоративную роль - ключница, советник по торговле (в торговле не участвующий!), управляющий, дух-покровитель, тотемный столб и т.д. Подыгрывать команде

(то есть давать им фору) и выдавать неигровую информацию посредник не имеет права. Вмешиваться в игру посредникам запрещено!

**ВНИМАНИЕ!!! Начальник секьюрити.** Обеспечивает порядок на полигоне, пресекает хулиганство и карает за различные нарушения правопорядка. Он же выдворяет с полигона тех, кто этого заслужил своим злостным поведением. Назначается перед игрой на полигоне.

## 2. Игроки.

а) **Мастерский персонаж.** Имеет общую задачу на всю игру, к выполнению которой должен приложить все усилия. Обязательное строгое следование образу своего персонажа - внешний вид, поведение, речь, поступки.

б) **Ролевик.** Это игрок в роли толкиновского персонажа или ведущий игрок в тех командах, для которых нет толкиновских разработок. Требования к ролевикам самые жесткие. Эти люди не должны ни при каких обстоятельствах выходить из роли, причем играть свою роль они должны так же, как актеры в театре. Перед ролевиками тоже ставится цель, к достижению которой они должны стремиться.

в) **Игрок с мягкой установкой.** В зависимости от личных вводных.

г) **Игрок с жесткой установкой.** Это большинство участников Игры. Они не имеют права выходить за пределы своего имиджа. Например, эльф не может ни при каких обстоятельствах вступать в союз с орком (просто разговаривать с ним дольше пяти минут), гондорский рыцарь не может грабить на дорогах, эльфы и Светлые не могут применять пытки при допросе и т.д. - смотря что записано в командных и личных вводных. Этим игрокам тоже могут быть поставлены личные цели. В пределах имиджа они могут выделяться как хотят.

д) **Играющие мастера** - мастера Страны Мертвых, исполняющие роли Намо Мандоса и его майяр, а также мастер по лекарству. Все их участие в игре исчерпывается театралками.

е) **Мастерские силы** - звери, связные и т.д. Как правило, покойники либо добровольцы. Выполняют разовые задания с жестким соблюдением имиджа: олень - изволь бегать по лесам, чтобы охотникам дело было, мумак - изволь таскаться с хоботом и топтать гондорское войско, орел - озирайте окрестности зорким оком и разносите вести, медведь - рой берлогу и разорвай борт. Набор в мастерские командос открыт. Предпочтение отдается тем, кому в кайф поиграть в королевского оленя и орла Манвэ.

## 3. Взаимодействие между игроками и мастерами.

а) Спорить с мастерами можно до игры и после игры. Во время игры игрок беспрекословно подчиняется решениям мастера. В случае злостного игнорирования указаний мастеров игрок может быть удален с полигона.

б) Мастера имеют так называемые мастерские правила, в которых подробно описаны и разъяснены процедуры действия правил (экономические подсчеты, жребии в разных случаях, моделирование судьбы и пр.), а также изложены некоторые неизвестные игрокам закономерности. Мастерский произвол допустим только тогда, когда случай не укладывается в правила, а времени на согласование и совещания нет. Решение мастера обратного хода не имеет.

Действует система прецедента - если в ходе игры возникла спорная ситуация, и мастер разрешил ее определенным образом, то с этого момента все аналогичные ситуации должны решаться так же. Если данное решение совет мастеров счел неверным, оно не становится прецедентом, но обратного хода тем не менее не имеет. Прецеденты доводятся до сведения всех мастеров сразу после признания их таковыми и приобретают силу правил.

в) Преимущественное право применять произвол принадлежит мастеру по сюжету и информации (Иллет), затем мастерам-координаторам (Кинн и Нисенне), затем техмастерам, затем посредникам. Во время боя слово мастера по боевке (Змея) - закон, и оспорить его не может ни один мастер и ни один игрок.

**ПОСРЕДНИКАМ:** инициатива может оказаться наказуема, постарайтесь заранее обдумывать последствия своего произвола или советоваться с тем, кто старше и опытнее.

г) Спорные случаи между мастером и игроком разбираются любым мастером, которому доверяют обе стороны, в качестве третьей стороны, причем его решение обязательно к исполнению.

д) Основным инструментом регулирования Игры являются правила и вводные. Вводные делятся на: **общую** (эпоха, основная расстановка сил), **культурные** (особенности данного народа, история, внутренние и внешние взаимоотношения, мораль, религия, кодекс чести, понятия о Добре и Зле \ Свете и Тьме, требования к имиджу), **командные** (исходные условия для данной команды, конфликты, союзы, имидж, обрядность, цель, социальная и экономическая модель), **личные** (характер персонажа, его игровая задача, цель, отношения с другими персонажами - то есть личная легенда, установка).

ж) Командная вводная создается на основе общей разработки по текстам Толкина и/или командной легенды, изложенной в заявке. В случае несоответствия заявки основной разработке преимущество за разработкой, но согласование по принципиальным положениям обязательно. В заявке должна быть изложена культурная, социальная и предпочтительная экономическая модели, язык, должен быть описан имидж.

## 4. Команды и одиночки.

а) Подать заявку может как капитан от имени команды, так и одиночка (индивидуальный игрок).

б) Одиночке может быть предложено быть мастерским персонажем, игроком с жесткой или мягкой установкой. Количество одиночных\бродячих персонажей ограничено, и требования к игрокам предъявляются более жесткие. Скопища одиночек не приветствуются.

в) Одиночка, не следующий своей вводной и не соответствующий статусу, выводится из игры.

г) Капитан команды не обязательно должен быть игровым предводителем.

## ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.

Приехавшие на полигон команды и индивидуальные игроки **ОБЯЗАНЫ** зарегистрироваться у мастеров.

1. Капитан команды отвечает за то, чтобы его люди имели необходимое снаряжение и припасы. В случае нехватки у команды того или другого мастера претензий не принимают и ответственности не несут.

2. Капитан несет ответственность за каждого человека своей команды, за игровую, физическую и психологическую подготовку команды. Капитан команды несет ответственность за то, чтобы все члены его команды знали правила и вводные. Если члены команды нарушают правила игры, пьют и дебоширят, никакое заступничество капитана не спасет их от выдворения с полигона, сам же капитан навлекает на свою голову санкции и штрафы. За неигровые нарушения следуют неигровые санкции.

3. Команда отвечает за игрока. В случае пьянки, нервного срыва с последствиями для окружающих, "маньячки" и проч. команда обязана сама остановить игрока, в противном случае расплачиваются все (чума, голод, поветрие, набеги зверей и т.д.). При возникновении подобной ситуации игроки могут ходить по полигону вне игры (в белых хайратниках), дабы отловить и повязать разбушевавшегося "своего".

4. В команде должен быть человек, который осведомлен обо всех проблемах со здоровьем у членов команды. В его распоряжении находится аптечка с необходимыми медикаментами, которой он должен уметь пользоваться.

5. Капитан несет ответственность за свою команду. Одиночка отвечает сам за себя.
6. Основным документом игрока является аусвайс. В аусвайсе указываются:
  - паспортные данные (ФИО, город)
  - игровые данные (команда, роль, демографические, экономические, профессиональные и кармические отметки, статус и установка)
  - медицинские данные (болезни сердца, аллергии, хронические заболевания, противопоказания по лекарствам и необходимые при обострении или приступе меры первой помощи)
 Аусвайс - документ не игровой, предъявляется только мастеру.
7. Сам факт приезда на игру означает, что игрок согласен играть по данным правилам и подчиняться решениям мастерской группы. Претензии не принимаются.
7. Мастера отвечают за организацию игры. В их компетенцию входит: обеспечение полигона, связи, транспорта, информации по всем вопросам, касающимся игры и ее организации (включая финансовый отчет), обеспечение медицинской и психологической помощи, а также быстрое реагирование на все неигровые ситуации, возникающие на полигоне и вокруг него.
8. За нарушение правил, хамство, оскорбления, систематическое неподчинение мастерам, создание напрягов и наездов по жизни игрок может быть удален с полигона - невзирая на заступничество друзей и капитана команды.

### ИМИДЖ КОМАНДЫ

Для создания "имиджа" команды на Игре принимаются следующие обязательные положения:

1. Языковая специфика каждого народа (10-15 слов; обращения, имена богов и т.п.).
2. Собственные верования, культы, религии и пр.
3. Обрядность (как минимум, свадебный обряд, обряд инициации, отпевание/погребальный обряд) с учетом культурных и религиозных особенностей данного народа; магия (у кого есть).
4. Внешний вид - должно быть сразу видно, к какой расе и какому народу принадлежит ваш персонаж.
5. Различные системы целительства (см. Правила по целительству).

ВЫХОД ИЗ ИМИДЖА НЕ ПРИВЕТСТВУЕТСЯ.

Примечание: Господа игроки! Будьте взаимно вежливы! Игрок имеет право истолковать любое неигровое хамство как игровое; последствия за счет нахамившего, отговорки в духе: "Я тебя по жизни послал, а не по игре" - приниматься не будут. Можете не жаловаться мастерам - они вас не поймут.

NB. Фраза "Мастера вас не поймут" означает, что за эти действия на вашу голову обрушатся мастерские плюхи, а в случае особо злого поведения - вплоть до выдворения с полигона.

## ВО ЧТО ИГРАЕМ, или ИСТОРИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ

### В ОБЩЕМ...

Время действия - 2200-е годы Второй Эпохи. В Нуменоре - царствование Тар-Атанамира Великого, в Мордоре - Саурон с Кольцами, но пока без Назгулов, экспансия Нуменора в Средиземье перешла в фазу завоевательных войн, что пока еще не исключает остаточной торговой деятельности (равно как и просветительской - методы от и до), колонии Нуменора - северная (Арнор) и южная (Гондор) - уже давно и благополучно существуют, во Мглистых - гномы копают, орки им мешают - и копать в том числе.

У эльфов, как всегда, совершенно особенная жизнь. В Линдоне правит верховный король Гил-галад. В Раздоле (Имладрис) - Элронд, родич королев Нуменора и верховного короля эльфов, в Линдоринанде (Лориэн) и Зеленолесье живут лесные эльфы под властью королев Амдира и Орофера (из синдар).

### ...В ЧАСТНОСТИ...

Люди Средиземья.

О "соседях Арнора" стоит сказать особо. Ничего определенного по их поводу в первоисточниках нет, потому командам предлагаются следующие варианты: 1) Потомки людей Трех Племен, не ушедших в Белерианд или повернувших назад; 2) Потомки северных племен Белерианда (да-да, тех, которые жили на севере, вблизи от Тангородима...); 3) Потомки смуглолицых, пришедших в Белерианд во времена Нирнаэт (родичи народа Улфанга); 4) Совершенно самостоятельные народы, о которых по первоисточнику ничего не известно. Отношение к нуменорцам и эльфам - в зависимости от легенд.

Дунланд - местные племена, в свое время изрядно получившие от нуменорцев, потому по определению, они скорее в союзники к Саурону пойдут, причем не из-за преданности Черному Делу и не из верности лично Владыке, а от злостной ненависти к нуменорцам.

Горное королевство - предки Воинства Мертвых.

Местные племена Гондора и Эриадора. Этническая принадлежность - см. "Соседи Арнора".

Люди Зеленолесья и региона Долгого Озера. По-видимому, родичи Эдайн, в частности, дома Хадора.

Юг (Харад, Умбар, Кханд):

Харад - союз нескольких государств, возможно, под властью верховного короля. Союзник Саурона.

Умбар - пока еще не нуменорский!!! Из-за удобного стратегического положения - лакомый кусок для соседей.

Кханд. Варяги (у Муравьева - воряги) - они то самое и есть. Возможен вариант йомсвикингов и вообще всяких интернациональных военно-бандитских дружин. Союзники известно кого.

Мордор. Культурный, информационный, военный и прочая центр Темных сил. Резиденция Саурона. Население - люди и окультуренные орки.

Саурон уже отковал Кольца, но селекция Назгулов в самом разгаре. На юге - хроническое стояние на реке Харнен, чреватое сезонным обострением выяснения степени крутости обеих сторон по всем параметрам (от идеологии до бицепса). На востоке вроде бы кто-то бродит и кочует, но особо не мешает. Пока.

В Нуменоре удлиняются и падают куда попало тени, но народ не очень об этом задумывается. Пока.

На севере - мирная, в основном просветительская деятельность небольшой нуменорской колонии, основанной по преимуществу Верными из Андуннэ. NB!!! Здесь осуществление в прямом смысле завета Валар - нести Свет в массы. И несут. Пока.

Здесь же по идее живет в Серебристых Гаванях Гил-галад. В Синих Горах есть еще и гномы. Все.

Между Севером и Югом довольно безлюдно, но зато изрядно орков во Мглистых, где еще и гномы живут и процветают. И торгуют.

Где-то по югу Эриадора бродят остатки племен Дунланда, очень не любящие нуменорцев еще с Эрегионских войн. В Белых горах существует некое Горное королевство, непонятной этнической принадлежности, видимо, худо-бедно контактирующее с колониями Нуменора. Союзники сами себе.

В Лоризне пока идет смешение культур: местной нандорской, синдарской и нолдорской. Галадриэль пока странствует. И Келеборн при ней.

В Зеленолесье - Орофер. Смесь синдарской и нандорской культур, нолдор не слишком любят по старой дориатской памяти Орофера. Живут довольно замкнуто, опять же памятуя Дориат.

Раздол - военный и культурный оплот Светлых сил. Рассадник и хранилище информации.

Кто чего добивается в эту Эпоху? Нуменор - ясно чего нужно большой и сильной стране с постоянно растущим и долгоживущим населением и его потребностями. Плюс идея - "мы Свет несем на..." Харад - не хочет, чтобы Нуменор их просвещал. Тем более, по такой цене. Саурон живет ближе и берет меньше. К тому же, у них свои идеи насчет добра и зла. Но не надо считать Харад агнцем невинным, все мы люди. Кханд - продукт своей эпохи, когда было что и где взять и где продать. Надо думать, народ там люто ненавидит фразу "твой дом - тюрьма", однако ж и они тоже не без понятия о хорошем и плохом. Умбар как подчиненная территория Харада следует его политике при некотором минимуме стратегической самостоятельности. Военно-торговый пограничный форт.

Ярко выраженных военных конфликтов более нигде не наблюдается. Пока. Эльфы - пытаются одной стрелой убить двух зайцев - выжить в меняющемся мире, и сделать Средиземье столь же прекрасным, как Благословенная Земля. Хотя бы местами. По мере надобности могут вспомнить старые времена и взяться за оружие, хотя воевать не стремятся. Война для них - печальная и отвратная необходимость, хотя воевать умеют. Оставшиеся в Средиземье Высшие эльфы - носители Светлой идеологии и древней мудрости эльфов. Основная идеологическая оппозиция Саурону. Но Саурон умеет внедрять идеологию прежде всего через материальное, а эльфы - не прежде всего.

...И ХРОНОЛОГИЧЕСКИ.

#### Справка 1

1 - Основание Серебристой Гавани и Линдона.

32 - Эдайн приходят в Нуменор.

ок.40 - Многие гномы покидают свои древние города в Эред Луин, уходят в Морию и увеличивают число ее обитателей.

442 - Смерть Элроса Тар-Миньятура.

ок.500 - Саурон снова начинает возмущать Средиземье.

548 - В Нуменоре рождается Сильмариэн.

600 - Первые корабли нуменорцев появляются у берегов Средиземья.

750 - Нолдор основали Эрегион.

ок.1000 - Саурон, встревоженный растущей мощью нуменорцев, избирает Мордор для превращения в свою твердыню. Он начинает возведение Барад-дура.

1075 - Тар-Анкалимэ становится первой правящей королевой Нуменора.

1200 - Саурон стремится прельстить эльфов. Гил-галад отказывается иметь с ним дело, но с кузнецами Эрегиона Саурон добивается своего. Нуменорцы начинают устраивать постоянные гавани в Средиземье.

ок.1500 - Эльфийские кузнецы при помощи Саурана достигают вершины своего мастерства. Они начинают ковать кольца власти.

ок.1590 - В Эрегионе созданы Три Кольца.

ок.1600 - Саурон выковывает в Ородруине Единое Кольцо. Он завершает постройку Барад-дура. Келебримбор проникает в замыслы Саурана.

1693 - Начинается война между эльфами и Сауроном. Три Кольца сокрыты.

1695 - Войска Саурана вторгаются в Эриадор. Гил-галад посылает в Эрегион Элронда.

1697 - Эрегион опустошен. Смерть Келебримбора. Врата Морин закрыты. Элронд отступает вместе с оставшимися нолдор и основывает убежище в Имладрисе.

1699 - Саурон захватывает Эриадор.

1700 - Тар-Минастир посылает из Нуменора в Линдон огромный флот. Саурон терпит поражение.

1701 - Саурон изгнан из Эриадора. В Западных Землях наступает мир.

ок.1800 - Примерно с этого времени нуменорцы начинают основывать свои колонии на побережьях. Саурон распространяет свою власть на восток. На Нуменор падает тень.

2251 - Тар-Атанамир принимает скипетр. Начинается мятеж и разделение нуменорцев. Примерно в это время впервые появляются назгулы, или Кольценоосцы, рабы Единого Кольца.

2280 - Умбар становится мощной нуменорской крепостью.

(См. Повесть Лет в Приложениях к "Властелину Колец")

#### Справка 2

"Тар-Атанамир Великий, тринадцатый король Нуменора, родился в году 1800 и правил в продолжение 192 лет до смерти своей в 2251 году. Много сказано об этом Короле в Хрониках, переживших Падение. Ибо был он, подобно своему отцу, горд, и алкал богатств, нуменорцы, служившие ему, взимали великую дань с народов, населявших побережья Средиземья. Во времена его правления Тень пала на Нуменор, и Король и следовавшие ему открыто возвышали голос против Запрета Валар. Так сердца их отвратились от валар и эльдар; но еще сохраняли они мудрость, и страшлись Повелителей Запада, потому не выказывали открытого неповиновения. Атанамира называют также Невозжеланным, ибо он был первым из Королей, кто не пожелал сложить с себя бремя власти или уйти из жизни по своей воле. Так, жил он до тех пор, пока не впал в слабоумие, и лишь тогда смерть взяла его.

Тар-Анкалимон, четырнадцатый государь Нуменора, родился в год 1986 и правил в продолжение 165 лет, до смерти своей в году 2386. Во времена его правления раскол между Людьми Короля и теми, кто сохранял древнюю дружбу с эльдар, стал заметнее. Многие из Людей Короля перестали пользоваться эльфийскими языками и не учили им более своих детей. Но короли все еще брали тронные имена на квэнья - скорее следуя древнему обычаю, чем велению сердца; ибо опасались они, что, изменив древний обычай, навлекут на себя беду."

(“Род Элроса”, “Неоконченные сказания Нуменора и Средиземья”)

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ОБЩИЕ И БЫТОВЫЕ ПРАВИЛА

#### ВНЕШНИЙ ВИД

Игрок без прикида считается голым. Нормальные разумные существа голяком не бегают, поэтому за хождение без прикида вам грозит сумасшествие. Игрок в одном плаще поверх гражданской одежды (например, майки и джинсов) одетым не считается - это голый в плаще, только и всего. Минимум прикида - рубаха или туника. Желательно также, чтобы по облаченному в доспех воину было понятно, какой он расы и какого народа. Прикид должен соответствовать легенде и социальной модели данного народа.

Если мастер видит "голового" персонажа, он может приказать тому раздеться по жизни - снять гражданскую одежду до разумных пределов (пляжных). Голый есть голый! С другой стороны, игроки (особенно южане - харадцы, например) могут поиграть в Африку и ходить в набедренных повязках (по жизни).

#### ВОДЯНОЕ ПЕРЕМИРИЕ

На Игре объявляется водяное перемирие. По хозяйству отправляются, имея на голове белый хайратник. Надевать его можно при походе за водой, мытье посуды, умывании и посещении WC. Выход из игры при этом полный. Желательно, чтобы команды возле своего WC сделали заметные указатели, чтобы не происходило диалогов вроде этого: "Это Лориен?" - "Нет, сортир, причем уже занят!"

#### ВЫХОД ИЗ ИГРЫ И ПЕРЕХОД В РАЗРЯД ДУХОВ

Каждый игрок должен иметь при себе белый хайратник - полосу белой ткани или ленту шириной не менее 3 см, чтобы было хорошо заметно. Ни в коем случае не обрывок бинтика! Бинты не считаются белым хайратником! Если вам попался на дороге некто с бинтом на голове - значит, сей персонаж недавно был ранен в голову и еще не оправился от ранения, то есть находится в игре. Капитаны, озабочьтесь, пожалуйста, приобретением белой ленты - примерно 70 см. на человека. Эту ленту игроки должны постоянно носить с собой - на всякий случай. "Покойник", перейдя из разряда живых в разряд мертвых, надевает белый хайратник и становится духом. Кроме того, если вы встретили кого-то в белом хайратнике, не занятого хозяйственными делами и не идущего в Страну Мертвых за ребеночком, знайте - это летит дух, которого вы не видите (если не умеете - см. отметки в ауйсвайсе). Если дух к вам обратился по игре - значит, перед вами привидение, видимое только тому, к кому оно обращается. Реакция у вас должна быть соответствующая.

#### СМЕРТЬ

Покойник не сразу переходит в категорию бесплотного духа, спешающего в Мандос.

Если он убит в бою, то падает там, где его настигла смерть и лежит до конца боя и некоторое время после него, прикидываясь трупом и нацепив белый хайратник. Тяжелораненый лежит и стонет, а если ему до истечения определенного срока (см. боевые и лекарские правила) не оказали помощь, затихает и помирает (нацепив белый хайратник). Оставшиеся в живых соратники покойного (или его враги, если у них возникнет такое желание) могут тем временем отпеть и "похоронить" покойника. И только после этого дух вырывается из тела, то есть игрок надевает белый хайратник и следует в Страну Мертвых.

То есть "труп" остается на месте гибели еще некоторое время после "смерти". Если в течение разумного промежутка времени (не более получаса) покойника не похоронили, он следует в Мандос. Помимо этого, по возможности оставляется записка, в которой описан ваш "труп" - его ведь не закопали, дух улетел, а тело осталось лежать! В принципе, можно ничего не оставлять - звери съели, грифы расклевали и т.д., но ведь можно и детективный сюжет закрутить, феньку или еще какой пустячок на куст повесить для опознания. Оставлять ложные трупы (то есть записки) не рекомендуется - мастера вас не поймут. Записку не обязательно оставлять сразу же, если бумаги при себе нет. Придете в Мандос, там вам выпишут на красивом бланке. Отнесете на место гибели.

Если вы вечером второго дня игры увидели в кустах лист бумаги, на котором написано что-то вроде: "Тело темноволосого эльфа со следами колотых и резаных ран, в синей тунике с серебряной каймой. Время смерти - 12.30 второго дня игры", то это означает, что вы наткнулись на убитого несколько часов назад эльфа, который, бедолага, так и лежит тут непохороненный. Вы можете спокойно пройти мимо - эка невидаль, трупик в кустах, а можете задержаться и похоронить.

При этом не рекомендуется забывать, что в мире Толкина (а равным образом в традиционных обществах вообще) погребение мертвых тем или иным образом - неважно, своих или чужих - что-то вроде социального рефлекса. Можно похоронить с почестями, можно - позорно, но вот просто пройти мимо... Что вам за это будет? Попробуйте - узнаете.

То же самое касается покойников, отдавших концы от старости или по иным причинам в пределах собственных поселений. Не торопитесь убежать с места безвременной кончины, послушайте речи безутешной родни над собственными бранными останками, полюбуйтесь выражением глубокой скорби на их лицах, послушайте клятвы мести - уверяем вас, вам понравится. Но если после вашей смерти прошло уже полчаса, а сородичи все еще не зарыли ваш труп, и он так и лежит в поселении, вы летите в Мандос. Последствия - за счет нерасторопных родичей.

Срок отсидки в Стране Мертвых считается с момента прихода туда минус полчаса (те самые, которые дух может провести рядом с собственным бездыханным телом).

#### РОЖДЕНИЕ И РЕИНКАРНАЦИИ

Из Страны Мертвых можно выйти: а) собственным ребенком (см. правила по демографии); б) другим персонажем. В последнем случае можно выйти в игру как ребенком какой-либо пары, так и взрослым.

"Родителем" вовсе не обязательно самим ходить к Стране Мертвых за дитяtkом, но если уж пришлось, то делают это они вне игры, с белыми хайратниками на головах. Они в этот момент никакие не духи, а просто вне игры, и всяческие некромантические и духовидческие штучки на них никак не действуют. Возвращаются с ребеночком они точно таким же образом. Выход в игру происходит на территории поселения либо в выбранном игроком или Мандосом уголке полигона. До места возрождения игрок следует в белом хайратнике и находится совершенно вне игры.

## СТРАНА МЕРТВЫХ

Итак, вы “померли злою смертью, обожравшись мармеладом” и пришли в Страну Мертвых. Вы можете просто ввалиться туда, показать мастеру аусвайс, рассказать об обстоятельствах своей кончины и сопутствующих огорчениях, после чего сесть в тенежке отдохнуть до следующего воплощения. А можете явиться пред светлы очи Владыки Мертвых, поведать о своих деяниях (как героических, так и наоборот), разыграть театралку на тему “Пря беса с архангелом Михаилом о душе Варсавы” и получить от этого кайф. Для ролевиков, мастерских и некоторых других персонажей обязателен второй вариант.

По прибытии в Страну Мертвых вы выкладываете все артефакты и прочие предметы, которые остались при вашем бесхозном трупе или были положены в вашу могилу безутешными сородичами, ничего не скрывая. На все вопросы мастера (лично Намо или его майяр) следует отвечать полно и правдиво. Если вы утаите информацию или станете врать (кстати, зачем? - не на допросе ведь), мы можем упустить начало интересного сюжета, и вам же будет хуже.

В зависимости от персонажа, его деяний, веры, знаний, образа жизни и смерти Намо назначает ему награду или кару. Таковые делятся на игровые (так называемая карма) и неигровые.

Игровая карма создается в соответствии с законами моделируемого мира и действиями именно персонажа (возможность выйти своим ребенком с частичным сохранением памяти, получение родового проклятия, и т.д.). Она зависит от национальной и расовой принадлежности вашего персонажа. Так что орку не стоит в надежде улучшить свою карму брататься с эльфами и быть белым и пушистым.

Неигровые кары и поощрения зависят от вас лично как игрока. Соблюдение имиджа, красота игры, создание убедительного образа - все это безусловно идет на пользу игре и потому поддерживается. Выход из образа, хамство, стремление считать сначала чужие хиты, и только потом свои, создание психологических напрягов, нарушение правил и т.д. на пользу игре не идет. Увеличение срока отсидки в Стране Мертвых и вывод из игры на некоторое время - кары неигровые.

Мастера могут попросить обитателя Страны Мертвых выполнить некоторое поручение, а он, в свою очередь, может согласиться или отказаться. Поручения могут быть вроде: побегать зверем, слетать куда-нибудь духом-посланцем, сбежать куда-либо курьером и так далее. Возможно, что вам предложат выйти в игру на некоторое время в роли мастерского персонажа с особым заданием.

Если ваш дух в период отсидки вызывает посредством обряда, вы обязаны явиться и поучаствовать. Разумеется, с разрешения Мандоса, а то и получив от него инструктаж. Понятно, что к тому моменту вы можете совершенно выйти из образа своей прежней инкарнации, но зачем же товарищей обламывать?

Нормальный минимальный срок отсидки - 3 часа, максимальный - 6 часов. Посредством неигровой кары он может быть продлен, но при этом должно быть объявлено, когда именно он кончается. Игрок не должен сидеть в состоянии неизвестности.

## О КАБАКАХ

На игре имеются кабаки, находящиеся в подчинении мастера по экономике. Через них осуществляется контроль за состоянием игровой экономики.

Кабак состоит из двух частей - “белой” и “черной”. “Белая” часть находится вне игры, там можно просто поесть, как правило - за реальные деньги. “Черная” часть - в игре, в ней расплачиваются игровыми ценностями и деньгами, покупают на круг обед заглянувшим на огонек менестрелю и т.д. В помощь кабатчику/кабатчице выделяются работники из числа “покойников”. Игрок может наняться работать в кабак за еду и ночлег. Игроку, приехавшему без оргвзноса, может быть предложено отработать сутки в одном из кабаков.

**ЗАПРЕЩАЕТСЯ:** 1) Нападать на кабак, грабить или осаждать его. 2) Нападать на кабатчика и его работников. 3) Устраивать в кабаке драки и безобразия - враги, выясняйте отношения за его пределами. 4) Продавать в кабаке спиртные напитки крепче 20 градусов.

## О КВЭСТАХ

Квэст - это задача, которую должен выпонить игрок ради достижения какой-либо цели. Квэст назначается мастерами для: излечения от некоторых болезней, избавления от призраков и нечисти, в наказание за прегрешения и так далее. Он выдается в виде запечатанного конверта или заклеенного листка, на котором написано, кто может сей конверт вскрыть. Это может быть определенный персонаж - тогда пишется его имя. А может быть лекарь или чародей определенного уровня - тогда пишется “лекарь -2” (где 2 - его уровень) или “маг-2”, а иной раз и то, и другое.

## О ЯЗЫКАХ (по разработке Илсе)

Моделирование языка - возможность отыграть то, что отыгрывается редко, например, политические тонкости языка (неправильное обращение к венценосным особам), обеспечить новый выход на моделирование этнического разнообразия и многого другого.

Совершенно ясно, что введение игровых языков целиком, с самобытной грамматической структурой, не только исключительно сложно, но и не окупается. Поэтому легче ввести элементы языка. Например, ряд опорных игровых существительных, таких как:

1. Название короля \ вождя \ президента;
2. Самоназвание народа (я имею в виду собственно эквивалент слова “народ”);
3. Название религиозного главы;
4. Обращение (ты, мужик\вы, милорд);

5. Для буйной радости - набор ругательств типа “массаракш”, однако же в языке ругательства должны иметь логичный перевод (Боже упаси, не подумайте чего, что-нибудь невинное, “змея с ушами” или “тростниковый кабан”). Кстати, чтобы ругательство звучало логичным, нужно, чтобы оно либо было несомненно оскорбительным по сути своей, либо, что придаст больше колорита собственно игре, должно быть увязано с местной религией. Так что тут целая наука...

6. Названия предметов культа (идол, ритуальный гроб, красное знамя и т.п.), тотемных животных, буде таковые найдутся, и прочих религиозных реквизитов;

7. Названия чинов.

Можно ввести ряд древнейших во всех языках слов типа “дерево, камень, небо, вода” и т.д., но здесь нужно знать меру.

Таким отрывочным словарем народ действительно можно увлечь. Поначалу игроки будут рыдать, читая правила, потом им придет в голову, что если уж они так радуются, то для иноплеменного соседа новая лексика будет, мягко говоря, легким шоком. А подобный расклад поощряет даже самого травоядного игрока к игре в разноязычие. Опять же,

использование языков обеспечивает еще один выход на этикет, так часто забываемой за торговлей и шинковкой ближнего своего. Также не следует забывать об информационной игре. Ее можно значительно приблизить к жизненному идеалу. Но в ней большую роль играет письменность.

Эльфам и гномам письменность изобретать не надо, она у них есть, причем во многих вариантах. Равным образом не нужно извращаться нуменорцам - они пишут эльфийскими буквами. Ради создания языкового и культурного единства мастера рекомендуют ВСЕМ командам обращаться за разработками по эльфийским, нуменорским, гномским и пр. языкам и письменности к мастерам-координаторам.

Прочим народам своя письменность желательна, но необязательна. Однако если у вас нет письменности, то нет и письменной библиотеки. Извольте все знания заучивать наизусть.

Собственно о моделировании языков. Эльфам и нуменорцам языки спущены сверху, то есть от мастеров. Там имеются как длинные списки разных слов, так и краткий повседневный список (здравствуй, до свиданья, спасибо, пожалуйста, названия чинов и званий, обращения). Подобные разработки имеются и у некоторых прочих команд. Так что если вы явитесь в такую команду, не умея поздороваться на их языке и вежливо обратиться, имейте в виду: объясняться с ними вам придется через толмача (если таковой имеется) либо при помощи жестов. Разумеется, это желательно, потому что проследить за обязательным выполнением этого правила попросту нельзя. Но подумайте о красоте игры!

Если вы по легенде грамотны, вам вовсе незачем заучивать письменность наизусть. Просто можно носить с собой листок со шпаргалкой. Отнять шпаргалку нельзя. Можете научиться писать и читать - спишите у кого-нибудь грамотного эту шпаргалку, и будет считаться, что он научил вас писать и читать на известном ему языке.

Все письменные материалы, включенные в игру, "написаны" на разных языках. Моделируется это следующим образом. На титульном листе каждого документа написана соответствующей письменностью кодовая фраза, известная игровому библиотекарю или мастеру-посреднику. Если вы смогли ее прочитать - значит, вы знаете этот язык и поймете текст. Если же нет - или учите срочно язык, или ищите переводчика. Если вы пишете игровой трактат, путевые заметки, личный лекарский справочник - любой документ, считающийся существующим в игре, то вы должны сделать для него титульный лист с кодовой фразой. По этой кодовой фразе определяется, на каком языке написан ваш текст. А можете вообще сразу писать известной вам игровой письменностью или цифирью (то есть шифром) - в этом случае титульный лист с кодовой фразой не нужен. Любой игровой документ можно отнять, украсть, выменять, продать, передать по наследству.

Если вы хотите, выйдя собственным потомком, сохранить возможно больше знаний, полученных в прошлой жизни, озаботьтесь тем, чтобы вторая инкарнация получила записи или дневники первой.

Любой письменный текст (кроме мастерских карточек и сообщений), на котором нет кодовой фразы и который не написан игровой письменностью или шифром, считается устной информацией (то есть если вам не отдали его добровольно, то вы не можете его прочитать и использовать полученную информацию в игре).

## ДЕМОГРАФИЯ

Естественной смертности на игре нет. Есть игроки, у которых в аусвайсе стоит пометка, что они обязательно должны помереть от старости к определенному сроку. Это люди с мастерскими вводными, их мало. Если кому-либо хочется отыграть смерть от старости, сделать это можно, но мастеров не худо было бы предупреждать заранее. Понятия "смертный - бессмертный" имеют только два практических значения: 1) с особого соизволения Владыки Судеб бессмертный может выйти из Страны Мертвых самим собой с полной памятью; смертный - нет; 2) народ бессмертных не умирает через сутки, если перебиты все женщины (см. "Последствия выносов").

Выход из Мандоса - ребенком (подростком) в семью после минимального срока отсидки (3 часа); следственно, в команде должны быть семьи. Максимальный срок отсидки - 6 часов. Если игрока не забрали из Мандоса счастливые родители из его собственной команды, его судьбу решает Владыка Судеб по соглашению с игроком.

Беременность не отыгрывается - но, опять же, если кому будет интересно ходить "с пузом" и капризничать, как и подобает беременной женщине, требуя жаркого из драконьего хвоста и супчика с волчьими ушками - пожалуйста.

Для того, чтобы с рождаемостью у народа все было в порядке, необходимы три обряда: 1. Свадебный; 2. Обряд инициации ("посвящения во взрослые", если угодно); 3. Отпевание.

В той или иной форме эти обряды существуют у всех народов. Антуражность и конкретика - на усмотрение команд. Что будет, если обряды не будут проводиться? "Как бы пробуйте", хотя лучше поверить на слово, что ничего хорошего не будет.

## ЭКТОКАРТЫ

Основанием для "рождения" ребенка является эктокарта, которую выдает мастер (посредник либо координатор). С помощью эктокарты можно получить ребенка из Мандоса или же использовать ее как демографический резерв на случай выноса.

В эктокарте указываются родители, проставляется время "рождения", характеристики детей. Особые пометки - наследственные качества и карма.

Если кто-то идет по дороге, находясь в игре, и несет с собой эктокарту (ведет ребенка), а его убивают, то ребеночка или убивают (эктокарту несет покойник в Страну Мертвых), или забирают (похищают ребенка). О существовании эктокарты покойник обязан объявить сразу (ребенка в карман не спрячешь).

Игрок может выйти собственным сыном/дочерью. В этом случае он может унаследовать часть знаний "родителя".

Вышедший из Мандоса игрок имеет статус "подростка", т.е., не умеет еще ничего, но может обучаться. Пока не провели инициацию. Для того, чтобы подросток благополучно прошел этот обряд, родители и сородичи должны преподать ему мораль, знания своего народа о мире, религиозные представления и образ жизни. Если персонаж не прошел инициации - имеет в команде сумасшедшего класса "дебил", иногда с пометкой "буйный".

В случае, если "рожать" некого (в Стране Мертвых нет кандидатов на выход), рождается "виртуальный" ребенок. Обряд инициации проводится только для не-виртуальных детей, т.е. для любого игрока, вышедшего из Мандоса. Если игрок выходит из Мандоса взрослым (по виртуальной эктокарте, бережно сохраненной посредником), для него все равно проводится обряд инициации (но уже в облегченном варианте).

"Виртуальные" - демографический резерв команды. Виртуальных полукровок не бывает.

## БРАКИ И РОЖДЕНИЯ

После заключения брака у супружеской пары рождается одно дитя в цикл (см. квоты по блокам, длительность демографического цикла у всех рас разная). Двойня - благословение богов, духов... короче говоря, мастеров.

Неблагословенным называется брак, свершенный без свадебного обряда. У "неблагословенных" супругов дети рождаются реже - раз в цикл посредник бросает кубик на 5-6. Или же возможны кармические осложнения.

**ИГРОВЫХ ИЗНАСИЛОВАНИЙ НЕТ!** Случайные связи возможны (кому захочется такое отыграть), но вероятность рождения ребенка - та же, что и при неблагословенном браке. У эльфов и гномов случайные связи невозможны.

Посредник, изображающий в команде человека (эльфа, гнома, орка), а точнее, его персонаж может вступить в брак и иметь детей. У тотемов и бесплотных духов, понятное дело, детей не бывает.

При бардаке в команде мастерской волей для любого народа вступает в силу правило "5-6" - во времена голода и эпидемий процент детской смертности, знаете ли, высок чрезвычайно... Если бардак не устранен в течение сезона (половины цикла), кубик бросается только на "6", причем возможны осложнения (смерть матери при родах).

Собственно "рождение" - это момент, когда мастер выписывает эктокарту. Так что если на протяжении игрового дня женщина родила 5 детей и ей выписали виртуальные эктокарты, а потом команду вынесли, то она может забрать из Страны Мертвых после отсидки 5 человек на роли своих детей.

### КВОТЫ ПО БЛОКАМ.

1) ЭЛЬФЫ. Ребенок рождается не чаще, чем 1 раз в 5 часов. Игровых деток недостаточно для нормального воспроизводства населения, но у эльфов есть изначально большой запас виртуальных эктокарт.

2) ГНОМЫ. Ребенок рождается не чаще 1 раза в 3 часа - у гномов, знаете ли, вообще мало женщин (см. Приложение к "Властелину Колец")

3) ЛЮДИ. Ребенок рождается не чаще 1 раза в 2 часа. Причины сложностей при воспроизведении потомства: голод, эпидемии, порча, мастерский произвол по причине кармы. При слишком частых родах наступают осложнения.

4) ОРКИ. Ребенок рождается 1 раз в 2 часа. Осложнения: тяжелые роды, бесплодие. Причины: голод, мастерский произвол.

### МЕЖРАСОВЫЕ БРАКИ.

ЭЛЬФЫ. Возможен брак с людьми.

1. "Благословенный" брак эльфа и человека возможен только в том случае, если получено божественное благословение. Боги, как известно, "за так" не благословляют, а потому придется исполнить поставленное ими (непосредственно или опосредованно - через родителей) условие - добыть хвост дракона, бич балрога, Кольцо Саурона и т.д. В случае исполнения условия у счастливой парочки рождается ребенок-полуэльф.

2. При неблагословенном браке с вероятностью "5 из 6" умирает мать; если она "выжила" при родах, бросается кубик на жизнь ребенка (который также умирает с вероятностью "5 из 6"); выжившее дитяtko - полуэльф со всеми вытекающими. Родитель-эльф с этого ничего особо хорошего не имеет, поскольку из Мандоса не может после этого выйти ни самим собой, ни эльфом вообще. Но - "сердце прикажет..."

3. Вероятность великой любви эльфа к орку и наоборот приближается к нулю. При попытке орка произвести на свет ребенка от эльфийки эльфийка умирает.

ГНОМЫ. Браки гномов с другими народами невозможны. Можете не пробовать. То есть ежели кто захочет в жены взять бородатую гномскую даму, попробовать может, но детей не будет.

ОРКИ. В связях неразборчивы. Другой вопрос, что им с межрасовых связей обломится.

МАЙЯР. Как вы себе это представляете?

### НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ

Память о прошлом воплощении стирается, пользоваться ею нельзя. Хотите узнать, кто папу\мamu убил - спрашивайте, узнавайте, короче - ищите и обрящете. Озарения и прозрения - только с благословения мастера.

Если игрок выходит своим собственным сыном\дочерью, он может получить исходно до половины знаний своего родителя и четверть его умений. Возможно, унаследует что-нибудь от родителя противоположного пола.

Наследуемые склонности: лекарский, воинский, магический, музыкальный и стихотворческий таланты.

Переходят по наследству некоторые клятвы и их последствия. Потомки королей и некоторых других персонажей наследуют качества, которые проявляются в определенных обстоятельствах. (См. культурную вводную). Пометки об этом делаются в аусвайсе.

### КАРМИЧЕСКИЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Бывают. И могут случаться вследствие:

1) Нарушения клятв; 2) Несоблюдения кодекса чести (у кого он есть) и Правды Короля. 3) Проклятия тяжелораненого. Проклявший после этого переходит в разряд "труп" и идет в Мандос с чувством выполненного долга, а проклятому следует плюха.

### ПОСЛЕДСТВИЯ ВЫНОСОВ

Народ считается полностью уничтоженным, если убиты все женщины. За три часа после выноса племя может возродиться при полном отсутствии женщин, если 30% выживших мужчин в команде успевают жениться. В противном случае через 1 цикл племя вымирает мастерской волей (кроме эльфов - они бессмертные). Спасением от вымирания могут стать, как уже говорилось выше, хранимые, холимые и лелеемые резервные эктокарты, то есть виртуальная часть народа.

Игроки уничтоженной команды возрождаются в другой команде (по распределению Мастеров), либо выходят звездами; в случае, если игрока не устраивает ни тот, ни другой вариант, он уезжает с полигона.

**МУЖИКИ! БЕРЕГИТЕ ЖЕНЩИН!**

(и нервы посредников).

### ЦЕЛИТЕЛЬСТВО

#### ПРАВИЛА ПО ЦЕЛИТЕЛЬСТВУ (общие)

1. Построение игрового целительства.

1. Целителем ПО ИГРЕ может быть человек, имеющий по жизни медицинские познания (традиционные и/или нетрадиционные). Эти познания обязательно будут проверяться мастерами по целительству.

2. Кроме того, мастер по целительству обязательно будет проверять наличие и укомплектованность аптечки (пожизненной) в каждой команде. Просьба учесть.

3. О мастерах. Во-первых, мастера по возможности играющие, т.е. не будет необходимости выходить из образа, направляясь к мастеру, например, на заявление уровня. Мастеров по целительству сильно не один (ибо в одиночестве не отследить все как полагается), и полномочия у них будут примерно равные, за исключением главного мастера в лице меня, то бишь Эны, который берет на себя функции основного стрелочника. Далее во-вторых. Как найти мастера на полигоне? Очень просто. Существуют (будут существовать) так называемые Обители Исцеления, которых ожидается порядка пяти (Серебристая Гавань или Имладрис, Нуменор, Лориэн, Мордор, а также какое-нибудь поселение восточнее последнего). В Обители по возможности безвылазно находится один из мастеров. А главный мастер постоянного места обитания не имеет и курсирует по всему полигону наподобие автобуса (один или с подмастерьем). Так что ситуации, когда игроки стоят в очереди к одному-единственному мастеру, видимо, не будет (очень не хочется, чтоб была).

4. О неигровой медицине. Да, конечно, простейшую первую помощь пострадавшему сможет оказать игровой целитель или (чтоб уж наверняка) один из мастеров. Да, конечно, в Обителях Исцеления с большой долей вероятности можно будет добыть необходимое лекарство. Но это не значит, что мы решили обойтись совсем без квалифицированной мед. услуги. В мастерятнике обязательно будет находиться врач, на которого в данном случае ложится ответственность за сложные случаи заболеваний или травматизма. Кроме того, в том же мастерятнике обязательно будет дежурить машина с трезвым водителем (потому что мало ли что). Если возникает необходимость в оказании неигровой медицинской помощи, игрок, имеющий медицинские навыки по жизни имеет право для оказания помощи выйти из игры. После этого он возвращается на то место, где его застал призыв о помощи. При этом игровые враги не имеют права воспользоваться возникшими в данном случае преимуществами.

Мастера по целительству оставляют за собой право послать с полигона игрока, постоянно и сознательно создающего неигровые геморрой. Это, конечно совсем крайняя мера, но тем не менее... Народ, шадите окружающих!

Далее перейдем к игровому целительству. Немаловажный момент - это этика целителя. С нее и начнем. Правилами оговаривается только два этических момента:

1. Целитель высокого (4, 5, 5+) уровня не имеет права быть воином. Если все-таки вынужден воевать - кармические последствия за свой счет.

2. Целитель не имеет права не помочь.

Надеюсь, с этим все понятно. Кроме этих двух моментов, каждый игрок вправе придумать для себя свод этических правил и вести себя, соотносясь с ним (только рассказав о нем предварительно мастеру). Идем дальше. Раз уж в тексте возникло понятие "уровень целителя", то следует на нем заостриться.

2. Уровни игровых целителей.

Во-первых, так называемую "доуравневую" помощь (перевязка, первичный уход за раненым, и всякое тому подобное) могут оказывать, например, женщины, или жрецы, или воины.

Далее:

УРОВЕНЬ 1 - лечат легкие раны, легкие проявления болезней, могут провести несложный психологический разгруз, владеют азами массажа. Первый уровень целителя - это ступенька к дальнейшему развитию, уровень усидчивого и талантливого ученика. Целитель, надолго зависший на первом уровне - это плохо (хотя может и не грозить никакими последствиями).

УРОВЕНЬ 2 - лечат тяжелые раны, все болезни (кроме самых трудных случаев), умеют готовить несложные яды и зелья, распознают их действие, предотвращают распространение заразных болезней. Целитель второго уровня - это уже специалист в своей области, наличие его в команде - большая удача, сам он - большая ценность. Начинать учить других желательно именно с этого уровня.

УРОВЕНЬ 3 - умеют справляться с колдовством (сглаз, порча), если есть таковые способности, составляет противоядия, лечат все обычные болезни и даже самые тяжелые ранения. Целитель третьего уровня - ас в своей области. Это максимум, которого могут достичь нормальные существа. На этом уровне существо очень хорошо знает травки, анатомию, а также специфические особенности и методы исцеления своего народа, а также их отличия (и методов, и народа) от соседей, например.

УРОВЕНЬ 4 - лечат наложением рук. Собственно, отдельным уровнем это не является. Это некое свойство, данное от рождения. В определенных условиях его можно развить или хотя бы попытаться это сделать. Целитель третьего уровня, имеющий склонность, например, к борьбе с порчей, вполне способен выучиться до четвертого уровня. Но может и не выучиться. Если есть желание - пробуйте.

УРОВЕНЬ 5 - существует. Это четвертый, доведенный до совершенства. Существа такого уровня - это уже маги от целительства. Таковых уникалов будет не больше четырех-пяти на всю игру. Существует также так называемый уровень 5+ - это существо сможет несколько раз за игру поднять мертвого (с последствиями для себя, естественно).

Естественно, при переходе на более высокий уровень знания с предыдущих уровней сохраняются.

Надо также отметить, что понятие "уровень" не определяет жестких рамок. Это всего лишь вспомогательное название, не столько для игроков, сколько для мастеров. Для игроков определяющим фактором являются знания. Как эти знания добываются и проверяются - поведем разговор далее.

3. Обучение.

Обучение идет не по времени, а по факту - обучайтесь хоть пять секунд, главное, чтобы в результате были соответствующие знания.

Обучение игровому целительству - реальное. Для того, чтобы стать лекарем первого уровня, нужно найти целителя минимум второго уровня, напроситься к нему в ученики и ОТЫГРЫВАТЬ обучение - задавать разные вопросы, ассистировать в работе, выполнять задания и т.п. Если обучающий сочтет, что его ученик вполне потянет первый уровень, он ведет его к мастеру. Мастер сего ученика экзаменует (лекарственные травы, первая помощь, другие необходимые умения (см. "Уровни целителей"), проверка пожизненных медицинских познаний. Если утверждаешь, что могучий экстрасенс - будь любезен, покажи.). При положительном результате этой экзаменовки мастер выдает соискателю карточку лекаря с соответствующими его знаниям записями. При отрицательном - шлет доучиваться.

Для того, чтобы стать целителем второго уровня, ищите учителя минимум третьего уровня. И снова ОТЫГРЫВАЙТЕ реальное обучение. После чего повторяется процедура заявления уровня у мастера. Записи в карточке лекаря соответственно изменяются.

Для достижения третьего уровня нужно обучение у целителя третьего же уровня, или же (что менее желательно) четвертого уровня. Просьба учесть, что целитель третьего уровня - должность ответственная и уважаемая, и при заявлении уровня мастер будет колюч и придиричив.

Если вам еще не надоел служебный рост и вы хотите стать целителем четвертого уровня - для этого в принципе учитель не нужен, т.к. считается, что у целителей третьего уровня есть предпосылки к самостоятельному осознанию своих возможностей. Если вы примчались к мастеру с воплем типа: "В шепоте листьев я прочел свой путь и вижу, как исцелять касанием!" - то будьте уверены, что он вас не прогонит, а по возможности вежливо поинтересуется, чем это таким вас осенило, и как вы собираетесь эту идею претворять в жизнь. Кроме того, можно прицепиться к целителю четвертого (или, если повезет, пятого) уровня и не отставать, пока он не передаст вам необходимые знания.

Кроме такой возможности повысить свой профессиональный уровень (т.е. кроме живого общения с учителем) есть возможность учиться самому, сиречь библиотеки. Но стоит учесть, что каждый кусок знаний, почерпнутый в библиотеках или трактатах, нужно проверить на практике - мало ли, может, там лажа. Да, такой путь сложнее. Но и интереснее. В общем, пробуйте.

К слову. Еще раз повторяю, что мастера по целительству преимущественно играющие. Поэтому будет приветствоваться обращение к мастеру по игре, т.е. как к персонажу.

#### 4. Обоснование строгости мастеров по отношению к соискателям профессии целителя.

Повторяю еще раз: целителем по игре может стать только тот, у кого по жизни есть медицинские познания. Ко всем остальным большая просьба не беспокоиться самим и не дергать мастеров. А сторонников большого количества целителей на игре прошу вспомнить, какой период мы отыгрываем. Лекари тогда были дефицитом, умели немного, хорошего целителя надо было еще найти. Так что если в команде есть целитель - берегите. И вообще, убийство целителя - это зло, и убивец обязательно огреbet геморрой.

#### 5. Карточка лекаря - это его душа.

Сие уже упоминалось в разделе "Обучение", и стоит объяснить, что это такое. Карточка лекаря - это документ. Написано в нем имя, национальность, уровень, специфические умения по игре и по жизни, а также различные достижения (придумал снадобье, написал трактат, обучил соискателя и прочее подобное). При попадании целителя в Мандос карточка его переправляется в какую-нибудь Обитель Исцеления. Карточка нужна в основном для того, чтобы у мастеров головы не пошли кругом и чтобы скоординировать их (мастеров) действия.

#### 6. Как узнать, что на вас напала зараза?

Болезнетворный микроб моделируется на игре так называемой "заражалкой". Это листочек бумаги, на котором написано, что конкретно приключилось. Никаких цифровых кодов болезни, упаси близстоящий! На "заражалке" желательно по-русски и разборчиво дается полная информация о болезни: как она называется, заразная ли, смертельная ли, сколько

времени длится, а также время начала болезни и подпись мастера-заражателя. Если болезнь так называемая "квестовая", т.е. для ее лечения нужен какой-нибудь особенный маткомпонент, то это тоже указывается в заражалке. Например:

ЧУМА  
Заразна.  
Смертельна через 15 мин.  
Заражен 1 чел.  
12.00  
Мастер такой-то.

Или:

БЕШЕНСТВО  
Хроническое.  
Заразно во время припадков.  
Не смертельно.  
Заражен 1 чел.  
Полностью излечивает применение внутрь  
вареных пяток тролля.  
14.45  
Мастер такой-то

Целитель обязан забрать у обслуженных им больных "заражалки" с их автографами и доставить их мастеру по целительству (любому), чтобы был в курсе. "Заражалки" можно доставить и посредством посредника.

#### 7. Список болезней.

а) Чума. Болеют как разумные личности, так и скот. Если ее подхватил один субъект - возможна эпидемия. Происходит от разгвоздяства и бардака в лагере, а также в силу естественных причин.

б) Чесотка. Болеют из-за грязи. Моделируется получасовым чесанием.

в) Чихотка. Происходит из-за ненормированного и немотивированного употребления ненормативной и неигровой лексики. Моделируется усиленным чиханием в течение часа. Легко и быстро лечится полосканием рта с мылом под присмотром целителя.

г) Помрачение рассудка. Происходит при злостном употреблении ненормативной и неигровой лексики. Моделируется получасовым чтением вслух монгольского учебника по сопромату. При этом на все вопросы реципиент отвечает выдержками из того же учебника.

д) Лихорадка. Моделируется усиленной дрожью. Происходит от простуды, а также от других заразных причин. Не смертельна, если не смертельны причины.

е) Бесплодие. Возникает, видимо, из-за гнева богов. Лечится с большим трудом. Естественно, не смертельно.

ж) Клаустрофобия. Психическое расстройство. Больной не выдерживает в закрытом помещении более 15 мин. Если его там удерживать - может покончить с собой. Сия болезнь излечима.

з) Депрессия. Моделируется как больному угодно. Для эльфа может быть поводом для ухода в Валинор. Может быть насланной на существо нехорошими колдунами. Светлые силы вполне могут обозвать депрессию "затемнением" и давить по этому поводу на идеологию.

и) Радикулит, или, проще говоря, прострел. Чаще всего возникает у гномов, но случается и у людей. Понятно, что с такой болезнью ни поработать, ни мечом помахать как следует не получится. Лекарь первого уровня может, сделав больному массаж, облегчить его страдания - но не более.

к) Тиф. Разносчиком(ками) сей заразы, видимо, являются больные животные, но досконально этот вопрос еще не выяснен. Очень заразен (тиф, а не вопрос). Может парализовать всю команду в считанный час и угрожать всеполюгонной эпидемией, если вовремя не вылечить (или хотя бы не изолировать) зараженного или не отследить появления больной

живности.

л) Пищевое отравление. Последствие сожранной тухлятины. Откуда могут возникнуть тухлые чипы - одному мастеру известно. Отравившийся мучается целый час, а потом может и выздороветь (а может и помереть - смотря что в заражалке написано).

м) Несчастные случаи (ожог, перелом и т.п.) Приравниваются к ранениям соответствующей тяжести. Возникают из-за головотяпства и несоблюдения техники безопасности.

н) Укусы животных. Не смертельны, если тварь не ядовитая и не бешеная. Лечатся, как ранение соответствующей тяжести.

о) Последствия общения с ядовитыми тварями - см. "Яды и противоядия".

п) Болезни скота (сап, ящур и т.п.). Смертельны для живности. Люди и пр. разумные национальности ими либо не заражаются, либо переносят очень легко. Поедание больной живности - см. "Пищевые отравления". Больная живность, потусовавшись около стада 15 мин., заражает все стадо. Как отличить больную живность? А по заражалке на рогах. Лечит болячки такого рода либо обычный целитель примерно второго уровня, либо спец по животным (мало ли, вдруг такой появится).

р) Бешенство. Смертельно, если вовремя не найдут лекаря, умеющего с этой дрянью справляться. Еще не изучено, хотя некоторые сдвиги в изучении этой болезни уже есть, и отличить бешеную живность от нормальной уже могут. Соответственно, знают, что от покусания бешеной живностью бывает бешенство у разумных существ. Если кто-нибудь из

игровых целителей решит посвятить свою жизнь изучению этой болезни - самоотверженному игроку гарантированы аплодисменты со стороны мастеров, переходящие в продолжительные овации.

с) Ранение легкое. Обычно не смертельно, если нет разных там заражений и сопутствующих болезней. Излечивается практически полностью (т.е. после излечения деятельность не ограничивает). Но при неправильном лечении и после легкого ранения можно остаться инвалидом.

т) Ранение тяжелое. В условиях поля битвы без наличия лекаря тяжелораненый помирает по окончании боя. Если есть квалифицированная помощь, то возможно полное излечение, но последствия неизбежно останутся (типа ныть старых ран в холодную погоду, быстрой утомляемости конечности и пр.). Присобачить обратно отрубленную конечность вряд ли сможет целитель с уровнем ниже четвертого. В общем, тяжелое ранение влечет за собой инвалидность в большинстве случаев.

у) Ранение гнойное. В любом случае такую гадость можно считать тяжелой. Хотя, наверное, выделение этого пункта отдельно не совсем имеет смысл; скорее, это есть осложнение, могущее возникнуть в пунктах с и т.

К сему списку болячек, могущих свалиться на игроков, надо добавить еще кусочек информации.

1. Раненый при лечении должен снять доспех. Может сделать это сам.

2. При общении с заразными больными целитель должен помнить, что от заразы не застрахован никто. Но чем больше о болячке знаешь, тем меньше вероятность ее подхватить.

3. Зараза заразой, но за каждым больным должен быть необходимый уход. Т.е., хоть какую-нибудь сиделку, хоть женщину неразумную, но обеспечить. Очень желательно.

4. Информация специально для великих экстрасенсов. Одними пассами, без знания о травах, о той же анатомии никто никого лечить не будет.

8. Нетрадиционная медицина.

Имеет право на существование. Если вы отыгрываете дикого шамана, то вполне можете на вопрос, чем лечат простуду, ответить: "Нужно пойти к сухому дереву на развилке дорог и, стоя лицом к закату, сунуть в ухо хвост дикой кхандской ящерицы." Кто знает, может, и вылечится простуда таким образом. Собственно, среди обрядов любого народа вполне могут

оказаться нетрадиционно-медицинские. Если будет очень хороший отыгрыш - авось, и справитесь с болячкой. Пробуйте, в общем. Можете, например, придумать систему наговоров. Или еще что-нибудь.

9. Яды и противоядия.

Существуют. Обязательно должны быть распознаваемы на вкус (предлагаются на выбор из веществ с резким и ясным вкусом лимонная кислота и валидоловые капли). С определенного уровня их умеют готовить целители. Шаманы, знахари, ведуны и жрецы тоже во все века без ядов не обходились, да и учили кого попало. В любом случае на яд нужно получить сертификат у одного из мастеров по целительству. Причем надо будет подробно рассказать мастеру, из чего вы приготовили бы реальный яд. Конечно, в таком случае получить сертификат будет не так уж просто - но иначе у нас все Средиземье друг друга перетравит.

Если ситуация обратная и нужно как раз противоядие - ищите лекаря третьего уровня или выше. Из шаманов и других нетрадиционщиков прекращать действие яда умеет далеко не всякий.

10. Зелья.

Существуют. Бывают:

- а) приворотные;
- б) отваживающие;
- в) сонные;
- г) развязывающие язык;
- д) поддерживающие силы;
- е) "глухие".

Если появится какое-нибудь новшество, мастера против не будут. Знающий, к которому обратились за составлением зелья, должен придумать его рецепт самостоятельно, после чего сбежать с этим рецептом к мастеру и попытаться получить сертификат на зелье, в котором написано, как и сколько времени действует этот препарат.

#### Приложение 1.

Что нужно знать соискателю профессии целителя?

1. Травы, произрастающие в условиях полигона. Чем больше, тем лучше. Латинское название запоминать не обязательно. А вот целебное действие знать надо, и как какая трава выглядит - тоже.
2. Желательно для многих народностей знать свойства камней (грубо говоря, почитать про литотерапию).
3. Из пожизненной медицины:
  - а) уметь оказать первую помощь;
  - б) разбираться в общепотребимых лекарствах;
  - в) уметь оказать первую психологическую помощь (нейтрализовать истерику, выслушать загруз, всячески облизать и успокоить пошедшего в разнос, при сложном случае - сопроводить пациента в психоотстойник);
  - г) уметь ассистировать неигровому доктору.
4. А также знать в лицо всех мастеров, особенно мастеров по целительству. Последних надо знать также по именам (желательно и игровым, учитывая играющих мастеров). Например, основного мастера по целительству зовут Эна (это по жизни. А по игре - Хэрильтан, эльф-целитель пятого уровня.).
5. А еще обязательно знать расположение Обитателей Исцеления, особенно ближайшей.
6. А еще, уж вы меня простите, НЕ надо обладать излишними амбициями по поводу своих познаний. Если кто чего не знает, то это не преступление, и никто вас за пробелы в знаниях бить и презирать не будет. Это я не намекаю ни на кого. Я тоже не все на свете знаю.

#### Приложение 2.

Примерный список медикаментов, которые должны быть в командной аптечке.

Во-первых, капитан каждой команды должен знать, есть ли у него в команде люди с какими-нибудь хроническими заболеваниями. Если есть, то в аптечке должны быть средства, применяемые при этих заболеваниях. Кроме того, должны присутствовать:

- а) перевязочные средства (бинт, марлевые салфетки, пластырь);
- б) дезинфицирующие средства (перекись водорода, йод, зеленка и т.п.);
- в) обезболивающие средства (анальгин, темпалгин, эффералган, спазмалгон и т.п.);
- г) против простудные средства (типа аспирина или парацетамола);
- д) успокаивающие средства (слабые, типа валерьянки);
- е) сердечные средства (валидол, валокордин и т.п.);
- ж) мерзавчик водки как НЗ.
- з) желудочные средства

Вроде все. Если что еще вспомню, сообщу дополнительно.

#### Приложение 3.

Адреса и телефоны мастеров по целительству.

1. Москва, 129642, ул. Заповедная, д. 20А, кв. 5. Ильиной Эне Владимировне.

## МАГИЯ

### ВВЕДЕНИЕ

Как известно, самое сложное в играх по произведениям Толкина - моделирование так называемой магии. Мы постарались сотворить максимально простую систему, которая не противоречила бы текстам - разве что в некоторых местах, которые нам пришлось домыслить. Так что можем смело уверить вас - практически все возможные на игре магические действия вычисляются из текстов, и никаких швыряющихся фэйрболами эльфов вы не встретите.

Вся так называемая "игровая магия" состоит из трех частей: эльфийские чары, религия и собственно магия.

**Основные принципы организации и воплощения игровой магии:**

1) **Честность.** Поскольку мы вообще занимаемся делом очень смешным и основанным исключительно на вере в честность участников - то есть играем, - не нарушайте правил. Разумеется, все возможности персонажа отмечены в его аусвайсе, но аусвайс может смотреть только мастер, а если мастера нет поблизости, придется верить на слово. Или опираться на полученные по игре знания. То есть если вам встретился некто, утверждающий, что вот сейчас он превратит вас в жабу, вы можете заскакать и заквакать, а можете подумать - возможно ли это по логике мира, в который мы играем, и измыслить способ проверить правильность утверждений предполагаемого мага, но вот требовать его аусвайс не стоит. Конечно, обидно, если вас вдруг заколдовывают, но ведь против отправки в Страну Мертвых вы не возражаете?

2) **Каждый знает только то, что ему нужно.** Каждому игроку известны его возможности, а возможности других - как получится. Каждый игрок знает, какому воздействию он подвержен, а какому - нет. Причем закономерности воздействий и вообще системы магии можно вычислить по введенным в игру знаниям. Так что если вы навели на кого-то чары, а он не поддался - ну, значит, не поддастся. В аусвайсе у него это отмечено - спросите мастера, если таковой случится поблизости. В принципе, вас поймут, если вы станете выдавать себя за великого мага, не будучи таковым - без шарлатанства никак не обойтись. Однако ни игроки, ни мастера не поймут, если вы станете утверждать, что не подвержены чарам, если на самом деле в вашем аусвайсе это не отмечено. Нарушение правил игры чревато неприятностями прежде всего для вас.

3) **Когда в дело вступают мечи, магия не действует!** Возможны магические поединки. В каждом отдельном случае рассматриваются мастерами.

## ВОЗМОЖНОСТИ И СВОЙСТВА

1. Магия различных народов:
  - способность творить чары - то, что отличает эльфа от смертного (помимо всего прочего). Все эльфы обладают врожденной способностью творить чары. Все прочие существа подвержены действию чар, хоть и в разной степени;
  - у людей встречаются некоторые неординарные способности, но очень редко: дар предвидения, дар исцеления наложением рук, оборотничество и т.д.;
  - у гномов магии как таковой нет, зато есть разнообразные обряды;
  - некоторые способности к магии есть у орков;
  - всем народам и расам не возбраняется религия. Клирицизм - то есть чистосердечное и искреннее следование какой-либо религии, имеющее следствием совершение добрых дел, - дает эффект. В стиле: "Просите, и дастся вам". Помощью мастеров.
2. Имеются некоторые магические предметы, то есть артефакты. Это Кольца, магическое оружие, некоторые другие предметы.
3. Некоторые монстры обладают некоторой же силой. Кто напорется на монстра, узнает, чего они умеют.
4. Существуют особые, "заколдованные" места с особыми свойствами, например: Вечный лес, Лориэн, Мордор и т.д. Каждый игрок знает, чувствует ли он что-нибудь в этом таком месте и что именно.
5. Существует целительская магия.

## КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ

Сотворение чар моделируется следующим образом. Для наведения чар чародей должен произвести определенное действие и сказать кодовую фразу. После этого все персонажи, на которых наложены чары, считаются зачарованными. Если же воздействию подвергается персонаж, который знает, что на него таким образом воздействовать нельзя, то на него (и только на него) чары не действуют. Действие чар считается с момента произнесения кодовой фразы, а именно - после ее завершения. Кодовые фразы имеют вид примерно такой: *"Именем N Стихий да свершится"*, *"Да свершится мощью N имен"*, *"Да свершится во имя N стихий"* - и прочее в том же духе. Главным для вас является это N - если вы знаете, что оно обозначает. Для тех же, кто не знает, достаточно самой этой фразы. Далее произносится заклятие (а может и не произноситься, это не обязательно) и описывается эффект. Заклятие представляет собой отдельную строфу или вису (для особо упертых, у которых получится. Если же не умеешь или душа не лежит - лучше не надо). Может быть как стандартным, так и индивидуальным - значения не имеет. Хоть всей командой пользуйся одним заклятием.

Чары стандартизованы. Каждый чародей имеет в аусвайсе список тех, которые он может применять. Каждый персонаж знает, что и как на него действует, а что - нет. Если вы не знаете, что и как на вас действует, значит, действует все, и именно так, как чародей скажет.

Если чары навели на группу, в которой оказался кто-то, воздействию не поддающийся, то на него чары не действуют, но на всех остальных - за милую душу. Причем этот неподдающийся не может вывести своих спутников из зачарованного состояния.

Чары перестают действовать, как только чародей берется за оружие. Например: навел чародей на трех человек оцепенение и взялся за меч с целью их порубать, а они, как только он схватился за меч, ожили и пошли с ним разбираться. А вот если он пошел своей дорогой, а их перестреляли из лесу - ну, судьба такая. Наводить чары, имея в руках готовое к бою оружие, нельзя!

Если на чародея уже идет атака, и нападающий находится на расстоянии поражения оружием, которое не покидает руки, то атака не прерывается, и нападающий подчиняется действию чар только после завершения атаки. Не достал (не коснулся оружием) чародея - твои проблемы. Достал - снимай с него хиты. Хоть все.

Каждый чародей может сотворить нестандартные чары (утвердив их предварительно либо у Кинн, либо у Ниенны, придя к ним по игре), но заплатит за это. Он может также попытаться воспользоваться чарами, не входящими в его личный список, но на тех же условиях - то есть предварительно узнав, что ему за это будет. Узнать можно либо у мастеров (Кинн, Ниенна, Иллет), либо из библиотек.

У назгулов, драконов, гномов магия прописана в каждом случае персонально.

О тихом уходе. Господа! Это в чистом виде игра на честность! Если чародей отвел вам глаза, вы действительно теряете его из виду, не можете идти за ним следом или тыкать мечом в "воздух" в том месте, где находится игрок. Конечно, обидно, когда добыча ускользает из-под носа, но таковы правила игры. Вы не должны ни в коем случае преследовать чародея или мешать ему уйти с этого места. Отвод глаз и иллюзия на играх - всегда условность, так давайте ее соблюдать. Если до наведения чар игроку был заблокирован отход, то уйти он не может. А вот окружать его после кодовой фразы - нарушение правил.

Если кто-то вдруг кричит: "Замрите! Поединок Сил!" - надлежит замереть от неожиданности, ужаса и удивления до конца МАГИЧЕСКОГО ПОЕДИНКА. Вмешиваться в него нельзя! Если вы выбежали к месту магического поединка, то вы влипли в "зону молчания" (15 метров) и замерли, как все остальные. Прервать магический поединок не может даже мастер. Магический поединок (песенный и оружейный) проходит в Незримом Море. После окончания магического поединка победитель не имеет права добить побежденного в мире физическом в течение десяти минут. Победитель неприкосновенен для остальных персонажей в течение пяти минут после окончания поединка.

Если вы услышали долгий и залихватистый свисток неприятного тембра, это означает, что на вас нагоняют страх. Все люди, у которых класс воли равен 0 или 1, моментально выходят из боя и разбегаются. Они могут убежать совсем, могут попрятаться в ближайшие кусты и тихо сидеть там 15 минут, но ни сражаться, ни приближаться к свистнувшему, ни вообще высовывать нос из укрытия не могут. Действие облака страха - 15 минут.

## НЕЧИСТЬ

Имеется. Встретитесь - узнаете. Против них можно изготавливать обереги. Для этого нужно вспомнить, чем отгоняли их предки, какие они проводили обряды, чтобы таковая нечисть их не донимала или вообще не появлялась. Остальное - в зависимости от символики, обрядности и религии команды. Думайте. Ищите в библиотеках.

## СОПРОТИВЛЕНИЕ ЧАРАМ

У всех людей есть так называемый класс воли, то есть способность сопротивляться чарам. Соответствующая этому классу отметка ставится в аусвайсе. Если в кодовой фразе N больше, чем ваш класс воли, то эти чары на вас действуют. Если равно или меньше - нет.

## БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Система - хитовая. Каждый игрок имеет ОДИН (собственный) хит. Остальные прибавляются по доспехам. Считай свои хиты, а не хиты противника!

1. Поражаемая зона - полная, кроме головы, шеи, паха, кистей рук и стоп ног. **Колени и локти поражаемой зоной не являются!!!** Хит снимается при попадании в: корпус, руки от локтей до плеч и ноги от колен до бедер (длинная футболка). При попадании в незащищенную конечность она выходит из строя (в том числе и при попадании в ногу выше колена и в руку выше локтя). Наличие доспеха, закрывающего бедро до середины, и поножей достаточно для защиты ног от отрубания. Результаты попадания любым оружием в голову или пах - на усмотрение пострадавшего:

1) виновный становится тяжелораненым, а пострадавший объявляет себя оглушенным и обязан выйти из боя на 5 минут;

2) виновный получает прощение, пострадавший не выходит из боя.

**Спорные случаи - на усмотрение мастера.** Слово мастера является решающим: "Доктор сказал в морг, значит - в морг".

2. Тяжелораненым считается игрок в нуле хитов (потерявший все свои хиты). Игрок, "ушедший в минуса" по хитам, является трупом (игровым).

3. Засчитываются удары, нанесенные рабочей частью оружия. Удар должен быть контролируемым и четким. Не засчитываются удары:

- удар зажатой в руке стрелой,
- древком копья, рукоятью меча, топором плашмя,
- рубящие удары копьём (если вас рубят древковым оружием, то это не копьё, и это должно быть видно).

"Швейная машинка" запрещена (точнее засчитывается как один удар).

4. Запрещается хранить артефакты и другие игровые вещи в палатках. Если вы все-таки храните что-то из игровых вещей в палатке, будьте готовы к тому, что вам в случае чего придется эти вещи быстро и без разговоров вынести. При этом стандартной процедуры обыска не будет, вам просто приказывают выложить все игровые вещи из палатки.

5. Пленить можно только тяжелораненого, обезоруженного либо оглушенного игрока. См. раздел "О пленных".

6. Оглушение - производится посредством удара по спине рукоятью меча или топора, посохом или древком копья, а также шариком кистени со словами "оглушен!". Бить по голове не поймет ни оглушаемый, ни Мастер. Оглушается любой человек, не находящийся непосредственно на поле боя. Оглушенный обязан на 1 минуту прекратить все и всяческие действия, включая разговоры. Воин в шлеме не глушится.

7. "Кулуарка" возможна, как и следует из названия, только в "домашних" (небоевых) условиях режущим движением (по шее) потенциально режущим же оружием, (опять же, стрелами, копьями и кистенями кулуарку не делают; рекомендуется к применению нож и кинжал, а не двуручная секира). Бармица от кулуарки не спасает потому, что кулуарка - это просто моделирование убийства из-за угла, то есть - пирыание ножом в спину, стилетом сквозь звенья кольчуги или сквозь сочленения в латах и т.д. Будем считать, что в данном случае попали прямо в сердце и сразу. **От кулуарки не лечат!**

8. Запрещена пиротехника, малозаметные препятствия типа волчьих ям, натянутых лесок и т.п.

9. В качестве наказания может применяться "порка плетью" (отжимания соответственно количеству ударов плетью). Не сумевший отжаться считается запоротым насмерть.

10. Могут применяться пытки (см. пункт о допросе).

**Пленные и рабы не должны испытывать неигровых холода, голода, побоев и издевательств.** (Мастера вас не поймут!)

11. Обыск - по взаимному согласию сторон проводится по принципу "задавайте вопросы" ("А что это там у тебя в левом ботинке?") либо реально. Способ обыска выбирает обыскиваемый.

12. Покойник уходит в Страну Мертвых с оружием. Трофеи виртуальны. Исключение - некоторые значащие предметы.

13. Трупы, убежавшие куда-либо с поля боя (хотя бы и в Мандос) до окончания схватки, сидят в Мандосе увеличенный срок.

**Правило чужого оружия.** Эльфийское и зачарованное оружие метится белой полосой на древке или под гардой, орочье и заколдованное - черной. Эльфы не берут в качестве трофея оружие с черной меткой, орки - с белой (то есть не снимают с него чипы и сертификаты).

### ОРУЖИЕ

1. Меч: минимальный вес - 50 г на 10 см общей длины. Центровка: при мече общей длиной до 90 см - не более ширины ладони от гарды; 90-120 см - не более ширины двух пальцев от гарды; более 120 см - строго по гарде. Качество изготовления мечей общей длиной более 120 см будет проверяться особо. Мечи весом более 2,5-3 кг могут быть не допущены на Игру. В любом случае - ширина рабочей кромки не менее 0,5 см.

2. Копье: одноручное - длина не более 1,5 м, все, что длиннее - двуручные копья.

3. Топоры и секиры: минимальный (и максимальный) вес как у меча. Коллющие удары топором или секирой (у которых есть, чем колоть) осуществляются только при двуручном хвате.

4. Дротики: длина 0,8-1 м, диаметр не более 2 см.

5. Кинжалы и ножи: минимальная длина - ладонь, максимальная - длина предплечья.

6. Кистень: рукоять длиной 50-70 см, гибкая часть - не более 40 см.

**Все это оружие, кроме артефактного, снимает 1 хит.**

7. Луки и арбалеты: попадание стрелы снимает 3 хита. Попадание стрелой в лицо - тяжелое ранение у стрелявшего; в остальных случаях в непоражаемую зону не засчитывается. Арбалет - игровой аналог лука. Кто хочет поспорить, пусть представит цитату из первоисточника, где арбалеты упоминаются. "Полые стальные луки" нуменорцев - не арбалеты. Данный вид оружия игрокам разрешен, дабы не переходить на луки ради одной игры.

8. Баллиста или катапульта - снимает все хиты, в том числе при попадании в оружие (кому не нравится, тот пусть себе представит, что будет с человеком в любом доспехе, ежели его булыжником со стены оглушить, скажем. Жить будет, нет?). Непоражаемой зоны для катапульты нет; если катапульта стреляет "каменьями" (мягкими, не тяжелыми мешочками), при попадании куда угодно снимаются все хиты. Поражаемая зона для баллисты (стреляющей стрелами) та же, что для лука и арбалета. "Камень" для баллисты или катапульты переносится вдвоем.

**Луки, арбалеты, катапульты и баллисты испытываются на изготовителях!**

Любое оружие, не внесенное в данный список, может быть допущено на игру только с разрешения мастера по боевке.

## ДОСПЕХИ

1. Шлем - должен реально защищать голову; "парашют" или подшлемник обязателен; кольчужное оголовье считается шлемом при наличии подшлемника. При наличии доспеха шлем добавляет один хит, а сделанный для железных турниров - защищает еще и от ударов кистенем (т.е. не надо охотиться за человеком в таком шлеме с кистенем). Без доспеха шлем не дает никаких преимуществ, разве что защищает от оглушения.

2. Доспехи делятся на легкий (+1 хит), средний (+2), тяжелый (+3).

а) Легкий доспех (+1 хит) - кожаные, войлочные и т.д., не армированные металлом при толщине около 5 мм (при меньшей толщине необходимо армирование доспеха металлическими пластинами толщиной не менее 0,5 мм с зазором между ними не более 5 мм.); кольчуги и пластинчатые панцири без рукавов, полукирасы и кирасы без наплечников; кольчуги с диаметром колец более 15 мм. Легкий доспех пробивается любым оружием, включая нож и кинжал.

б) Средний доспех (+2 хита) - кожаные, войлочные, не армированные металлом, толщиной около 1 см., (при толщине 0,5 см. требуется армирование металлом, как указано в п.1); полные козовые и им подобные кольчуги и пластинчатые панцири; кирасы с наплечниками. Средний доспех должен закрывать верхнюю часть бедра.

в) Тяжелый доспех (+3 хита) - реальный боевой доспех, пригодный для использования на "железном" турнире. Должен защищать всю поражаемую зону.

г) Тяжелый доспех из особых металлов защищает от поражения из лука, арбалета и от попадания дротика.

3. Наручи и поножи. Попадание по конечности, не защищенной наручем/поножом приводит к отрубанию конечности и тяжелому ранению (удар двуручным оружием) или легкому ранению (удар одноручным оружием). Наручи и поножи защищают от удара любым оружием.

4. Щит - высота до пояса владельца, максимальная ширина - ширина плеч + 2 ладони; щиты большего размера типа "бронедвери" понижают класс любого доспеха до легкого. Удары щитом разрешены только плоскость в плоскость. Щит на спине защищает только от стрел и дротиков.

## КРЕПОСТИ И ОСАДЫ

1. Стены крепостей разделяются на штурмуемые и нештурмуемые. Одна из стен обязательно должна быть штурмуемой. Местоположение и протяженность участка - на усмотрение мастера по боевке.

2. Штурмуемые стены высотой менее 2-х метров могут штурмоваться без спецприспособлений. Верхняя балка штурмуемой стены должна выдерживать вес 3-х человек средней комплекции. Стены высотой более 3 м. запрещены из соображений техники безопасности. Стены высотой от 2 до 3 метров штурмуются при помощи штурмовых лестниц.

**Штурмуемые стены по жизни не выносятся.** Мастер вас не поймет, и следующие несколько часов вы проведете за восстановлением разрушенного под бдительным надзором Мастера по оружию.

3. Нештурмуемые стены должны быть обозначены.

4. Ворота. Ширина ворот - не менее 1,5 м., высота не менее 2,5 м. Количество хитов ворот - от 20 и выше, вплоть до вышибания по жизни (на усмотрение посредника). Ворота должны быть такими, чтобы их мог быстро открывать и закрывать один человек. Выстрел из катапульты и баллисты (кроме стреляющей стрелами) приравнивается к одному удару тараном. Обратное неверно! (То есть, не стоит бегать за врагами по полю боя с тараном наперевес и воплем: "Зашибу!"). Хитовость катапульты может быть повышена мастером по боевке за качественное изготовление оной катапульты.

5. Боевой коридор - любой длины с любым количеством колен, при условии, что коридор обеспечивает проход с минимальным тараном в горизонтальном положении.

6. Ров - канава шириной не менее 1 м, глубиной 0,5 м. Форсируется при помощи перекидных мостков. Игрок, упавший в ров, считается безвременным помершим. Ров стандартной глубины засыпается по жизни - землей, ветками и т.д.

7. Таран - бревно длиной не менее 3-х м и толщиной не менее 30 см.

8. Штурмовая лестница: переносится не менее чем 2 игроками. Штурмовую лестницу, приставленную к стене, отбрасывать нельзя! На штурмовой лестнице одновременно может находиться только один человек. Если этому игроку не удалось пробиться в крепость и он убит на лестнице, то лестница считается отброшенной от стены. Т.е. убитый игрок берет эту лестницу и относит ее на 10 м. После чего приставление ее 2 игроками начинается сначала.

9. Метательные машины - баллисты или катапульты; должны сохранять принцип действия оригинала. Снаряды - мешочки с мягким мусором. Попадание из баллисты или катапульты снимает все хиты с любого игрока (возможно, исключая некоторых монстров). Если изобретете нечто новое в области осадных орудий - обращайтесь к мастеру по оружию. Все штурмовые приспособления будут проходить проверку на прочность путем 2-х кратной перегрузки.

10. Подземный ход. Моделируется двумя квадратными ямами 1x1 м. Одна - внутри крепости, другая - не далее 100 м. от первой.

11. Ночные штурмы запрещены; нештурмовое время - строго с 22 до 6.00. Разрешены одиночные (не более двух человек) проникновения в лагерь любым доступным способом, главное - через штурмуемую часть крепости. Если ниндзюк пойман внутри лагеря не менее чем 3 бойцами, он сдается без боя (см. пункт 12) или, если есть возможность, может попытаться ударить - опять же через штурмуемую часть крепости. Если лазутчиков двое - то же, но сдаются уже 2 бойцам.

12. Ночные стычки разрешены при общем количестве участников не более 3 человек. Использование любого метательного оружия в нештурмовое время запрещено.

13. Если у команды есть крепость, то при нападении на нее она имеет время на предштурмовую подготовку в течение 5 мин., что объявляется штурмующему войнству посредником. Также предштурмовая подготовка разрешена некоторым командам, не имеющим крепостей (список таких команд будет у посредников на Игре).

## КОРАБЛИ

1. Корабли:

1. Моделируются синим флажком, который несет один из тех, кто изображает команду корабля.

2. Делятся на три типа: нуменорские, эльфийские и все остальные.

- Нуменорские несут не менее 5 и не более 10 человек, могут приставать только в специальных гаванях (то есть в приморских городах).

- Все остальные корабли несут не более пяти и не менее двух человек. Могут приставать где угодно, в любой точке побережья.

- Эльфийские корабли имеют преимущество в скорости перед всеми остальными кораблями (то есть могут выбирать, вступать им в морской бой или нет).

- Через океан могут плавать нуненорские и эльфийские корабли.

II. Морской бой происходит так же как обычный бой между командами двух и более кораблей, оказавшихся в одной точке. [Примечание: желательно все-таки не разбегаться по всему океану отдельными игроками. Сколько народу - столько и кв. м на площадке для боя, примерно сосчитать все сумеют. Если с площадки скинули или сам сошел, по неосмотрительности - увы, попадаешь в объятия Ульмо, а затем и Мандоса].

Преследование одним кораблем другого - по жизни (то есть если за вами гонятся, удирайте что есть мочи, при этом не разбегайтесь). Причем корабль считается взятым на abordаж в тот момент, когда его догнал последний из преследователей.

III. Баллисты и катапульты на кораблях - ЕСТЬ!

НО: расчет катапульты - 2 человека, минимальный экипаж корабля известен, так что не ошибитесь при расчетах.

Обычный и эльфийский корабль выдерживает 2 удара из катапульты, нуненорский - 4. Попаданием в корабль считается попадание в любого из членов экипажа, каковой при этом выбывает из строя в район мертвятника.

IV. Те, кто хочет иметь корабли, должны стоять лагерем у береговой черты, т.е. лагерь - это палатки и нечто, что можно обстрелять из катапульт с моря. При высадке на берег флажок втыкается в землю на побережье. Флажок можно вносить в корабельный сарай и так далее. Корабли у берега или в сарае могут быть уничтожены огнем с моря, а также любыми другими способами при захвате данного корабля (то есть вы просто ломаете захваченный флажок, объявив при этом корабль сожженным или изрубленным до негодности, или уведите его - попросту воруете).

## ВЕРХОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

1. Конь (+1 хит) - моделируется флажштоком (палка не менее 1,5 м) с флажком, цепляется за спину. Конь дает преимущество в скорости при погоне на открытой местности. Моделируется это так: если вы за кем гонитесь, и этот кто-то - без коня, а вы находитесь на открытой местности и расстояние между вами не превышает 20 метров, вы можете крикнуть ему "Стой!", и он должен остановиться.

А если игрок теряет или ломает шест, то лошадь под ним пала. На коне нельзя ездить с "бронедверью". Если конь получил повреждения в небоевых условиях, то его может лечить ветеринар. В боевых - конь сдох.

2. Мумак - моделируется воином с бронедверью и флажком с изображением слона. При этом класс доспеха не понижается. Мумак убивается 20 ударами в бронедверь любым оружием, кроме стрел и дротиков (20 хитов). Воин убивается только стрелами и дротиками по хитам. Мумак, потерявший "всадника" (воин убит), покидает поле боя максимально коротким путем. В лес мумак не ходит - места маловато. Если в войске есть мумак, оно не может быть атаковано конницей (кони боятся). Местные кони (там, где мумаки выращиваются) от мумаков не шарахаются - специально обучены.

## МОНСТРЫ И ЗВЕРИ

Общее примечание: у всех зверей и монстров, кроме тролля, зона поражения - "майка", т.е. только корпус. Зона поражения тролля - корпус + руки выше локтей и ноги выше колен.

Медведь - 3 хита, снимает ударом лапы 1 хит. Поваленный медведем, либо обнятый им, считается убитым, кроме игрока в тяжелом доспехе, наручах и поножах, который становится тяжелораненым, или некоторых других монстров. Лапой может отражать удар оружия.

Кабан - 3 хита. Два коротких меча (клыка) снимают по 1 хиту.

Волк - 2 хита. Удар лапой снимает 1 хит. Может перегрызть горло, положив руки на плечи. Могут отражать лапой удар оружия.

Олень - 2 хита. Удар рогов (короткая рогатина) снимает 1 хит. Может удирать (имеет преимущество в скорости как лошадь).

Конь (дикий) - 3 хита. Удар копыт (двумя ладонями сразу) снимает 1 хит.

Мумак - 20 хитов (представьте, что с вами будет, если вы подойдете с топором к слону!). Может затоптать ногами (повалил), поднять на бивни (меч) или ударить хоботом (снимает 1 хит). Стрелковое оружие на него не действует.

Троль - кажется, 10 хитов. Удар дубиной снимает 3 хита. Щит не разбивает. Стрелы на него не действуют.

Дракон - от 10 до 50 (в зависимости от многих факторов). Воздействие артефактного оружия - ищите, думайте.

Балрог. Встретите - узнаете.

## О ПЛЕННЫХ

Пленить можно только обезоруженного либо оглушенного игрока.

Пленение осуществляется путем набрасывания петли на ОБЕ руки или корпус (если в ответ на прием "затягивание петли на горле" к вам будет применен ответный прием "кулаком в морду", обижайтесь на себя: думать все-таки головно надо). Болевые присмы строго запрещены!

Человек со связанными ногами ходить не может. Если свободны руки, можешь освободить ноги.

Освободиться самостоятельно пленный может, только если в его руки попадет игровое клинковое или рубящее оружие (о кистень веревки не перережешь). Перерезать веревку реальным лезвием нельзя.

Вязать можно как угодно, но безболезненно и без членовредительства. Будем считать, что связывают вас на совесть, т.е. вывернуться из веревки нельзя.

Делать вы можете то, что могли бы сделать, будучи связанными таковым образом по жизни.

По прибытии в лагерь пленный может быть помещен в тюрьму либо закован кузнецом (заковывание отыгрывается и возможно только при наличии в лагере кузнеца, кандалы имитируются цветным шнуром); в этом случае пленный сам освободиться не может. Пленному объясняется, в каких условиях он сидит. Как выбраться, он может придумывать сам (консультироваться можно у посредника). Если пленный измыслил-таки способ побега, посредник обязан побег отследить.

В качестве наказания может применяться "порка плетью" (отжимания соответственно количеству ударов плетью). Не сумевший отжаться считается запоротым насмерть.

Пленные и рабы не должны испытывать неигровых холода, голода, побоев и издевательств. (Мастера вас не поймут!)

## ОБЫСК

Обыск трупа или пленного проводится по одной из двух схем, выбор - за обыскиваемым.

1. Реальный обыск. Процедура - по согласованию с обыскиваемым.

2. По вопросам ("А что у тебя в кармане?"). Обыскивающий задает вопросы такого рода, а обыскиваемый выкладывает то, что там есть. Если вы не догадались спросить о том, что у пленного в ботинке, то не удивляйтесь, когда он зарежет вас вытащенной из него кулауркой.

Требования типа: "Отдавай все оружие" или "Выкладывай все деньги" пленный может выполнить, но вот не оставит ли он при этом кое-что в карманах? Покойнику такие требования предъявлять, разумеется, бессмысленно. Ищите.

Магический обыск. Если обыск проводит персонаж, умеющий детектировать чары и артефакты, он просит обыскиваемого предъявить таковые. Обыскиваемый отдает все артефакты, которые чародей может обнаружить.

При обыске нельзя забирать неигровые записи (см. раздел "О языках"). Отобрать можно только игровые предметы и бумаги, а также чипы.

Господа игроки! Убедительная просьба - вернуть после игры мастерам все артефакты и прочие штучки, полученные от мастеров. Вообще, если у вас оказалась чужая вещица - не ленитесь, поищите ее хозяина. Или отдайте мастерам - пусть они ищут.

Запрещается хранить артефакты и другие игровые вещи в палатках. Если вы все-таки храните что-то из игровых вещей в палатке, будьте готовы к тому, что вам в случае чего придется эти вещи быстро и без разговоров вынести. При этом стандартной процедуры обыска не будет, вам просто приказывают выложить все игровые вещи из палатки.

## ДОПРОС

### Правила проведения допросов

Существует два вида допроса - физический и интеллектуальный. В случае первого моделируются пытки, в случае второго - давление на психику. Изловив пленного, необходимо прежде всего осведомиться: какой вид допроса он выбирает, такой и применять.

#### Допрос физический (пытки)

Вид пытки выбирает допрашиваемый!

1. Дыба. Моделируется висом на турнике (или чем-то его заменяющем). При этом палка должна быть достаточно гладкой - такой, чтобы игрок мог свободно обхватить ее ладонью - никаких толстых веток деревьев и прочего неоплавленного дубья.

Допрос состоит из 3 серий. Каждая серия - виснешь минуту - 2 отдыхаешь, и так три раза. Конец первой серии. Ни разу не сорвался - выдержал первую серию, отдыхаешь 10 мин. и никто никаких вопросов тебе не задает до второй серии. Если хоть раз сорвался - раскололся, отвечаешь на три любых вопроса.

Вторая серия - круче. Отдыхаешь между висами по одной минуте. Условия те же. Если выдержал вторую серию, лежишь в состоянии тяжелораненого 5 минут. Не вылечили - помер. Следующая серия начинается через 10 мин.

Третья серия - отдых по 30 сек. Это для особо крутых. Условия те же. Выдержал - если через две минуты не оказали помощи - помер. Вылечили - с вероятностью 2/3 остался калекой (на выбор - хромым, однорукий, горбатый или малость тронувшийся). Для пушного кайфа можете разрисоваться шрамами. Но если сорвался - на три вопроса обязаны ответить.

Если вам учинили четвертую серию - с отдыхом по 15 сек, то тут уж кидается кубик на "выжил - помер" независимо от того, выдержали вы эту серию или нет. Шансы выжить для покалеченного после третьей серии ниже (выжил - 1-2, помер - 3-6).

2. Плетки (они же батоги и бичи). Моделируется отжиманиями. Только для мужчин. Серия - 3 раза по 10 отжиманий с перерывом в 2 минуты. Затем в 1 минуту, потом в 30 сек и, наконец, в 15. Система та же: не отжался - отвечай. Между сериями перерыв следующий:

после первой - 10 мин,  
после второй - 5 мин,  
после третьей - 1 мин.

Отжиматься как следует, халтура не засчитывается.

3. Плёти. Только для женщин. Приседания. Аналогично отжиманиям, но в серии - 3 раза по 30 приседаний. Халтурить тоже нельзя, но положение рук и ног не регламентировано. Женщины существа слабые.

#### Допрос интеллектуальный (испытания)

Испытание - это вопрос по произведениям Толкина. Они делятся на четыре категории - легкие, средние, тяжелые и сверхтяжелые. Испытания составляются по "Хоббиту", "Властелину Колец" с приложениями и "Сильмариллиону". Сверхтяжелые могут быть взяты из "Unfinished tales", но только из тех текстов, которые распространялись мастерской группой перед игрой ("История Галадриэли и Келеборна", "Описание острова Нуменор", "Алдарион и Эрендис"). Вопросы типа: "В каком году..." нет - не экзамен же по истории сдаем. У каждого мастера-посредника есть списки таких вопросов, разделенных по категориям и с ответами.

Интеллектуальный допрос проходит следующим образом. Сначала допрашиваемый отвечает мастеру на испытания. Если он ответил на все, следовательно - выдержал, не раскололся, и ни на какие вопросы не отвечает. Если какого-то испытания он не выдержал - отвечает на вопрос. Назовем для простоты вопросы испытаний Т-вопросами (Толкиен-вопросами). Игровой вопрос - просто вопрос.

Серия первая - три Т-вопроса из категории легких. Ответил на все - не раскололся. Отдыхаешь 15 мин. Ответил на два Т-вопроса - отвечаешь на один игровой. И так далее, по принципу: отвечаешь на 3-п вопроса, где п - количество Т-вопросов, на которые вы ответили.

Если допрашиваемый не ответил ни на один Т-вопрос серии, то отвечает на три игровых вопроса.

Перерыв между сериями - 10 мин. В принципе, если допрашиваемый не возражает, то перерывов может вообще не быть.

Всего серий три по нарастающей сложности вопросов. Последняя, четвертая - на выживание и физическое состояние.

Если допрашиваемый выдержал 3 серии испытаний, то назначается финальная серия. Если он выдержал и ее - то такой он герой, расколоть его нельзя, и вы можете либо отпустить его, восхитившись мужеством врага, либо держать в плену, либо убить. Если он ответил на 2 Т-вопроса финальной серии, то лежит в состоянии легкораненого. Если только на 1 - тяжелораненого - психический шок. Если ни на один - умирает, поскольку переоценил свою силу воли и надорвался.

## ОСОБОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ.

Господа! Ситуация игрового допроса требует особого внимания к психологическому состоянию его участников. Будьте внимательны и осторожны, не переигрывайте и не переходите грань между ситуацией игровой и реальной.

Особенно дознаватели. Пленному бывает легче - как-никак, ситуация "гордый партизан в руках врагов" более выигрышна. Но она же невольно провоцирует этих врагов на усиление давления. Еще раз - будьте предельно внимательны!

В случае, если ситуация выходит из-под контроля и грозит нервным срывом или еще чем, мастер имеет право прервать допрос и определить его результаты путем произвола. Например: помер ваш пленный от шока, или дознаватель сдвинулся, или дух святой вывел вашего пленника из темницы, аки Моисей евреев из Египта.

## ЭКОНОМИКА ВУ NIKODIM.

Экономика не реальная, а чиповая, на игре присутствуют: чипы и карточки.

### Чипы

Чип есть бумажный талон с напечатанным на нем изображением объекта, который заменяет этот объект в процессах игровой экономики.

Чипы бывают:

- пищевые (общие пищевые понятия) - хлеб, мясо, рыба...
- экзотик-пищевые (частные наименования) - белые орехи, кальмары, золотой корень...
- одежные - кожа, шерсть, хлопок, лен;
- полезных ископаемых и материалов - железо, дерево, серебро, драгоценные камни...

### Карточки

Карточки бывают на оружие и доспех (ОиД) и на костом. Карточки ОиД приклеиваются (скотчем) на поверхность ОиД, оружие действительно только с карточкой. Для присвоения трофейного ОиД необходимо забрать карточку, приклеенную на нем, оставив реальное ОиД владельцу. На карточке описано что есть данный предмет (прим. "меч двуручный", "доспех средний"... ) и графа цифр от 1 до 12, одна из которых обводится при изготовлении ОиД.

Карточки костюма служат как бы годовой сменной одежды и выдаются портным (ткачом). В ней должно быть отмечено из какого материала сделан костюм. Для чего это - см. ниже.

### Экономические профессии (в дальнейшем - "профессии").

Профессиями являются

1. непродуктовые: кузнец-оружейник, портной-кожевник, плотник, рудокоп, лесоруб;
2. продуктовые:

- низший уровень - собиратель. Бывают сухопутные и прибрежные. Умение выдается странствующим персонажам, лекарям, детям.

- средний уровень - охотник и рыболов. Профессии неоседлые, но требующие орудий труда.

- высокий уровень - хлебороб, скотовод, пасечник, садовод, огородник, винодел, грибовод. Профессии, привязанные к определенному участку земли (скотоводство тоже имеет меньшую степень свободы по сравнению с охотой).

3. "одежные" - хлопкороб, льновод.

Запись о профессиях производится в паспорте игрока. Профессии не имеют уровней. Мастерство регламентируется Рабочим Временем профессионала.

Можно совмещать не более двух профессий.

### Рабочее Время

Рабочее Время (РВ) - есть своего рода "несколько чипов времени", которые имеет для своего труда каждый профессионал.

РВ прописывается в паспорте игрока в специальной таблице. Колонки таблицы есть единицы рабочего времени (пронумерованы 1-60), строки - экономические циклы.

Игроку с двумя профессиями мастер выдает дополнительно к паспортной еще одну табличку РВ, написав на ней имя игрока.

### Имитация орудий и мест труда

Имитация орудий и мест труда (ОМТ) - поле, коровы, бредень, верстак...

Существуют изначальные ОМТ и ОМТ, изготавливаемые по игре, исходя из их описания в игровых знаниях - разного рода агрегаты и инструменты, позволяющие профессионалу увеличивать свое РВ и работать над недоступными без них областями своей деятельности (ковать двуххитовые мечи, к примеру).

Полностью разрушить или разорить изначальные ОМТ нельзя. Но. На рабочих местах кузнеца (кузница), ткача (ткацкий стан), необходимо наклеивать по два чипа соответствующего материала (железа или иного металла, льна или иного материала для дальнейшего пошива), для плотника (верстак) - один чип леса. Пищеводы высокого уровня должны наклеивать на свои стада, пасеки, сады и пр. по два чипа соответствующей еды (т. е., к примеру, садовод тратит по 2 чипа на весь сад (на каком либо из деревьев они висят), а не на каждое дерево по 2 чипа).

Данные чипы можно украсть - снять и унести. В таком случае, для того, чтобы в дальнейшем все функционировало, чипы должны быть восстановлены. Это должен сделать игрок, если он это заметил. Если игрок этого не видел, мастер может подойти и подсказать о краже. В том случае, если игрок налепил новые чипы, то так все и остается (он уж наказан - потратил лишнее), если же игрок знает, но не восстанавливает, тогда мастер применяет к нему санкции (вычеркивает ему РВ вплоть до всего оставшегося). Если игрока не было в лагере на момент кражи, то мастер наклеивает чипы из своего запаса, помечает, а затем вычитает эти чипы из дохода игрока.

Что касается агрегатов, изготавливаемых по игре из полученных знаний, то их необходимо макетировать обязательно, припиливая к ним бумагу с описанием внешнего вида агрегата, но не его работы (на бумаге, кроме того, должен быть проставлен номер соответствующих игровых знаний (для идентификации) и снизу - отрывные хвостики с номерами 1-6). Это необходимо для того, чтобы воры (а эти агрегаты можно покрасть) представляли себе, что они прут. Возможно, что вещь просто нельзя спереть (по массе или объему, что описано в бумаге), но можно уничтожить. Тогда, в зависимости от степени вандализма, МП объявляет, сколько материала и времени необходимо на восстановление. Кроме того, агрегат можно пытаться пустить на составляющие.

### Моделирование рудников.

Рудники моделируются треногой из жердей не менее 2 м. высотой. Внутри рудника в пакетике висит чертеж горы - разливочный лист с указанными местами, которые уже прорыты (крестики на клетках). Рудники могут быть рядом с крепостью, а могут и в глубоком лесу. Иногда они стоят на спорных землях. Копать в руднике по определенным правилам может любой рудокоп.

### Экономический цикл

Экономический цикл - игровой день, имитирующий реальный год.

В начале каждого цикла происходит выдача мастером-посредником (МП)

игрокам их РВ на начинающийся цикл. Происходит это до 10 часов.

Выдача идет след. образом - мастер вычеркивает игроку лишнее РВ в строке, соответствующей данному экономическому. циклу. Так, если у игрока 34 ед. РВ, то МП вычеркивает колонки 35-80.

#### **Начисление РВ**

Начисление РВ происходит так:

Если игрок не желает заниматься экономикой, то его РВ равно 15 ед. Не нужно никакой имитации деятельности.

Если игрок желает отыгрывать экономическую деятельность, то он обязан создать имитацию ОМТ. В данном случае его начальное РВ равно 30 ед. плюс бонусы за его изначальные знания (если они есть и макеты на них тоже есть). За каждый прожитый цикл начисляются бонусно еще 5 ед. РВ (сколько прожито - легко видно по заполненности таблицы по строкам). Кроме того, бонусные ед. РВ идут, если игрок предоставил мастеру агрегат, повышающий РВ, неиспользованный в этом цикле (не оторвана цифра соответствующая. номеру цикла).

Тот, кто хочет совмещать профессии обязан изготавливать ОМТ по обоим профессиям. Начисление РВ ему идет так - его начальная 30 разделяется так, как он хочет. Бонусные за опыт идут по 3 ед. за каждый прожитый цикл, бонусные за орудия труда - с минус 2 ед. РВ за агрегат.

Для собирателей. Дети получают по 10-15 ед. РВ, лекаря - 20.

#### **Способы вычеркивания свободного РВ (для мастеров)**

- утренний излишек и нормальное потребление вычеркивается линией по центру справа налево.

- штраф вычеркивается зигзагом вверх-вниз справа налево.

- работы, произведенные вне родного поселения - линией по центру начиная от нуля и направо (не более РВ чем 30+5\*к-во циклов его жития для имитации того, что агрегаты-улучшения находятся в родном лагере (если маньяк не притащил их сюда по возможности (прим. аппарат дляковки латных набедренников, который можно утащить одному))).

#### **Отъем РВ**

РВ отнимается мастерами

- за систематическое и долговременное занятие несоответствующими делами (полудневные военные походы...) - от 1 до 15 ед. в зависимости от случая.

- за полученное тяжелое ранение - половину оставшегося на момент ранения времени.

- в случае перенесенной болезни (в зависимости от болезни).

### **Использование РВ**

#### **пищеводы:**

- собиратели работают так: у МП есть табличка (их две - сухопутная и прибрежная), нумерованная по строкам и столбцам. В табличке указаны некоторые вещи, которые можно найти в месте собирания (не только продукты, но и многое другое, так в реке можно поймать рыбу, рака (экзотик-чип!), найти жемчуг, золотой самородок, корешки лечебные и т.д.). Собирающие проводятся нижеследующим образом: МП загадывает строку, а игрок говорит номер столбца, после этого МП смотрит - нашел ли игрок что-нибудь на пересечении столбца и строки. Приблизительная заполненность таблицы - 30 %. Игрок имеет столько попыток, сколько у него ед. РВ. Происходит это с 12 до 15 часов.

- пищеводы выше собирателей, обменивают РВ с 15 до 16 часов у МП в определенной пропорции Ед. РВ на Чипы Еды. Охота и рыболовство занимают больше РВ чем оседлые занятия. (к примеру, 1 чип хлеба - 2 ед. РВ, 1 чип рыбы - 3 ед. РВ). См. табл.

Если не хватает на полный последний чип, значит судьба такая, МП чипы не режет...

*Внимание!*

#### **Выдача экзотик-чипов пищи (ЭЧ)**

*Соответствующий ЭЧ выдается игрокам при хорошем отыгрыше своей профессии на усмотрение МП. В каждой команде - свой набор ЭЧ (см. табл.). МП выдает не более 1-3 чипов ЭЧ на человека. Чем хороши ЭЧ - об этом ниже.*

#### **рудокопы:**

- рудокопы тратят так - МП предъявляет им макет горы, разлинованный на клетки, но пустой. МП имеет у себя копию, заполненную полезными ископаемыми в этих клетках. Согласно РВ рудокопы идут по горе произвольно, тратя время только на проход сквозь закрытое (а не на пустые переходы). 1 ед. РВ - одна клетка. При проходе сквозь клетку мастер выдает рудокопу то, что тот там нарыл (если нарыл).

Геология (альтернативная, чтобы знаниями неигровыми не пользовались) построена так, что рудокоп может судить (если знает) по сопутствующим породам близкое нахождение нужного элемента (прим. пошла синяя глина с черными жилами - ищи рядом мифрил).

Время отыгрыша прохода недр МП варьирует по своему усмотрению от 12 до 17 часов, рекомендуется сделать это в 2 захода. Необходима обязательная получасовая отсидка с МП около рудника, лишь после этого можно начинать проходку недр.

Рудокопы, разрывающие один и тот же рудник обязаны идти все вместе (по очереди по 1 клетке), ибо РВ для них течет параллельно.

#### **кузнецы, портные и плотники**

*расходуют РВ по частям.*

Для изготовления некоей вещи они обязаны затратить (по соответствующей. табл.) некоторое кол-во чипов материала, некоторое количество чипов РВ и возможно аппарат-усовершенствование (прим. на парус-грот идет 5 чипов ткани, 4 чипа РВ ткача, а для производства крутого супермеча нужно 4 чипа железа, чип итильдина, чип квасцов, 10 чипов РВ кузнеца, специальный аппарат для варки состава).

Особо отметим - некоторое боевое вооружение, имеющее в своем составе кожу может быть сделано совместным трудом портного и оружейника в любой пропорции затрат РВ.

Специально для плотников - они восстанавливают стандартные ворота (а если ворота обиты металлом, то и кузнецы работают) после выноса и строят корабли, на что идет огромное количество дерева и специальные знания. См. соответствующую. табл.

Бонус за хороший отыгрыш ремесленной профессии - РВ (на усмотрение мастера, но не более 10 ед., самый vyšший бонус - выдача "с неба" игрового знания).

### **Экономические игровые знания.**

Игровых знаний - ограниченное количество. В каждой области (ткачество, грибоведение, металловедение, кораблестроение...) есть некоторое количество отрывков знания о производстве некоторых предметов-агрегатов, улучшающих жизнь пользователю (увеличивающих РВ или необходимых для производства чего-то неординарного), если

их построить по данному рецепту. Эти знания специальным образом пронумерованы (см. табл., прим. знания о щитах против огня - Д-12 (доспех-12)).

Эти знания можно либо переписать у мастеров своего дела (ваш МП легко проверит по нумерации) либо выдумать путем долгих размышлений. Для того, чтобы знание было зачтено МП необходима его дословная перепись (либо знание наизусть) безо всяких изложений, иначе работать не будет.

Размышление будет стоить вам по 15 ед. РВ за одну попытку придумать. Делается это так - регистрируется у МП момент начала дум, он вычеркивает 15 ед. РВ, делается промежуток в 4 часа (в это время игроку нежелательно долго заниматься посторонним делом, в этом случае МП может сразу обломать, если игрок отыгрывает процесс, то МП может скостить срок). После этого МП дает игроку наобум вытащить одну карту из закрытой колоды, где собраны все игровые знания в данной области (металловедение, ткачество, скотоводство, кораблестроение...).

Эта информация становится игроцким знанием. Если такое знание у игрока уже есть, то он может перетянуть карту, но не более 3 раз. В противном случае - судьба такой. Игрок может заниматься наукой в случае, если предыдущий период он был учеником, но тратит 20 ед. РВ за размышление.

**Пример: X-7 (хлеборобство-7).**

*Сделать поле так, чтобы всякие гады мелкие не причиняли ущерб злакам произрастающим просто. Нужно только при посадке зерен в землю рыхлую один раз бросить еще совместно с семенем животворным еще и размолотых в пыль кристаллов зеленого камня горсть. Для чего потребно мельничку соорудить, чтобы зубья каменные и железные перетирали кристаллы равномерно и воронка вращалась, а бороздки в жернове пропили волнистые, чтобы дух камня не потерять. Ты мельничку эту рядом с полем держи, ибо в ней дух камня остался, а это самое главное. Разбросать камень можно один раз, а мельничка должна постоянно присутствовать.*

*Необходимо: 4 чипа железа и чип камня зеленого, 3 ед. РВ Кузнеца и 1 ед. РВ хлебороба. Дает: повышение РВ хлебороба на 5 ед. Спротивляемость поля насылаемым мастерами вредителям-насекомым.*

### Ученичество.

Ученика может взять себе каждый профессионал. Это будет стоить ему 10 ед. РВ. Кроме того, ученик с учителем должны за время учебы (4 часа) произвести реальный предмет-композицию (или соорудить красивое дерево, раскопать гряды), который бы удовлетворил МП. Если этот предмет сделан качественно, то МП вправе засвидетельствовать его (без затрат РВ и чипов) как игровой для учителя или ученика. Ученик после учебы получает 10 ед. РВ в этом цикле и стандарт (для его родины) на след. день (если эта профессия для него вторая, то следующий цикл он проведет по стандартам меркам совмещенца профессий).

### Обязанности игрока за цикл.

Для продолжения жизнедеятельности игрок сдает обеспечение за цикл. МП принимает обеспечение с 21 до 22 ч.

Игрок обязан сдать три чипа разной еды. Если он сдает два, то он получает титул Дистрофика (что отмечается в паспорте) на следующий цикл и теряет половину РВ, не имеет сил носить доспехи, пользуется только коротким копьём и одноручным оружием не длиннее короткого меча. Может быть излечен от дистрофии сдачей двух ЭЧ. Если игрок сдал меньше 2 чипов - он погибает.

Внимание - вместо трех чипов игрок может сдать без последствий один ЭЧ, если тот не был добыт в его команде (то есть не был выдан и не мог быть выдан МП как сопутствующий в данной местности (по раскладке его тут просто не бывает)).

Если игрок сдает дополнительно к трем нормальным еще один ЭЧ, то ему прибавляется 10 ед. РВ в след. экономическом цикле, если еще один ЭЧ (не такой как первый), то еще + 5 ед. РВ.

Игрок, сдавший 3 разных ЭЧ вместо стандартных имеет на след. цикл по его выбору (выписывается сертификат):

- плюс 1 хит
- плюс 20 ед. РВ (за все три)
- иммунитет к некоторым болезням.

Кроме того, игрок обязан сменить игровой костюм, пошив его у портного. Костюм есть карточка, которую получает портной (ткач) у мастера в обмен на чипы исходного материала и свое РВ и продает как свое творчество. Одежду можно сделать из любого материала (кожа, шерсть, лен, хлопок).

Если игрок хочет повысить свое РВ на 5 ед. на след. цикл, он должен сдать еще одну карточку (на рабочую одежду).

Если игрок сдает вместо одного костюма целых три из разного материала (к примеру, из шерсти, хлопка и кожи, и это не рабочая одежда), то он получает дополнительно 10 ед. РВ и возможность не заболеть одной любой болезнью (если после на него нашьют), на что выписывается сертификат.

В случае несмены одежды игрок не имеет возможности передвигаться вне лагеря, ибо голый (иначе - умирает от естественных причин). Кроме того, он заболевает (как правило, лихорадкой, но возможны и другие варианты). Болезнь лечится стандартно. А передвигаться вне лагеря он сможет только, если сдает три одежды из трех разных материалов.

### Износ оружия и доспехов.

Кроме того - оружие и доспехи (ОиД) игрока имеют свойство изнашиваться.

Каждый ОиД имеет сертификат соответствия с указанным, помимо прочего, сроком его годности. День имеет 2 единицы шкалы срока - Цикла Старения (до 15.00 и после). То есть шкала на сертификате - ряд цифр от 1 до 12. Обведен кружком последний Цикл Старения, когда возможно использование ОиД. После него ОиД считается несуществующим и необходимо делать новый (если хочется).

Начальный срок годности зависит от внешних данных и боевых характеристик ОиД и колеблется от 1 до 4. Единицу имеет оружие, прошедшее мастерский контроль безопасности, 2 - если они еще при этом имеют нормальные боевые качества, 3 - если оно еще при этом и эстетично выглядит, 4 - это оружие работы истинного мастера.

В дальнейшем мастера должны придерживаться первого срока жизни ОиД в случае перековки. Существуют знания, позволяющие увеличивать срок годности оружия. Артефакты живут в веках.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение № 1.

Съедобные чипы и их разводители.

| профессия | продукция | стоимость одного чипа в РВ | стоимость 1 чипа в монетах |
|-----------|-----------|----------------------------|----------------------------|
| хлебороб  | хлеб      | 2                          | 2                          |

|              |             |     |     |
|--------------|-------------|-----|-----|
| овощевод     | овощи       | 2   | 2   |
| садовод      | фрукты      | 2   | 2   |
| винодел      | вино        | 2   | 2   |
| грибовод     | грибы       | 2   | 2   |
| пасечник     | мед         | 2   | 3   |
| cowboy*      | мясо/кожа   | 2/4 | 1/2 |
| овцевод*     | мясо/шерсть | 2/4 | 1/2 |
| верблюдовод* | мясо/шерсть | 2/4 | 2/4 |
| охотник      | дичь        | 3   | 3   |
| рыболов      | рыба        | 3   | 3   |

\*Примечание - разводящие разный скот имеют как бы два одинаковых РВ, откуда начисляется мясо и кожа.  
(прим. 30 РВ = 15 мяса+ 7 кожи).

#### Приложение № 2.

Стоимость не-еды.

| Чип         | стоимость, в монетах. |
|-------------|-----------------------|
| железо      | 1                     |
| дерево      | 4                     |
| оружие      | 1 + чип/монета        |
| доспех      | 2 + чип/монета        |
| костюм      | 1 + чип/монета        |
| дерев. вещь | 1 + чип/монета        |

#### Приложение № 3.

Затраты на изготовление ОиД.

| Предмет                | Чипов    | РВ |
|------------------------|----------|----|
| кинжал                 | 1        | 1  |
| меч/топор 1 руч.       | 2        | 2  |
| меч/топор 1.5 руч.     | 3        | 2  |
| меч/топор 2 руч.       | 4        | 3  |
| кистень                | 2        | 2  |
| копье                  | 1        | 1  |
| лук                    | 1 д.     | 1  |
| арбалет                | 2 + 1 д. | 4  |
| <i>легкие доспехи</i>  |          |    |
| кожаный                | 1 к.     | 2  |
| кожаный армиров.       | 1 + 1к.  | 3  |
| кольчуга               | 3        | 5  |
| пластинчатый           | 3        | 4  |
| кираса                 | 4        | 3  |
| <i>средние доспехи</i> |          |    |
| кожаный                | 2 к.     | 3  |
| кожаный армиров.       | 1+ 2к.   | 4  |
| кольчуга               | 5        | 6  |
| пластинчатый           | 5        | 5  |
| кираса                 | 6        | 4  |
| <i>тяжелые доспехи</i> |          |    |
| кожаный                | 3 к.     | 4  |
| кожаный армиров.       | 1+ 3к.   | 5  |
| кольчуга               | 7        | 7  |
| пластинчатый           | 8        | 6  |
| <i>щиты</i>            |          |    |
| деревянный             | 1 д.     | 2  |
| железный               | 2        | 2  |
| кожаный                | 1 к.     | 2  |
| <i>шлем</i>            |          |    |
| кожаный                | 1 к.     | 2  |
| железный               | 2        | 2  |
| кожа+железо            | 1 к, 1   | 2  |
| хауберк                | 1        | 3  |

без названия - чипы железа,  
к. - кожа, д. - дерево.

#### Полигон :

Игра проходит на Шелангерском полигоне (для знающих - ХИ'95). Проезд до станции Шелангер - пригородным поездом от Казани или Йошкар - Олы.

Заезд на полигон 1-2 августа.  
ВНИМАНИЕ !!! На станции Шелангер прибывающих в эти дни будут встречать (не факт, что с лозунгами и транспорантами, но будут) !!!

## ОГЛАВЛЕНИЕ

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| ХИ-97: ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ ИГРЫ.....            | 1  |
| ВО ЧТО ИГРАЕМ, или ИСТОРИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ..... | 3  |
| ПРАВИЛА ИГРЫ.....                             | 5  |
| ОБЩИЕ И БЫТОВЫЕ ПРАВИЛА .....                 | 5  |
| Внешний вид.....                              | 5  |
| Водяное перемирие .....                       | 5  |
| Выход из игры и переход в разряд духов .....  | 5  |
| Смерть .....                                  | 5  |
| Рождение и реинкарнации.....                  | 5  |
| Страна мертвых .....                          | 6  |
| О кабаках .....                               | 6  |
| О квэстах.....                                | 6  |
| О языках (по разработке Илсе).....            | 6  |
| ДЕМОГРАФИЯ.....                               | 7  |
| ЦЕЛИТЕЛЬНОСТЬ.....                            | 8  |
| МАГИЯ .....                                   | 12 |
| БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.....                           | 14 |
| Общие положения .....                         | 14 |
| Оружие .....                                  | 14 |
| Доспехи .....                                 | 15 |
| Крепости и осады .....                        | 15 |
| Верховые животные .....                       | 16 |
| Монстры и звери .....                         | 16 |
| О пленных .....                               | 16 |
| Обыск .....                                   | 16 |
| Допрос.....                                   | 17 |
| ЭКОНОМИКА ВУ NIKODIM .....                    | 18 |
| ПРИЛОЖЕНИЯ.....                               | 20 |

По возможности привезите личную палатку  
и спальные (в лагос). Если все-таки  
содвинете по тел. 283-36-23 (Наталья)  
или по e-mail: nienna@chat.ru

Приветайте - хай кто-нибудь...

Мастерская группа ХИ-97 имеет честь сообщить  
об учреждении Московского КОНа  
Он будет проходить с 24 по 27 апреля под Москвой.

Мы планируем сборище, которое будет посвящено в основном ХИ-97, и поэтому наиболее заинтересованы в приезде на МосКОН, во-первых, капитанов (или их представителей) от уже заявившихся команд, во-вторых, тех, кто еще не появился по каким-то причинам, а также людей, которые могут, хотя и или собираются быть на этой Игре посредниками.

Распределение работы КОНа по дням:

- |                        |                                                                                                                                                     |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 24 апреля, четверг     | - день заезда и устройства                                                                                                                          |
| 25 апреля, пятница     | - раздача правил, первичное обсуждение                                                                                                              |
| 26 апреля, суббота     | - основная работа КОНа: выступление мастерской группы; обсуждение экономических, военных и других правил; время для ваших выступлений и предложений |
| 27 апреля, воскресенье | - работа мастеров с игроками - индивидуальная и по блокам; семинар посредников                                                                      |

Более подробное расписание приехавшие увидят на месте.

О проезде: С Савеловского вокзала (станция метро "Савеловская", выход там один и прямо на вокзальную площадь, к расписанию поездов - запутаться тяжело) ехать электричкой на Дубну до станции Большая Волга (это около двух с половиной часов от Москвы и стоит 14 тысяч). На станции с четверга (24-го) будет торчать встречающий, который и препроводит. Пешком до базы (База Охотника и Рыболова) - 20-25 минут, можно подъехать на рейсовом автобусе, но он ходит раз в пару часов.

Об проживании: Удовольствие стоит 20 тысяч с носа в сутки. Свежий воздух, лес, место где помахать, озеро, "очаг культуры" гарантированы. Все удобства во дворе, но, надеемся, вас это не смущает. Коечных мест - 60, если народу будет больше, нужно будет озаботиться спальниками, кроме того, есть возможность попросить раскладушки. Неподалеку - город Дубна, где есть переговорный пункт и магазины, где можно купить еду, если понадобится, а на самой базе есть кухня с газовой плитой, так что можно приготовить и горячее.

Если на нашем КОНу вам хотелось бы увидеть или самим учинить еще какие-нибудь действия, например, менестрельник, творческое представление своей ХИшной Команды (Героя), или даже объявление о других играх на лето-97, то организаторы КОНа учтут все идеи и постараются выделить на них время.

Чтобы покрыть непредвиденные расходы, мы объявляем символический взнос по 10 тысяч рублей с носа для москвичей и по 5 т.р. для иногородних.

Со всеми вопросами обращайтесь по телефону: 283-36-23 (Ниенна),  
или 190-25-07 (Лас)

## О ЯЗЫКАХ-1 (по разработке Илсе)

Моделирование языка - возможность отыграть то, что отыгрывается редко, например, политические тонкости языка (неправильное обращение к венценосным особам), обеспечить новый выход на моделирование этнического разнообразия и многого другого.

Совершенно ясно, что введение игровых языков целиком, с самобытной грамматической структурой, не только исключительно сложно, но и не окупается. Поэтому легче ввести элементы языка. Например, ряд опорных игровых существительных, таких как:

1. Название короля\вождя\президента;
2. Самоназвание народа (я имею в виду собственно эквивалент слова "народ");
3. Название религиозного главы;
4. Обращение (ты, мужик\вы, милорд);
5. Для буйной радости - набор ругательств типа "массаракиш", однако же в языке ругательства должны иметь логичный перевод (Боже упаси, не подумайте чего, чтонибудь невинное, "змея с ушами" или "тростниковый кабан"). Кстати, чтобы ругательство звучало логичным, нужно, чтобы оно либо было несомненно оскорбительным по сути своей, либо, что придает больше колорита собственно игре, должно быть увязано с местной религией. Так что тут целая наука...
6. Названия предметов культа (идол, ритуальный гроб, красное знамя и т.п.), тотемных животных, буде таковые найдутся, и прочих религиозных реквизитов;
7. Названия чинов.

Можно ввести ряд древнейших во всех языках слов типа "дерево, камень, небо, вода" и т.д., но здесь нужно знать меру.

Таким отрывочным словарем народ действительно можно увлечь. Поначалу игроки будут рыдать, читая правила, потом им придет в голову, что если уж они так радуются, то для иноплеменного соседа новая лексика будет, мягко говоря, легким шок. А подобный расклад поощряет даже самого травоядного игрока к игре в разноязычие. Опять же, использование языков обеспечивает еще один выход на этикет, так часто забываемой за торговлей и шинковкой ближнего своего. Также не следует забывать об информационной игре. Ее можно значительно приблизить к жизненному идеалу. Но в ней большую роль играет письменность.

Что касается письменности. Неоднократно на Играх были попытки ввести письменность, часто удачные. От придумывания символики собственноручно до использования письменности Тибета, индейцев майя, острова Крит и других реалий отечественной культуры. Тут каждый сам себе спец.

Примечание: Эльфам и гномам письменность изобретать не надо, она у них есть, причем во многих вариантах. Равным образом не нужно извращаться нуменорцам - они пишут эльфийскими буквами. Ради создания языкового и культурного единства Мастера рекомендуют ВСЕМ командам обращаться за разработками по эльфийским, нуменорским гномским и пр. языкам и письменности к Мастерам-Координаторам.

Здравствуй, Наемничек!

К сожалению, свято место в будущем Ангмаре уже занято, потому либо вы будете работать по своей легенде, либо пойдете в Харад либо на Восток (в зависимости от чистленности команды). Адреса ваших соседей:

ХАРАД-1 (Екатеринбург): 620138, г. Екатеринбург, ул. Байкальская,  
д.23, кв.42 Морган Мэган (Нигматуллин Женя)  
УМБАР (Уфа): 450065, Башкортостан, Уфа, ул. Кремлевская,  
д.59/2, кв.20 Кузнецова Алена  
КХАНД (старая Уфа) 450080, Башкортостан, г. Уфа, ул. С.Агиша,  
д.14, кв.55 Гил (Борисюк Володя)

Касательно легенды:

1. Кханд с Умбаром не граничит; Умбар – на западном побережье Ханатты, Кханд – на восточных ее границах. Впрочем, это ничему не мешает.

2. В общем, ничего "неправильного" в легенде нет, но больно уж она абстрактна: ни имен, ни названий городов и земель – ничего, словом. Вы бы хором подумали и наваяли нормальную легендочку.

3. Что до родного языка – в зависимости от...; если вы из Умбара, то говорите на одном из наречий Ханатты (разгребусь немного с делами, сяду делать словари). Если живете себе где-то на Севере или Востоке – соотв., язык у вас будет свой, местный, родной, и можете его измышлять сколько угодно. Чтобы было более-менее понятно, о чем речь, посылаю разработку Илсэ касательно языков на Игре.

4. При основной задаче "бей нуменорских гадов!" вы можете устроить наемную гвардию короля Ханатты, а можете отправиться в Мордор – вольнонаемными... э-э... разведчиками. Личное обаяние потребуется, конечно – но, по тебе судя, этого добра у вас хватает. Разведка и подвиги ниндзя – чем не развлечение на Игре? Это я к тому, что вас может оказаться человека десять, а от первого, умбарско-кхандского варианта легенды, вам, похоже, отказываться не хочется. Хотя, конечно, можете организовать и интернациональную бригаду – тогда и легенда у вас может быть на манер крошки: у каждого своя, все из разных народов (из Дунланд, Умбара, Ближнего и Дальнего Харада, с Севера, с Востока... откуда захотел, оттуда пришел – "ну, не нравятся мне ваши законы, государь, я лучше пойду прогуляюсь, на нуменорцев поохочусь, опять же...") – и тогда списывайтесь с Гилом и становитесь частью пиратского Кханда. По-моему, вы туда вполне впишетесь.

Вообще, можно договориться так: вы пока ваяете нормальную легенду, А в конце апреля (24-27) кто-нибудь один (хотя бы) приезжает на наш КОН на поговорить. Приглашение и информацию по оному КОНу высылаю.

Извини за несколько сумбурное письмо. До встречи.

Ниенна.

31.03.97

В заключение и благодарности. От мастера по целостности.

Здравствуй и радуйся тебе!

Надеюсь, когда будете отвечать, то укажите, пожалуйста, что вы думаете относительно уровня целостности в вашей команде (сколько, какой уровень хотели бы, традиционная или нетрадиционная медицина, есть ли в команде лицензированный доктор, и т.п.)

Если нужны какие-то разъяснения по этому вопросу - пишите.

Будущий и скорый ответ гарантирую.

На всякий случай мой адрес:

123642, Москва, ул. Заповедная, д. 20А, кв. 5

Ильинской Эле

Мы с Ильинской ждем вашего ответа.

С уважением,

Эле.

Милые мои Гвен, Наемничек и прочие!

Предлагала я вам участвовать в проекте "Мордор-сборная". Но абстрактно предлагать - одно, а конкретная разработка - совсем другое. И вот такую разработку я вам представляю.

Предупреждаю сразу: мне нужно, чтобы в этом самоубийственном проекте люди участвовали по убеждениям. Если нет, лучше сразу откажитесь.

**Итак. Что такое собственно Мордор:**

Во-первых - идеологический и культурный центр. В качестве идеологического центра может оказывать влияние на политику Средиземья в целом (проповедники, менестрели, сказители, "вербовщики" - все, кто умеет убеждать словом) и способствовать привлечению тех же союзников на свою сторону. Заодно - утроямая милитаризованная организация в условиях II Эпохи привлекательна, конечно, но не настолько.

Во-вторых - школа, выпускающая специалистов высокого уровня, что позволяет поддерживать союзнические и добрососедские отношения с соседями (хорошие кузнецы, целители, рудознаты и прочая нужны везде). Опять же, в одиночку подобное вершить невозможно. Всячески приветствуется написание трактатов из различных областей знания, а также любые дополнения к библиотекам (летописи, легенды и предания, стихи и проч.)

В-третьих - мозг "черных сил", штаб, позволяющий координировать их действия (в том числе и военные). Понятно, что один человек (или даже не совсем человек) просто не способен осуществлять подобное руководство в одиночку; потому ему необходимы представители в союзных странах - послы, непосредственно штаб, т.е., военные советники (об этом мы уже говорили), и шпионы... виноват, разведчики; шпионы - это с той стороны.

В-четвертых, наконец, Мордор просто обязан представлять собой военную силу; Владыка должен быть способен защищаться сам и помогать союзникам, иначе зачем он нужен?

*В этой системе "в-третьих" и "в-четвертых" лягут на государя Балина, чтоб ему... а вот пункты 1 и 2 я как раз и хочу взять на себя.*

Сам Тай-ири Оро (Барад-дур) в этом случае может представлять собой подобие Северной Твердыни I Эпохи со следующим распределением ролей:

- Воины Духа - менестрели, сказители, проповедники (*фаэ-таэро*)

- Воины Знания - книжники, летописцы, философы, звездочеты и прочие теоретики (*полло-таэро*)

- Воины Сверхения - кузнецы, рудознаты, земледельцы, ткачи и проч. (*аран-таэро*)

- Воины Меча - собственно воины (*айкье-таэро*).

Несколько особняком стоят целители (*йоллино*) - то ли просто я не знаю для них "воинского" обозначения, то ли это связано с несовместимостью (как правило) кодекса целителя с воинской профессией. *Опять же, все эти иеры - не для Балина в исполнении Саурона, а именно для нас. А любая попытка нас использовать будет чревата. Это я обещаю. И как иерок, и как Мастер.*

Высшими в этой структуре станут как раз Назгулы, каждый из которых обречен быть специалистом в какой-то области. Или не станут - но по крайней мере один "наш" Назгул нам обеспечен.

Возможно наложение на эту систему подобия орденской структуры (будет ли в этом случае непосредственно Саурон исполнять функции Магистра Ордена - личное дело Саурона). *А от себя скажу - не будет, даже если захочет. Хороший мужик Балин, да только пальцы нужно уметь вовремя подгибать.*

Религии как таковой в Мордоре не существует; ее место занимает Знание во всех своих аспектах, и идеология. Что можно предложить в этой области...

**Околоисторический экскурс:** *а вот сейчас я буду излагать общеизвестные вещи - но это что-то вроде "общей разработки", в конце концов; придется потерпеть. Тем более что - эмоции эмоциями, но ежели мы будем кого-то в чем-то убеждать, то убеждать придется логически. Словом - не мешает.*

История любого мира рассматривается и пишется с двух сторон. "Выживают", как правило, летописи и хроники победителей - что мы и имеем в виде общедоступного "Silmarillion". Однако же с точки зрения Севера история воспринимается по-другому.

Как и было сказано, никто не идет в бой за Великое Зло - однако же в Войне Гнева все люди, за исключением Трех Домов Эдайн, выступают именно на стороне Севера ("...и эльфы не забывают этого") - следственно, Северу было что им предложить. Что это могло быть? Знания и защита.

Для Севера I Эпохи Властелин Севера - учитель и защитник, мудрый и справедливый правитель (несмотря на то, что королем северных народов он не был никогда), давший людям знания и законы. В отношении же Элдар - война есть война; однако ж и при этом он почему-то не воюет с Синдар и Нандор (никто не убедит меня, что чары Майя сильнее "магии" Валы -

следственно, и Пояс Мелиан не защитил бы Дориат, возникни вдруг необходимость в войне с Синдар). Единственными военными столкновениями с Синдар является то, что называют "первой белериандской войной" и что, по сути, является пограничной стычкой Синдар с пришлым племенем орков, и битва при Кирдановых Гаванях - где, собственно, было около половины Нолдор. Таким образом, война Севера с Элдар сводится к войне с Нолдор.

Возможно, есть необходимость рассказать о событиях в Белерианде перед Войной Могуществ Арды - но пересказывать историю Эллери дело неблагоприятное, здесь я предпочту использовать эпизоды. Главное, что нужно сказать здесь: это, в основе своей, идеологическая война блостителей чистоты Замысла с тем, кто этот Замысел нарушил - в первую очередь, тем, что изменил суть Элдар, даровав им свободу и, фактически, превратив их в "бессмертных" людей, способных менять судьбы мира (кошмар!). Жертвы здесь значения не имеют - во имя Замысла вполне позволительно уничтожить горстку отступников (Эллери было не более полутора тысяч).

Как с точки зрения Севера воспринимаются Нолдор? - как и должны восприниматься те, кто называет себя Высшими среди Элдар и полагают Элдар вообще высшими по отношению к людям.

Точно так же во II Эпоху будут восприниматься нуменорцы - "короли среди людей", введшие в обращение понятия "высший" и "низший".

Как будет восприниматься тот, кто сражается с Нолдор и Эдайн (термин употребляется в значении "люди Трех Племен")?..

**Вопрос веры:** в Третьей Теме, породившей живых разумных (эльфов и людей) - две темы. Тема Илуватара, безусловно - тема эльфов, сходных с Айнури и понятных им; люди же, "странные и свободные", наделенные непонятными Айнури дарами и способные менять судьбы мира, по словам Элдар, "более, чем с прочими Валар, сходны с Мелькором". Вывод - ? И недаром в канонических текстах говорится, что проклят тот, кто почитает Валу-отступника "своим господином и создателем".

Не знаю уж, что там хотел создать Эру, но Третья Тема возникла вследствие "диссонанса Мелькора", а незабвенный JRR T, понятно как относящийся к "той стороне", в первых вариантах Айнулиндалэ считает необходимым оговорить специально, что "никто из айну, ни даже Мелько, не имел части в их создании" - типа, "и думать не смейте!" А права на свою трактовку текстов, допускающих более одного толкования, у нас еще никто не отнимал.

Мы, в силу обстоятельств именно "на той стороне" находящиеся, вполне можем принять, что люди (фааэй, Свободные) суть создания Проклятого Вала. Вытекать из этого может все что угодно, вплоть до положения, что мир должен принадлежать людям - что дополнительный повод для неприязни к эльфам. *Прошу меня простить - я делала разработку так, чтобы любая "личная повесть" Черных в нее вписывалась. В конце концов, Саурону-на-Игре могло взбрыкнуть в голову мстить.*

**Идеология:** Положим, строится она, что называется, "от противного". То-есть, если Светлые всеми силами и способами утверждают веру в Единого и Валар, то Мордор исповедует веротерпимость. Если Светлые рассуждают о "высших" и "низших", то для Мордора "нет ни еллина, ни иудея", ибо все равны перед Пламенем и Артой. Канону противопоставляется поиск новых путей; Мордор не приемлет незыблемых догм и живет скорее по принципу "подвергай все сомнению" - пока и поскольку это не оскорбляет ничьих чувств.

Кстати - отсюда же идут и "неканонические" знания Мордора и его союзников. Эльфы в этом отношении представляют собой воплощение догматичности, а Мордор опирается на людей.

*А вот за этот пункт программы очень хочется сложиться костями. Предельно хочется. И вообще, кажется, здесь комментарии не нужны.*

**Об орках:** Уж коли мы полагаем, что люди и эльфы все разные, зачем же в этом отказывать братьям эльфов по крови? Об орках Белерианда немного рассказывается в Приложении 1. Не исключается вариант, при котором орки Мордора являются совершенно отдельным племенем, слыхом не слыханным и о каком Белерианде, либо же "сборной" из различных племен. Орки тоже не совершенно безыдейные существа; что же до их отношения к эльфам и Трем Племенам - как верно было сказано в заявке на орков Мглистых Гор, какое отношение может сложиться у народа, живущего в условиях непрекращающегося геноцида?

*А потому в морду оркам плевать мы не собираемся - как, впрочем, и любому другому народу Эндора. Сколь я понимаю, упомянутые "мглистые" (гундабадские) орки - а шаманом у них мой тьцирни - вообще будут совершенно очаровательными существами... а я, почесав за ухом, выдам-таки им водную иртха. Не всем - одному-двум; этого будет вполне достаточно.*

Немного о самом Властелине Мордора: "Саурон", разумеется, так играть не будет - а вот кому-нибудь из нас может и взбрыкнуть. Потому - привожу и это.

Приняв все вышесказанное, поговорим об Ортхэжере-Гортхауэре-Сауроне. Как может воспринимать себя, мир и все в мире происходящее Ученик, потерявший своего Учителя, скиталец, лишившийся дома, воин, потерявший друзей и соратников?

- Вариант первый (по-прежнему Гортхауэр Жестокий, немного фанатик): Ненавижу! Ненавижу вас всех - Валар, будь они прокляты, и Холдор, и этих... избранных Валар! Мало им было той войны - *да вся Арта не стоила и капли Его крови!* - они и теперь решили подчинить всех людей своей власти, а всех, кто не согласен - уничтожить. Что, только они достойны называться людьми, а все остальные - рабы их? Да не получите! Вы хотите войны? - будет вам война! Весь Юг и Восток, всех тех, кто не желает принимать вашу власть [а это в рамках Игры значит - и орки, и те люди, которые будут играть по другим принципам, нежели Мордор], я возьму под свою руку - и тогда посмотрим, кто кого! Убирайтесь в свой Валинор и Нуменор - дайте нам жить спокойно, по своей воле!

- Вариант второй (Саурон умудриншийся, немного философ): Довольно было войн и крови, дайте покой этой несчастной земле. Я готов вступить в союз с кем угодно, хоть с Манве, чтобы остановить эту войну. Я отдал бы и саму жизнь за это - ибо что теперь для меня жизнь? Слишком многое я потерял... Но он оставил меня жить - а значит, я должен продолжить начатое им. Не знаю, сумею ли я стать подобным ему, стать учителем людям - и все же попытаюсь. Я хочу мира для людей, ставших моими союзниками, для тех, кто мне верит, и пойду на все ради этого.

*С определенной степенью вероятности, роль "миротворцев" по второму варианту возьмем на себя мы с Моро - хотя, конечно, как Игра пойдет. В частности, именно за этим вы все мне и нужны - да не придется нам играть "против всех".*

О языке Мордора: Поскольку для Гортхауэра "первым родным" языком является Ах'энн, он будет использоваться и в Мордоре как "язык мудрости" (см. Приложение 2) *Это - лингвистический минимум, достаточно необременительный*

### Приложение 1

Зачем нужна лингвистическая разработка? В случае, если у орков Мордора (игровых) "своего языка" нет, полагаю, вполне возможно это использовать: учитывая огромные расхождения в орочьих диалектах, различия в языке двух орочьих племен, живущих в Мордоре, обоснованы (в III Эпоху живущие в Мордоре орки общаются между собой на том же "пиджин-Всееобщем", что и, скажем, орки Мордора и Мглистых - следовательно, своего "всееобщего" у них просто нет). Данная разработка сделана по языку северных орков, иртха (см. ниже). *Заодно - это может быть интересно просто "для справки".*

"...Народ этот Старшие называют Орками, или ирхи, что значит - чудовища; пришедшие с востока нарекли их харги; на Древнем же Языке имя им - ирхи.

Ирхи в родстве с Элдар, хотя, глядя на них, трудно согласиться с тем, что народы эти одного корня; как и Элдар, ирхи бессмертны, если только не гибнут от оружия, и почти не знают болезней. Речь их кажется уху непривычной и грубой, язык резок и краток; живут они охотой и весьма искусны в этом занятии, ибо оно для них - едва ли не единственный источник пропитания. Искусны они в составлении ядов, вызывающих смерть или же оцепенение, и часто применяют их на охоте, не полагаясь на силу оружия. Кузнечное ремесло дается им с трудом, земледелия они не знают, но среди ирха севера есть козопасы. <...>

Первым пришло в западные земли племя, называвшее себя иртха, что значит - Рожденные землей. И поселились они в Горах Ночи к югу от Земли Тысячи Озер, Ард'азлинир Тэссэа. Не было у иртха вражды ни с кем, ибо в те времена земли эти были пустынные, леса же изобиловали дичью; знали они Валу Мелькора, ибо много помогал он им в те времена, и учил их тому, что было потребно им, чтобы выжить, и лечил их; и Эллери Ахэ, древний народ, который называли иртха - йерри, также помогали им во многом. Но пришли черные времена, и воинство Валар уничтожило народ Эллери, и в пустыню обратило земли их, Мелькор же был пленен и заточен в Чертогах Мандос на три сотни лет. И так сказали в то время иртха: не делали нам йерри ничего, кроме добра, но пришедшие из-за большой воды убили их, как диких зверей. Потому всякий, кто придет из-за моря, неся зло, да познает смерть.

Надо сказать, что ирхи, хотя и лишены многих даров, умеют чувствовать добро и зло, подобно зверям, и никогда чутье это не обманывает их. И потому, когда пришли на земли Белерианда Холдор, в них распознали иртха зло для себя; они и были тем народом, что мечами встретил сынов Феанаро.

И доселе живет народ иртха в Гортар Орэ к западу от Твердьни; они сторонятся людей, но повинуются Владыке Севера, коего называют они - харт'ан, Сильный Дарующий, и Гортхауэру, которого зовут - ах'хагра, великим пождем воинов, и делают это не по принуждению, но по доброй воле. <...>

Вторым племенем ирха были уруг-ай, что пришли после Войны Могулхаты; однако же к тому времени многие земли Белерианда заселены были Синдар и Нандор, и попытались уруг-ай оружием отвоевать их, но и немцы Дориата потерпели они поражение. И была война Синдар и уруг-ай первой в череде Белериандских Войн.

Ныне уруг-ай отвоевали себе земли в Дортонион и ревностно охраняют их, почитая врагом любое существо, будь то Нолдо или Синда, человек Трех Племен или воин Севера, или даже соплеменник их, кто посмеет преступить границы их владений. Страшится они Владыки Севера и воинов его, потому из страха подчиниться могут его воле, но не может быть опоры в том, кто служит из страха, потому уруг-ай - более враги Северу, нежели союзники. <...>

Третьими были урухи, пришедшие позднее всех, небольшие кочевые племена, искавшие новых земель и охотничьих угодий. Урухи не повинуются никому, кроме своих вожаков, но между племенами их царят раздоры, и лишь изредка объединяются они против общего врага, но после снова расходятся их пути. Изю всех ирхи они более всего отличаются от Элдар, и невольно приходит мысль, что свирепость и жестокость и крови у них. Нет никого, кто мог бы подчинить их себе на сколь-нибудь долгий срок или заставить повиноваться себе; воистину, рознь между ними - великое благо для всех живущих, ибо столь велика их ненависть ко всем, кто непохож на них самих, что, объедини они силы свои, немыслимо трудно, а, быть может, и невозможно было бы остановить их, и лишь ценою большой крови - хотя и ныне крови по их вине льется немало."

### Приложение 1а

*аар*, *хаар* - воин, мужчина

*алхар* - кровь, жизненная сила

*алхар* - что-то вроде "берсерк", существо в состоянии боевого безумия, "пьяный кровью"

*артха* - "рожденные землей" (чаще относится к живым и разумным, реже - ко всем живым существам вообще)

*аха*, *авз* - вино, хмель, все, что связано с пьянством

*ах-хагра* - (верховный) вождь; владыка, повелитель

*баххаш* - "бесплодный" (по отн. к мужчине)

*гортх* - смерть > *Гортхар*

*иртха* - "рожденные" (самоназвание народа) < *артха* > *ирха/ирхи* (А)

*лалли* - огонь, очаг

*йах* - да (выражение утверждения)

*йерри* < Эшери

*йирг* - нет (выражение отрицания)

*й'ханг* - злое, зло и все к этому относящееся

*л'ахх*, *архха*, *ххаш* - огонь > *Аррхх!* - что-то вроде "Гром и молния!" или "Гори оно огнем!"

*ману* - мать

*мерх* - добрый, добро, благо

*нурт* - имя

*пхут* - плохо; гниль, плесень, дрянь

*т'анх* - стоять над, возвышаться

*тхан* - давать, учить

*уаахх* - дух, высшее существо; Майя, Вала

*хагра* - вождь, "повелитель-воин" (тж. обращение к Гортхауэру)

*хар* - сильный, владыка, повелитель > *Гортхар*, "владыка-смерть"; *Мелхар* - "сильный (дающий) благо"

*хар-ману* - мать рода

*харт'ан* - "сильный дарующий" (обращение к Владыке Севера)

*харума* - солнце; день, как единица измерения времени

### Приложение 2

(А - Ах'эйн Асто (язык Твердьни) - слова, не существовавшие изначально в языке Элери Ахэ)

*айа'нто* - обращение к старшему, более мудрому или опытному

*айан'таэро* - досл., "Высокий воин"; полководец (А)

*ай'саро* - оружейник (А)

*айтаир* (?) - охотник

*Арта* - Земля (в отл. от Арда "Княжество, Королевство", "данное миру как владению Манве")

*аэ'итар* - обращение к королю, властелину (А)

*байно байотно*

*байно* - ткач; *байотно* (экзот., "тот, кто ткёт гобелены")  
*ирхи*, ед. *ирха* - орк (< *иртха* (неизм.) - самоназвание народа)  
*йирто* - изгнанник ("преступивший"); отступник (А)  
*йоллэно* - "ведающий травы" (целитель)  
*кьонайно* - странник  
*кэриайно*, *нарэно* - сказитель (второе - скорее, летописец, "хранящий память")  
*кэиор* - проповедник (А)  
*лицир* - менестрель  
*Тай-арн Орэ* - Замок Ночи (это то, что эльфы называют "Барад-дур")  
*таьхо* - мореход  
*тайнар* - кузнец  
*Таино* - Учитель (духовный). Слово не имеет формы множественного числа  
*таирни*, ж.р. *таирна* - ученик, ученица (в духовном плане). Как правило, не употребляется во мн.ч.; формальное мн.ч. - *таирнай*  
*тарни* - ученик, подмастерье; мн. *таарнай* или *тарни*  
*тарно* - мастер-учитель (вне зависимости от профессии); уважит. *тарно айайто*  
*таэро* - воин; *таэро-ири* - воинское братство (применяется по отношению ко всем воинам, вне зависимости от рода занятий) (А)  
*фаьа* - человек (букв., "свободный"); мн.ч. *фаьар* (в значении "люДСкое племя") либо *фааэй* (люди, как существа, наделенные разными дарами, но имеющие единую сугь)  
*хэлгэрт* - "слушающий-землю"; земледелец  
*этиэрто* - скиталец (А)

Приветствия:

*Сайэ!* - "Радуйся!" (досл., "Солнца тебе")  
*Хайлэ!* - "Благословение (тебе)!" (тж. употребляется как прощание или форма благодарности)  
*Халлэ тэи-эртэ* - "Благословен очаг сей", "Мир дому сему" (приветствие при входе в дом)

Благодарность:

*И-халлэ-тэи* - "Благословение/благодарение тебе"  
*Халлэ*  
Ответ - в достаточно серьезных случаях *Мэй айтэ* "Я принимаю", обычно *Суулэ* - приблизительный аналог русского "Не за что" ("Ветерок")

Клятва:

*Мэй айтэ кьелла* - я принимаю слово верности ("принимаю аир")  
*Мэй кирэ кьелла* - я отрекаюсь от клятвы (досл., "ломаю аир")

Прощание:

*И-ларэ-тэи Элло* (Эрэ, Ахэ) - "Да хранит тебя Звезда (Пламя, Тьма)"  
*Т'эйцэле* - "Увидимся"  
*Халлайо* - "Доброго сна"

Прочее:

*Сэот* - "Успокойся"  
*Иймэ* - нет  
*Ала* - да  
*Энгэ* - нет (как выражение абсолютного отказа)  
*Файе-мэи* - "Прости меня"  
*Файэ-тэи* - "(Я) прощаю тебя"  
*Эхой!* - "Стой!" "Берегись!"

Ежели решитесь (а было бы это здорово, поскольку, как я уже и говорила, у нас есть опыт создания "сборной команды", что называется, "в полевых условиях"), то мне бы надо бы с вас всех, кто решится на такую "христианизированную" авантюру, поиметь индивидуальные легенды. И, желательно, цели с задачами на Игру. И как вы это собираетесь исполнять.

Ограничений по народностям нет. А я сказала, нет. Мастер я в своем блоке, или где?!? Так что ежели у вас будут не только люди, но и какой Аварь или Кхазад случится, или орк, опять же - милости просим. Хотя в основном люди будут, все-таки.

Оно же, надо бы специалистов нам. Кузнецов, ткачей, рудознатцев, ....водов и прочая. Высокий уровень гарантирую.

Ответьте побыстрее, ребята - времени у нас, как всегда - увы...  
До встречи.

Ниенна.

30.05.97

С. 1