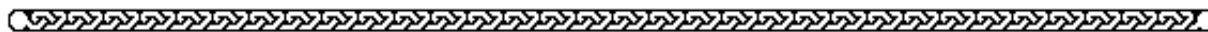


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Рагнаради приближается

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Религия](#)

[Боевка](#)

[Фортификация](#)

[Штурмы, Осады](#)

[Плен](#)

[Пытки](#)

[Медицина, лекари](#)

[Яды](#)

[Страна мертвых](#)

[Магия](#)

[Экономика](#)

[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



«Рагнаради приближается - 2003»

Свод правил.

**Общая информация.**

Клуб "Firienfeld" представляет ролевой фестиваль "Рагнаради приближается - 2003"

Время проведения: последние выходные августа (29 –31)

Продолжительность: «день-ночь-день-ночь-день»

Место проведения: полигон в Нижегородской области

Суть: ролевой фестиваль вкупе с одноимённой однодневной игрой

Мероприятия фестиваля: «Ночь феерии», Менестрельник, «Ночь Длинных Ножей»,

Боевой турнир.

Обязательная литература: Александр Дихнов, цикл «Рагнаради»: «Шпага Гроссмейстера», «Битва за Эгрис»

Тип игры: информационно-обрядовая военно-политическая однодневная полигоналка

Игровое пространство: Мир «Рагнаради»: задворки Галактической Империи: планета

Эгрис: Восточный континент

Соответствующий исторический период: конец раннего – начало позднего средневековья с элементами футуристической техногенки

Время действия: за год до описываемых в книге событий

Количество участников: 60 – 100 человек

Мастерский взнос: ориентировочно – 50 рублей

**Организация:** МГ «Firienfeld»:

Элнор (Сергей) – главмастер, сюжет, экономика, мертвятник (т. 65-23-95,

elnor\_ar\_nor@mail.ru)

Воланд (Дмитрий) – магия (т. 34-03-88)

Игротехо-региональщики:

Leo (Лёня) –

Найс (Николай) – valois@hotmail.ru

Сайт игры:

### **Заявление игры:**

Игра-эксперимент. И для мастеров и для игроков. Остальные рекламные лозунги приводить не буду (ну там, боевая система, магия, экономика, мертвятник и всё прочее – это, конечно, всё новое и уникальное, как и положено :)); экспериментаторов по натуре – милости просим!

Действие происходит по игре и по книге на планете Эгрис. Живут там люди средневековой ментальности и соответствующего уровня исторического развития. Только люди! Никаких "эльфов". Правда, разновидностей людских рас много:)

Помимо обычных людей на планете сохраняются остатки расы особых Людей-бессмертных, с "продвинутым" менталитетом и футуристическим научным взглядом на реальность. Эти Люди некогда колонизировали Эгрис, основали свои базы и станции, но потом грянула Последняя Война... и вот жалкая кучка не способных иметь детей Бессмертных медленно вымирает в диком полуварварском мире, без надежды на возвращение домой. Возвращаться им некуда...

... над миром нависает вселенская угроза, и остатки великой цивилизации Бессмертных объединяются в Клуб, дабы помочь смертным народам сохранить миропорядок. Одержат победу им может помочь только таинственная Шпага Гроссмейстера.

Основной конфликт игры завязан на основе столкновения футуристической и средневековой реальностей, хотя мир не обделён и другими интересными компонентами, как-то: иномировой враг, тонкие магические пассы, хитросплетения политических интриг, кровавые войны, инопланетные реликты, пространственно-временные переходы...

Совет от мастеров – почитайте вышеозначенную книгу хотя бы просто в своё удовольствие, она того стоит!

Ещё информация к размышлению: закладывая неординарную концепцию игры, мастера оставляют за собой право предъявлять повышенные требования к заявляющимся игрокам. Заявки – строго индивидуальны, команд, в классическом понимании, на игре нет. Каждый персонаж – индивидуальная и неповторимая личность, каждый сам делает себе свою игру.

И ещё: почему я называю игру «ролевым фестивалем»? Очень просто – в первый и третий дни проведения (равно, как и ночи) будут устраиваться всевозможные РИ-шоу, менестрельники, турниры (в т. ч. «ночь длинных ножей») и прочие весёлые заморочки.

И последнее: Жить игроки и мастера будут одним большим и дружным лагерем (стадом :)) (!)

Добил?

На сим заканчиваю, пошёл перечитывать в четвёртый раз эту самую «Рагнаради»:

### **Концепция и проведение фестиваля, цели мастеров.**

Итак, господа и дамы, позвольте начать.

Начну, во-первых, с того, что есть наша игра?

Как уже писалось выше – эксперимент.

Эксперимент над мастерами: наша мастерская группа впервые проводит мероприятие такого масштаба. Раньше, конечно, были опыты, но не настолько серьёзные.

Эксперимент над игроками: мастерская группа осилила за последний период кучу игротехнических статей, брошюр, идей, перекопав вверх дном РИ-сайты в Интернет. После этого мы сказали: «Круто!» и сделали всё по-своему. То есть я берусь утверждать, что практически все изложенные здесь правила – авторская разработка, впервые представляемая на суд игроков и, уж если и есть в них моменты, заимствованные из других источников, то они никогда ещё не встречались в таком сочетании, «под таким соусом». Хотя, мы трезво оцениваем наш мастерский уровень (я вот лично ещё никуда из Нижегородской области не выезжал на игры), и не берёмся утверждать, что такое не встречалось НИГДЕ, но уж в нашей-то области – точно. Как это бывает на большинстве игр, часть правил действует практически безотказно, а другая часть проваливается, напрочь либо частично. В случае же с этой игрой: я знаю, что «прокатит» на сто процентов только треть приведённых здесь игротехнических условий, остальные две трети мы вводим НА СВОЙ СТРАХ И РИСК, не будучи полностью уверенными в конечном результате. Но мы рискуем, мы ставим эксперимент.

И третий эксперимент мы проводим над Миром Рагнаради, Миром, придуманным Александром Дихновым. Не случайно игра начинается за год до «книжных» событий: мы хотим посмотреть на альтернативный вариант развития «Войны Шпаги», понять, ЧТО должно было произойти, чтобы всё пошло «не так как в книге»? где «сломается» сценарий? Ну, и к чему это всё может привести тоже интересно (в первую очередь игрокам).

Одна из целей мастеров – смоделировать мир, раздираемый столкновениями противоположностей, антагонистичных друг другу явлений: Бессмертных со смертными, футуристики с медиевистикой, цивилизованного общества с варварским, магии и технологии. Итог этих столкновений выльется в будущее Эгриса, путь его прогресса или регресса. Каким будет этот итог – решать игрокам.

Посему, для игроков и были созданы именно такие игротехнические условия, кои предоставляют возможность отыграть многоплановую, многогранную роль, почувствовать себя «солью земли» и в соответствии со своими побуждениями приложить руку к судьбе этой многострадальной, забытой богом планеты.

### **Таперича о фестивале.**

Народ заедет на полигон утром первого дня фестиваля. На полигоне игроки разбивают ОДИН большой палаточный лагерь и весело обустроятся в нём. После этого до вечера происходит предигровой загруз игроков, очиповка, выдача аусвайсов и прочая организационная премудрость. Параллельно проходит обустройство игровой территории (виртуальные крепости всякие там строить) и мастерский строяк (кабак делать-то надо!). С наступлением темноты стартует первое мероприятие фестиваля: «Ночь Феерии». В эту ночь каждый сможет показать, насколько он крут, продемонстрировав собравшимся какой-нибудь мегакульный обряд. Пример всем покажут товарищи маги (они этим будут заниматься из игровых соображений, чтоб на начало игры иметь базовую заначку с заклиналками, а не ходить «голым», ожидая, когда дадут дрыном по башке), потом вступят все желающие (я неспроста говорю «ВСЕ» - любой юнит может присоединиться к обряду, поучаствовать в феерическом действе!). Ближе к утру народ будет отпущен спать.

Наутро – подъём с рассветом, часов так в 6 (а вы как хотели? Не фиг напиваться!), часа полтора на умывание и сборы, и потом – Парад Команд. Где-то в 9 часов стартует игра «Рагнаради приближается».

Заканчивается она с наступлением темноты (часов в 11 вечера), так что наиграться успеете.

После игры – Начнётся вторая ночь фестиваля. В планах этой ночи (причём всё будет

идти параллельно):

«Ночь длинных ножей» - ниндзючка соревновательного характера;

Менестрельник – посиделки у костра под звуки всяких ударно-гитарных инструментов;

и кабинетки от молодых мастеров Фириенфельда – совершенно разная тематика, на любой вкус, небольшое число играющих – участие по желанию.

И вообще: вас никто ни за что не держит в эту ночь, занимайтесь, чем хотите, лишь бы другим плохо не было.

Потом – СПАТЬ!

Наутро: отходняк от веселья (чтоб мне ни одной похмельной рожи! :) ), а позже – боевой турнир для всех желающих.

Позже – разбор полётов, на котором самому «продвинутому» и инициативному участнику фестиваля будет вручён некий Поощрительный Предмет.

Вечером – отъезд.

Вот, собственно и всё что мы для вас приготовили, теперь дело за вами: ждём заявок.

**И ПОМНИТЕ, В РОЛЕВОЙ ИГРЕ НЕЛЬЗЯ ПОБЕДИТЬ – В НЕЙ УЧАСТВУЮТ РАДИ УДОВОЛЬСТВИЯ!**

Elnor Ar Norgiliath, master.

### **О заявках на «Рагнаради приближается».**

Как уже отмечалось ранее, команд в стандартном понимании, на игре не будет. Игровая команда будет состоять из Личностей, объединённых общими игровыми интересами. Разумеется, игрокам из одной команды желательно (читай - обязательно) встретиться до игры, обсудить свои игровые (а возможно и пожизненные – жрачка, например) обязательства и права, разобраться в иерархии и т. д., и т. п. Буде таковое случиться, мастера непременно окажут содействие в организации и проведении подобных встреч.

Теперь ближе к теме.

Каждый игрок обязан подать заявку на игру, самое позднее за 2 недели до начала игры. Конечно, возможны варианты со сроками, но послабления будут даваться действительно серьёзным игрокам, действительно желающим поехать на эту игру.

Личное знакомство с мастером не освобождает игрока от подачи полноценной заявки (просто ему легче будет с мастером сконнектиться).

Написание заявки – дело серьёзное, поэтому прошу подойти к этому со всей имеющейся у вас ответственностью (безответственностью? :)).

### **Форма заявки:**

Пожизненная часть.

Ф.И.О. по жизни, возраст, род занятий и проч.

Тусовочный [системный] ник («Рюриковичи мы!» :)).

Домашний адрес, телефон, другие средства связи (e-mail, почтовый адрес, мобильник, телеграф...); чем больше, тем лучше.

Из какого города приезжаете (только для иногородних, если таковые есьм будут), желаемый способ заброски, условия предигровой встречи с мастером.

Пожизненные болезни и степень обеспеченности медикаментами для оказания экстренной медпомощи при неожиданном проявлении этих болезней.

Игры и прочие РИ мероприятия, в которых вы умудрились поучаствовать, и которые для вас были наиболее значимы. Здесь же указать сыгранные роли (квэнту приводить не обязательно :)), и оценить удачность/неудачность отыгрыша этих ролей (на ваш взгляд, разумеется).

Наиболее любившийся вам тип роли (ну там, хтой-то – магик, хтой-то – файтер :)).

В целях соцопроса: ваше личное отношение к мастерам как таковым и должны ли проходить так называемые игры «без мастеров»? (А так же, какой длины рога у средней руки мастера и сколько в среднем весят мастерские понты? :)).

Читали ли вы книги «Шпага Гроссмейстера» и «Битва за Эгрис»? Ваше мнение о прочитанном?

Желаете ли вы активно участвовать не только в игре, но и в фестивале? Перечислите конкретные мероприятия, в которых вы бы хотели поучаствовать, и укажите, как вы это собираетесь делать.

Особые сведения о вас, которые можно, но необязательно знать мастеру.

Игровая часть.

Имя игрового персонажа, раса, возраст, род занятий, место проживания на момент начала игры.

Чего вы хотите от игры? Как вы хотите в неё играть? Ради чего туда собрались? (Короче, пофилософствуйте немного :))

Квэнта [легенда] вашего персонажа. Написание квэнта в виде художественного чтива (личный дневник, хроники, «Сага о Великом Мгабути»... :) ) приветствуется и окажет весомое влияние на судьбу получения вами желаемой роли.

# Внимание: персонажи, приезжающие на игру ключевыми книжными персонажами освобождаются от написания квэнта. Вместо этого они обязуются ехать на игру прочитав, КАК МИНИМУМ первую часть цикла «Рагнаради» - «Шпага Гроссмейстера». Согласитесь, зачем лишний раз ключевому персонажу переписывать уже написанное в книге о его роли? Правда, от всего остального такие персонажи не освобождаются.

Игровые пожелания мастерам.

# Подробнее о квэнте и вообще, о ролях.

Сразу совет: о том, что ждёт игроков с легендами ака «маму-папу не помню, сам воин – биться хочу!» можете почитать на сайте практически любой серьёзной игры, проходящей в этом сезоне (на вскидку назову «Великую Степь», «Время королей»).

### **Воины, Файтеры и прочие Варвары!!!**

Не уж то вы себя не уважаете? Вам приятно ехать на игру и отыгрывать, пардон муа, кастрированного персонажа?

Дабы не плавить мастеру мозги сделайте в таком случае пометку в начале заявки: «ПУШЕЧНОЕ МЯСО» (можно – «Чуду с фаршем») и таким образом вы убережёте мастера от прочтения всего остального.

Ну а тем, кого пробрала моя гневная тирада, поведаю: ехать воином мона тоже с толком, чувством и пользой для окружающих.

Не знаете, чего бы такого понаписать в квэнте своей «безбашенной мясорубки»?

Да, в конце концов, неужто вы и впрямь не профессиональный воин (в квэнте прописать, где и когда служили), ходивший во множество героических походов «во истребление зла/добра» (в квэнте указать какие походы, чем закончились), бывавший во множестве Великих Битв (какие, результат, ваш вклад), победивший во множестве дуэлей (с кем, когда, из-за чего), поубивавший кучу врагов (можно как в Великую Отечественную – звёздочки на седло верного коня рисовать :) ), лично спасший от верной смерти самого Короля-батюшку (когда, при каких обстоятельствах, какой раз по счёту :) ), и за это Королём-батюшкой возлюбленный (сколько раз, в какой форме :) ), землёю во владение одарённый (лены, владения, титул), и на службу в его личную гвардию назначенный (чин, отношения с товарищами, степень преданности повелителю), и т. д.

Не знаете, какие «битвы-походы-короли» водятся на Эгрисе? Выхода два:

читайте обязательную литературу;

пообщайтесь с мастером часик-другой при встрече, он поможет.

End`ец!

### **Таперича о механизме приёма заявок и выдачи вам роли:**

Заявку нужно принести (отослать, намылить и т. д.) мастеру.

Мастер её почитает, обдумает и если она его «вдохновит», он сообщит об этом вам.

# Мастера оставляют за собой право отклонять заявки без объяснения подавшему её причины отказа. В любом случае держите с нами связь, т. к. специально звонить и уведомлять об отказе мастерам влом.

Опосля сообщения о приёме заявки игрок обязан лично встретиться с мастером, чтобы всё конкретно обсудить, внести некоторые поправки и получить вводную на игру (вместе с аусвайсом).

# Игроки, забившие на встречу с мастером, будут не любимы и на игру не допущены.

Время и место встречи оговаривается отдельно и назначается мастером.

Чаще всего мастера можно будет найти в т. н. «Междудубье» - месте дислокации клуба «Firienfeld» (на откосе за Нагорным Дворцом Спорта).

Коли встреча с мастером пройдёт успешно, заявка будет окончательно принята, и вы получите роль.

Усё!

### **Главные игровые принципы и не только.**

1) Мастер – есьм великое благо! Мастера обеспечивают подготовку и проведение фестиваля и игры. Мастера обеспечивают контроль за соблюдением правил фестиваля и игры. Мастера могут оказать посильную помощь в урегулировании некоторых пожизненных ситуаций. Решение участвовать в данном мероприятии игрок принимает САМ, поэтому мастера не несут никакой ответственности за жизнь и здоровье заехавших участников. Мастера приложат все усилия, дабы обеспечить безопасность игроков и сохранность их пожизнёвого имущества, но не снимают со всех заехавших необходимости самим прикладывать таковые усилия. Наезды на мастера и споры с мастером – занятие бессмысленное, т.к. не приводит ни к чему хорошему, посему запрещены. Все разборательства – после игры.

2) Приезд человека на наш фестиваль означает, что он ознакомлен с правилами фестиваля и обязуется выполнять их неукоснительно.

3) Принцип «отправной точки»: если спорная ситуация была разрешена мастером каким-либо образом, даже если его решение противоречило изложенным здесь правилам, то с этого момента все ПОДОБНЫЕ ситуации должны быть разрулены аналогичным образом.

4) Принцип «принятого решения»: если в какой-либо игровой ситуации игрок согласился с её исходом и своими дальнейшими действиями подтвердил своё согласие, то решение игрока обратного хода не имеет, несмотря на изменившиеся внешние игровые факторы.

Пример: допустим, вам в бою нанесли рубящий удар топором в корпус и колющий копьём в руку, после этого вы упали на землю, отыграли тяжёлое ранение, вам сделали добивающий удар и вы одели бх на голову, собираясь проследовать в мертвятник. И тут вдруг вспоминаете, что на вас надета кольчуга, а колющий удар был ну прям совершенно некавалифицированный! То есть вы ощущаете в себе моральное право вернуться и навтыкать своим врагам, ведь – не убили же вас!

А вот хренушки!!! Поздно пить «Боржоми», когда почки отвалились. В соответствии с вышеприведённым принципом вы обязаны будете проследовать туда, куда, и собирались первоначально – в мертвятник, т.к. РЕШЕНИЕ ВАМИ УЖЕ БЫЛО ПРИНЯТО, И ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ УЖЕ СОВЕРШИЛИ КАКИЕ-ТО ДЕЙСТВИЯ ИЗХОДЯ ИЗ ФАКТА ВАШЕЙ СМЕРТИ.

5) Взносы, в случае не приезда юнита на игру, возвращаться этому юниту не будут. Сам баклан.

6) About алкоголь: на время первых двух дней фестиваля (т.е. вплоть до окончания игры) на полигоне вводится правило «двадцати пяти». Суть: можно употреблять любые алкогольные напитки в любых количествах, если крепость их не превышает 25°. Короче, пиво и вино – можно. Водка и самогон (коньяк, спирт, текила, ром, виски, бренди и т.д.) – нельзя. Внимание: водка, РАЗБАВЛЕННАЯ до 25-ти градусов, всё равно остаётся водкой, и пить её нельзя!!! Не говоря уже о спирте! Зато можно варить глинтвейн и грог (кто умеет, естественно).

По окончании игры, во вторую ночь фестиваля можно пить чё душеньке угодно. Но под свою ответственность.

7) Зелёнку в лесу не рубить! Использовать только сушняк. Ножи и топоры в деревья не кидать и не втыкать!

8) Все пожизневые разборки – за пределами полигона!

9) Что такое игровой кабак? Во время игры – это место, расположенное недалеко от пожизнёвого лагеря, в которое игроки могут прийти и приготовить себе пищу. Для этих целей в кабаке будет постоянно поддерживаться несколько костров. Если времени совсем нет, то можно будет скинуть продукты кабатчику, и он что-нибудь из них приготовит для вас, но об этом нужно договариваться отдельно. В общем, пришли, поели и ушли. Не забываете, так же, что кабак – игровая, но не боевая зона. Приятного аппетита.

10) О статусе «вне игры».

В таком состоянии персонаж находится в следующих ситуациях:

- естественные надобности
- пожизненная болезнь
- поход за дровами и водой
- вход на территорию пожизненного лагеря
- игровая смерть

Всё это проделывается с использованием белого хайратника (белой повязки), одеваемого на голову.

Во всех остальных случаях действия человека расцениваются как игровые.

### **О ситуации в мире.**

Действие книги и игры разворачивается на затерянной в космосе планете Эгрис, заселённой Бессмертными Людьми и коренными жителями – тоже людьми, но смертными.

Про смертных можно сказать следующее.

На Восточном континенте, являющемся оплотом Цивилизации на планете, расположены два самых крупных и развитых государства – Пантидей и Местальгор. Пантидей – древняя империя, расположенная на севере континента; оплот централизованной монархической власти, Пантидей издавна созидался стараниями заинтересованных Бессмертных (в частности – Рагнара, Человека – главного героя означенной книги). По территории империи протекает река Пант, собственно, давшая ей название. Столица – Дагэрт, другие крупные города Ассэрт (в Асских горах) и Сирион (приморский порт). Правитель – король Генрих, имеет двоих детей: старшего сына Гарета и младшую дочь Марцию. Основа войска – конница и тяжелая пехота. Развита морская торговля.

Местальгор, расположенный на юге континента, весьма молодое и амбициозное государство, раскинувшееся по течению реки Месталь. Правитель – Король Джарэт, непонятно откуда взявшийся и каким образом занявший престол империи. Поговаривают о том, что он очень могущественный маг, но... (одна из характерных черт Джарэта – неподдающаяся объяснению антипатия к Клубу Бессмертных, о котором речь пойдёт

ниже). Столица империи - город Местальгор (первое названо в честь второго), другие крупные города – Дорион (совсем молодой город) и Альрион. Основа войска – личная Гвардия императора. Государство имеет слабовыраженную феодальную основу. С Пантидеем отношения напряжённые и настороженные, хотя крупных военных столкновений не было давно, даже, несмотря на подписанный двумя державами «Вечный Мир».

Существует несколько опасных диких (или полудиких) народов: северные варвары, дахетские кочевники, островные пираты и народы Западного континента. Кочевники столетиями воюют с Местальгором, северяне - с Пантидеем, пираты нападают на прибрежные города и тех и других, а западники просто пытаются грабить все, что под руку попадет.

Непростая политическая ситуация на Эгрисе ещё и осложняется тем, что король Пантидея хочет выдать свою семнадцатилетнюю дочку замуж. По всему миру были разсланы гонцы с вестями для потенциальных женихов. Такой выгодный династический брак – мечта многих и многих. Изю всех государств съезжаются в Дагэрт претенденты, чтобы завоевать руку и сердце юной принцессы.

О том, как появились Бессмертные на этой планете книга повествует следующим образом:

«Согласно общепризнанной истории, Человечество возникло на очень далекой отсюда планете - Земле, там оно быстро прошло все начальные этапы развития и, наконец, вышло в космос, который в те времена был практически пуст. В течение всего лишь одного тысячелетия Людям удалось покорить и объединить все населенные разумом миры, и так возникла Великая Галактическая Империя. Проходили годы, века, тысячелетия, развивались наука, техника, искусство - более десяти тысяч лет прогресса и совершенствования Человека... А затем внезапно стала катастрофически падать рождаемость, Людями овладела какая-то вселенская апатия, всеобщее нежелание мыслить... Когда эти проблемы стали всерьез беспокоить лучшие умы Человечества, было уже поздно, начались войны... Все, что было создано огромным трудом и в течение долгих веков, рухнуло за какие-то сто лет. Но, с другой стороны, в этот последний век произошел небывалый научный всплеск, и была решена проблема смерти. Тогда же родился я. Это произошло на одной из центральных планет Империи. Мое детство и юность были очень сумбурны, но для рассказа об этом понадобится несколько больше времени, чем мне бы хотелось. В двадцать я стал бессмертным, кстати, одним из последних, кому это удалось, ибо в этот же год разразилась Последняя Война. Были уничтожены девяносто процентов обитаемых миров и практически все средства космического сообщения. Это был конец Империи и цивилизации Людей. С тех пор прошло почти восемьсот лет, но остатки Человечества по-прежнему охранялись. Около двух сотен бессмертных жили на этой планете, наверное, существовали еще Люди и в других мирах, однако связь с ними была давно утеряна... За века, прошедшие с момента катастрофы, Люди выработали своеобразный кодекс невмешательства, согласно которому ни один Человек не имел права вторгаться в дела другого. Даже участвуя в войнах на противоположных сторонах, Люди не обнажали оружия друг против друга, но, впрочем, и редко приходили на помощь...»

Кроме того, существует некая тайная организация Бессмертных – Клуб, в незапамятные времена возглавляемый неким Гроссмейстером. Клуб занят урегулированием нестабильных ситуаций на Эгрисе, возникающих между разными государствами и своими собственными, непонятными непосвященному, делами. В книге об этом написано так:



«Я поперхнулся. Ведь если в истории Человечества и была какая-нибудь загадочная фигура - так это Гроссмейстер. О нем ходило множество легенд, подчас противоречащих друг другу, но в основном сводившихся к тому, что в Последний век Империи этот Человек создал для каких-то непонятных целей союз Людей, наделенных необыкновенными способностями, и это сообщество сыграло в войнах немалую роль, но затем Гроссмейстер погиб - и этим все легенды заканчивались...

...А сейчас весельчак и пьяница Илайдж объявляет, что он - племянник Гроссмейстера. Я с нетерпением ждал продолжения, и оно последовало. Илайдж начал свой рассказ, перевернувший все мои представления о прошлом и настоящем.

- Мой дядя родился как раз тысячелетие назад в Столице Империи. По свидетельствам родителей, он рос, мало чем, отличаясь от своих сверстников, разве что был куда более энергичен. В двадцать лет он покинул семью, и с тех пор долгие годы о нем никто ничего не знал. Не исключено, но это лишь мое предположение, что дядя провел их именно на этой планете. Вновь он появился уже в начале последнего века, когда хоронили отца, тогда-то я его впервые и увидел. Невысокий, худой, очень самоуверенный и очень молодо выглядящий Человек, забавлявший всех тем, что никогда не расставался со своей Шпагой, с этой Шпагой... Однако вслух над ним никто не насмехался - от него веяло какой-то странной силой, и он был необычайно умен и прозорлив. Дядя пробыл с нами недолго, вновь куда-то исчез, и в следующий раз я встретился с ним, когда он уже был "прославленным и легендарным Гроссмейстером и собирал свой союз...

В те времена я только что стал бессмертным, был легкомыслен и мотался без всяких целей по всей Галактике, что было весьма нехарактерно для других Людей, как ты, может быть, помнишь. Найти меня было, по-моему, невозможно, но ему это удалось, и он с ходу заявил, что собирается сделать мне очень серьезное предложение. Я хотел, было сразу отослать его подальше, но решил все же выслушать, а после резко изменил свое мнение.

По его словам, все, что происходит с Человечеством, то есть эта деградация, не видеть которую мог только слепой, - процесс достаточно естественный, но протекающий как-то чересчур быстро, а это значит, что существует некая сила, ускоряющая регресс.

Поначалу это показалось мне чистой воды измышлениями, но приведенные аргументы были достаточно весомы, и дядя меня убедил. Хотя, что представляет собой противник, он сказать не мог... или не хотел. Что любопытно, этого я так и не выяснил... Впоследствии все мы просто выполняли указания Гроссмейстера и совершенно не понимали партии, которую он разыгрывал в масштабах Галактики. Пожалуй, лишь Яромир всегда знал больше других... - При упоминании этого имени я невольно напрягся, однако перебивать не стал. - Да, возвращаясь к тому разговору... Дядя очень туманно намекнул, что владеет никому не известными и очень мощными силами и может противостоять этому врагу нашей цивилизации. Но в одиночку бороться невозможно, и он собирает небольшой, как он выразился, Клуб, а Люди, прошедшие испытание и попавшие в Клуб, получают большие возможности. Он, без сомнения, говорил тогда правду, его действительно беспокоила судьба Человечества. Я тоже разделял его тревогу и отправился с ним на эту планету. Здесь я стал Фигурой, то есть был включен в систему Оракула. Что это значит, ты узнаешь чуть позже.

Потом начались годы борьбы. Я получал задания, выполняя их, метался по всем обитаемым мирам, дрался, не дрался, снова дрался. Остальные делали то же самое, и, как правило, нам сопутствовал успех, но, тем не менее, дела шли все хуже и хуже: разразились войны, и крах явно приближался. И вот незадолго до Последней Войны дядя придумал, как избавиться от этого врага. Я совершенно не представляю себе механизма того, что он проделал, но суть такова: ему удалось проникнуть непосредственно в

сознание противника и сковать его, не оставляя возможности ни для какого физического действия, при этом и сам он оказался точно так же связан. Таким образом, бытующее мнение, что Гроссмейстер погиб, скорее всего, не соответствует действительности. Однако войны так и не прекратились, наоборот, настала Последняя, финал которой известен...

Наш Клуб сохранился, хотя после Войны нас осталось немного. Потом стали появляться новые Фигуры. Сейчас нас четырнадцать, хотя нет, тринадцать, ведь Ганса ты убил, невелика потеря, надо заметить... Долгое время у нас не было никаких конкретных целей, мы даже почти не встречались, но около двухсот лет назад Яромир выступил с инициативой: освободить Гроссмейстера, расцепить его с неведомым врагом. Мы восприняли это по-разному, впрочем, и об этом тоже чуть позже. - Илайдж сделал перерыв, чтобы снова набить трубку, а я не удержался и задал не принципиальный, но необычайно интригующий меня вопросик:

- Илайдж, вы ведь все носите на левом плече такие странные значки, почему я никогда не видел ничего похожего у тебя?

Мой друг откровенно рассмеялся и поднял левый отворот своего плаща - с внутренней стороны там был приколот серебристый значок: две скрещенные шпаги на фоне грозди винограда.

- А что значат все эти гербы?

Илайдж затянулся и приподнялся, наконец, со своего места у входа в шалаш. Подойдя ко мне, он нагнулся, поднял Шпагу и, сделав ею несколько курбетов, продолжил:

-Всему свое время, друг мой! Сейчас несколько слов, как ты желал, об этом предмете. Это, разумеется, не обыкновенная, пусть даже очень острая, Шпага, но в чем ее необычность - лично я не знаю. Она очень стара, и, представь себе, неизвестно ни где она сделана, ни кем! - Это и в самом деле было удивительно. - Как я уже говорил, мой дядя придавал ей большое значение, никогда с ней не расставался, но никогда и не раскрывал ее секрет. Известно лишь, что он достал ее где-то на этой планете. Более того, дядя ни разу на моей памяти ею не фехтовал, а ведь фехтовал он блестяще, я учился у него... - Это значило, что Гроссмейстер владел оружием в высшей степени превосходно, ибо я считался хорошим бойцом, но Илайдж расправился бы со мной даже одним клинком. - Так что, как ты понимаешь, эта Шпага совершенно бесценна, плюс к тому она является одним из ключевых предметов, необходимых для освобождения моего дяди...

Многое уже становилось понятным, но чем больше я осознавал происходящее вокруг, тем сильнее меня раздражала моя прежняя примитивная мерка. Действительно, я оказался, втянут в круговорот весьма серьезных и небезопасных событий. Неожиданно Илайдж прервал мои размышления:

- Вернемся к другому интересующему тебя предмету. - Илайдж положил на место Шпагу, поднял кубик и повертел его в пальцах. - Гроссмейстер за свою жизнь создал немало различных магических вещей, но вершиной его творчества был комплекс - Оракул, созданный на острове, который теперь мы называем Последний Форпост. Пройдя через этот комплекс, Человек становится членом нашего Клуба, Фигурой, но это не единственное и не главное назначение Оракула. Он умеет предвидеть судьбу, причем не какие-то конкретные события, а именно Судьбу, и демонстрирует это на таких вот Досках Судеб. - Илайдж перевернул кубик гравировкой вверх, и у него на ладони раскрылась Доска. Он присел на землю, чтобы я тоже видел расположение Фигур и принялся объяснять:

- Поле Доски представляет Галактику, которая разбита на крайне неравные участки. Например, если смотреть на Доску отсюда, то эта планета занимает целых пять нижних линий, а все остальные миры - семь. Планета в свою очередь тоже разбита своеобразно: материк, на котором мы находимся, занимает область 5 на 8 клеток, а на остальную

территорию приходится лишь четыре вертикали, по две крайние с каждой стороны. Но, как я уже говорил, границы клеток изменяются, если смотреть на Доску из разных мест Галактики, по-моему, они также могут изменяться и произвольно... Теперь что касается Фигур. Белые - это Фигуры Судьбы, они безлики, но делятся на три категории, которые мы условно называем "пешки", "Фигуры" и "Большие Фигуры". Черные - это мы, истинные Фигуры, - индивидуальны и неповторимы, как ты видишь... Ну что ж, теперь я представлю тебе все стоящие на Доске Фигуры, заодно еще раз проанализирую ситуацию. Для удобства мы приняли точку отсчета: единица - левая нижняя клетка, и нарастание идет во горизонтали, с 13 - следующая горизонталь и так далее. Итак, 4-я клетка...

На этом поле стояли две Фигуры: Черная - изображение Человека в длинном плаще с капюшоном и шпагой за поясом, и Белая - обыкновенная шахматная пешка. - Фигура Монаха - эти уже знакомый тебе Марк, бескорыстный, смелый, но излишне прямолинейный Человек. Насколько мне извес

Блок: Религия



### **О религии.**

Поскольку религии практически не описаны в книге, предлагаю их по своему разумению:

- Пантидей – вера в Единого Бога (на типа католичества)
- Местальгор – вера в пантеон богов по типу греческого (политеизм)
- Северные варвары – скандинавские верования в «Одина со товарищи»
- Дахет – вера по типу мусульманства, плюс много сект, учений.

Блок: Боевка



### **Боёвка.**

#### **1. Требования к оружию.**

Гуманность. На оружии не должно быть острых деталей, заусенцев, торчащих в разные стороны гвоздей и болтов, и т. д.

А) Мечи. Материал – дерево, текстолит, дюраль, резина (сталь, титан и т. п. не допускаются в качестве боевой части). Толщина кромок мечей – не менее 5мм.

Б) Древковое оружие. Материал: древко – дерево, дюраль, сталь (стрелы и болты – только деревянные); Боевая часть – резина (если твёрдая и толстая, то с окошком), поролон (очень толстый и многослойный), кожа, войлок, пенка.

# Металлические древки желателно гуманизировать.

# Кистень: древко не более 40 см, длина верёвки с боевой частью – не более 30 см. Материал боевой части – пенка, поролон, ткань (в качестве набивки); чехол для боевой части только из ткани (не кожа!). Кистени с набивкой в виде крупы, песка и т. д. не допускаются.

# Стрелы и болты. Повышенные требования к гуманности! Оперение – кожа, мягкая резина, картон и, собственно, перо.

В) Луки и арбалеты. Материал – дерево, пластик, текстолит. Особый контроль за натяжением!

Г) Ножи и кинжалы. Длина клинка – не менее длины ладони владельца. Материал –

дерево, текстолит, резина, дюраль, пластик. Стилеты со скруглённым и ГУМАНИЗИРОВАННЫМ концом. Метательные ножи/звёзды – из очень мягких материалов (микропор, например). Такое оружие должно быть лёгким по весу и достаточно компактным по размеру.

Историчность. Оружие должно иметь исторический прототип и соответствовать ему по внешнему виду.

Если эти два основных требования соблюдены, то оружие будет допущено к игре.

## **2. Квалификация ударов.**

Засчитываются только квалифицированные удары. Квалифицированным ударом считается сильный, хорошо фиксируемый удар (в большинстве случаев – как это ни прискорбно – с болевым эффектом) с замахом (если оружие предусматривает замах; квалифицированный удар для шпаги, к примеру – осязаемый укол).

# Как быть, если удар пришёлся по доспеху, или был нанесён слишком гуманной боевой частью, т. е. болевой эффект не ощущается? Очень просто – представьте в этот момент, что доспехов на вас нет или что боевая часть была негуманной. После, прикиньте, какой болевой эффект был бы в этом случае. Если ответ вас удовлетворит, то значит, удар был квалифицированный.

НО, нанося квалифицированные удары не нужно особо усердствовать и лупить по противнику со всей дури. Особо ретивые получают нагоняй от мастера (а возможно – и сдачи по жизни от пострадавшего).

**ИГРОКИ, БУДЬТЕ ВЗАИМНО ВЕЖЛИВЫ!!!**

Удар, не отвечающий вышеозначенным требованиям, будет воспринят, как неквалифицированный и не будет засчитан.

**ИГРОКИ, БУДЬТЕ ВЗАИМНО ЧЕСТНЫ!!!**

# Стрелковому оружию понятие квалифицированного удара не применяется, главное – попасть в противника.

### **«Система ранений»:**

Хитов на игре нет. Вместо этого персонаж имеет «здоровье», Которое он может терять, получая ранения. Полная потеря здоровья – смерть.

## **1. Классификация оружия.**

Система боёвки не предусматривает разделение оружия на привычные классы – одноручное, двуручное и т. д. Важно только назначение боевой части и способ нанесения удара.

### **Классы оружия:**

Нож, кинжал – оружие ближнего боя.

Стрелковое оружие:

I подкласс: луки,

II подкласс: арбалеты,

III подкласс: Метательное оружие (нож, звёздочка);

Всё остальное оружие (!).

# Обращение с метательным оружием по игре – особое умение, доступное не каждому (об этом будет прописано в аусвайсе).

## **2. Классификация ударов.**

Режущий (РЕЖ) – режущий удар ножом/кинжалом.

Рубящий (РУБ) – рубящий удар, нанесённый оружием, снабжённым режущей боевой частью (меч, топор, глефа и т. д.).

Дробящий (ДРОБ) – дробящий удар, нанесённый дробящей боевой частью оружия (кистень, дубина, булава, чекан, шестопёр, палица и т. д.).

Колющий (КОЛ) – колющий удар, нанесённый колющей боевой частью оружия (острие) (копье, пика, меч, шпага, и т. д.).

Колющий ножом (КОЛн) – колющий удар ножом или кинжалом.

Выстрел (ВЫС):

А) Выстрел I (ВЫС I) – выстрел из I-го стрелкового класса оружия (лук).

Б) Выстрел II (ВЫС II) – выстрел из II-го стрелкового класса оружия (лук, арбалет).

В) Метательный удар – бросок метательного оружия (приравнивается по действию к ВЫС I).

### 3.Классификация ранений.

#### 1) Виды ранений:

А) ЛЁГКОЕ

Б) СРЕДНЕЕ

В) СРЕДНЕТЯЖЁЛОЕ

Г) ТЯЖЁЛОЕ

#### 2) Комбинации ранений:

2 ЛЁГКИХ=1 СРЕДНЕЕ,

3 ЛЁГКИХ=1 СРЕДНЕТЯЖЁЛОЕ,

2 СРЕДНИХ=1 ТЯЖЁЛОЕ,

1 ТЯЖЁЛОЕ+ДОБИВАНИЕ (любой удар)=СМЕРТЬ,

5 ЛЁГКИХ=СМЕРТЬ;

и т. д.

Т. е. любое ранение (выше лёгкого) можно разложить на более простые и наоборот.

При получении какого-то числа определённых ранений игроком, эти ранения складываются между собой (в соответствии с вышеприведёнными комбинациями) в одно общее ранение. Это общее ранение определяет текущий статус игрока.

#### Текущие статусы:

ЛЕГКОРАНЕННЫЙ – бьётся, ходит, говорит и т. д. (т. е. ведёт себя как здоровый). Без оказания медицинской помощи через 5 минут становится среднераненным (или умирает через 20 минут).

СРЕДНЕРАНЕННЫЙ/СРЕДНЕТЯЖЕЛОРАНЕННЫЙ –

бьётся (если осталась дееспособная рука)

ходит (если осталось 2 дееспособных ноги)

ползает (если количество дееспособных ног меньше двух)

Без оказания медицинской помощи среднераненный через 5 минут становится среднетяжелораненным (или умирает через 15 минут); среднетяжелораненный через 5 минут становится тяжелораненным (или умирает через 10 минут).

ТЯЖЕЛОРАНЕННЫЙ – не бьётся, не ходит, не бегаёт, не прыгает не кастует (если не маг) и т. д. Может говорить и покончить жизнь самоубийством (чтоб не мучатьсяJ).

Без оказания медицинской помощи тяжелораненный умирает через 5 минут.

#Вовремя не залеченная рана по истечении 5-ти минут переходит в разряд более тяжёлой

раны, усугубляя статус игрока, и так – вплоть до летального исхода.

#### 4.Таблицы ранений.

Для корпуса:

Удары	Полученное ранение	Статус
1 КОЛ / 1 ВЫС	1 тяжёлое	Тяжелораненный
1 РУБ / 1 ДРОБ / 1 КОЛн	1 среднее	Среднераненный
1 РЕЖ	1 лёгкое	Легкораненный

#Голова, шея, пах – непоражаемая зона!!!

Для конечностей:

Удары	Полученное ранение	Состояние конечности	Статус
1 КОЛ / 1 ВЫС / 1 КОЛн	1 среднее	недееспособна	Среднераненный
2 КОЛ / 2 ВЫС / 2 КОЛн	1 среднее	отрублена	Среднераненный
1 РУБ / 1 ДРОБ	1 среднее	отрублена	Среднераненный
1 РЕЖ	1 лёгкое	дееспособна	Легкораненный
2 РЕЖ	1 среднее	недееспособна	Среднераненный
3 РЕЖ	1 средне-тяжёлое	отрублена	Среднетяжелораненный

#Кисти рук, стопы ног – непоражаемая зона!!!

#Недееспособной конечностью биться нельзя. Отрубленную конечность залечить можно (т. е. поднять статус), а восстановить (пришить) – нельзя. Так и будете ходить, например, без руки, пока не убьют.

Если ваша конечность отрублена – отыграйте это соответствующим образом. По игре отрубленная конечность обозначается белой повязкой, повязанной на руку выше локтя, или на ногу выше колена. Удары по уже отрубленным конечностям вреда здоровью не наносят (т. к. ударять не во что).

Зато вместо отрубленной конечности можно поставить механический протез. Протезом можно пользоваться, как и конечностью. Изготавливаются протезы кузнецами за определённую плату. По игре протез обозначается всё той же белой повязкой, но с крупной надписью «ПРОТЕЗ» на ней.

Протез уничтожается любым одним квалифицированным ударом.

#Игрок, ударивший другого игрока в ГОЛОВУ, ШЕЮ ИЛИ ПАХ, автоматически получает тяжёлое ранение (причём, независимо от того, был ли на пострадавшем шлем или «ракушка»). Виновнику лучше извиниться, т. к. мастера оставляют дальнейший ход событий на суд чести игроков.

Т. е. если вы извинились, да ещё и помогли (при необходимости) пострадавшему, то он может простить вас по жизни, а иногда и по игре (скажем, не делать добивание, а наоборот – позвать игрового лекаря или просто оставить в живых).

Подумайте на досуге...

#Метать оружие, не предназначенное для метания, на игре запрещено.

## 5.Доспехи.

Собственно, доспехи на игре не пробиваются некоторыми видами ударов.

Требования к доспехам:

Эстетичность, красота, историческое соответствие, пожизненная защита от ударов.

#Хреново сделанные доспехи не то что защищать хуже будут, а вообще не будут допущены. Степень «хреновости» определяется мастером и обжалованию не подлежит.

#Складывать доспехи между собой нельзя – это ничего не даст.

### Классы доспехов:

Доспехи		Свойства	
I класс	Кожаный, войлочный, стёганый;	Не пробивается	РЕЖ,
		Пробивается	КОЛн, РУБ, ДРОБ, ВЫС I, ВЫС II, КОЛ
II класс	Кожаный - пластинчатый (из толстой кожи);	Не пробивается	РЕЖ, КОЛн,
		Пробивается	РУБ, ДРОБ, ВЫС I, ВЫС II, КОЛ
III класс	Кожаный -армированный, кольчуга;	Не пробивается	РЕЖ, КОЛн, РУБ
		Пробивается	ДРОБ, ВЫС I, ВЫС II, КОЛ
IV класс	Пластинчатый, армированная кольчуга;	Не пробивается	РЕЖ, КОЛн, РУБ, ДРОБ
		Пробивается	ВЫС I, ВЫС II, КОЛ
V класс	Цельнокованный.	Не пробивается	РЕЖ, КОЛн, РУБ, ДРОБ, ВЫС I
		Пробивается	ВЫС II, КОЛ

#Если сказано, господа, что доспех НЕ ПРОБИВАЕТСЯ данным видом ударов, значит, сколько по нему не колоти подобным образом, хуже он от этого не станет и НЕ ПРОБЬЁТСЯ!

#Доспех, пробитый более одного раза считается сломанным, т. е. он расЧЕКовывается (см. «Экономика» про ЧЕКи; не путать с ЧИПами!). Починить доспех может только кузнец.

## 6. Боевые и околобоевые действия.

**Перерезание горла.** Скрытно подберитесь к противнику сзади и аккуратно проведите ему ножом по груди, при этом тихо шепнув ему на ухо: «ЗАРЕЗАН» (тыкать клинком в

горло при этом не надо). Человек с перерезанным горлом моментально умирает, не издавая при этом никаких звуков (кроме звука падающего тела). В случае криков и стонов со стороны зарезанного, ему будет выдано соответствующее количество нагоняев от мастера.

**Оглушение.** Скрытно подойдите к противнику сзади и слегка ударьте его в спину небоевой частью оружия, прошептав при этом: «ОГЛУШЁН».

После этого противник оглушён на три минуты.

#Шлем спасает от игрового оглушения.

## 7. Состояние берсерка.

Игрока на игре можно ввести в состояние берсерка с помощью магии. Берсерк бьется до смерти, не отыгрывая ранения. Конечности берсерку отрубить нельзя. Берсерк обязательно должен носить белый хайратник с надписью «БЕРСЕРК» на нём.

#Находясь в состоянии берсерка, боец должен сам считать полученные ранения, т. к. хотя ранения он не отыгрывает, умирает от них так же, как и обычные игроки.

Если боец вышел из состояния берсерка живым (закончилось действие заклинания), он начинает отыгрывать полученные ранения.

#Персы некоторых рас получают врождённые способности к броне по всему телу, которая будет защищать их от некоторых ударов аки доспех (см. «Способности персонажей»).

## 8. О щитах.

Щиты могут быть всех известных форм и размеров, хотя нужно придерживаться тех ограничений, которые накладывает на вас культура государства, воином которого вы являетесь (например: «Западноевропейский» постфеодальный Пантидей – тяжёлые щиты ака бронедверь, «Провосточный» кочевой Дахет – лёгкие круглые щиты, баклеры).

Технические требования:

материал – дерево, фанера, металл,

обязательна мягкая обивка по кромке(!),

никаких «торчащих гвоздей» быть не должно,

умбоны – по желанию там, где это реально приемлемо;

Применение в бою:

- использовать можно только зачипованный и заЧЕКованный щит,

запрещены удары кромкой щита в щит противника и по самому противнику,

запрещены пинки в щит ногой,

разрешены удары плоскостями «щит-в-щит» но только с места. Подобные же столкновения с разбега – запрещены.

Использование щитов запрещённым образом ведёт к мастерским нагоняям нарушителю.

## 9. Вооружение сторон.

#Здесь приведена информация о типичной военной амуниции народов Эгриса. Данный раздел предлагается вам в виде рекомендаций, которые мы просим принять к сведению. Это не значит, что мы заставляем вас биться на игре нелюбимым вами оружием, но, и не значит, что сии рекомендации приведены ради красного словца. Просто если вы приедете с соответствующим оружием и доспехами, то будет хорошо, и никто вас не упрекнёт за это. Если же вы едите с оружием и бронёй, не свойственным игровой среде, в которой ваш персонаж существует, то вы обязаны в легенде потрудиться и расписать: ГДЕ вы научились владеть таким оружием, ПОЧЕМУ вам это разрешено, и КАК ВЫ его достали и т.д. и т.п. Короче, никто не запретит северному варвару ходить с арбалетом, главное – чтобы у варвара была к такому случаю игровая привязка.



### 1) Пантидей.

Пехота Пантидея: тяжёлые латники с бронедверями, одноручными короткими мечами, копьями-сариссами и арбалетами.

Лёгкая пехота: доспехи и щиты – по желанию, оружие – алебарды, топоры, полторные мечи.

Конница: тяжёлые конные войска, в панцирях и латах, с тяжёлыми копьями и полторно-одноручными мечами. Конные арбалетчики – по возможности. Щиты – лёгкие конные.

Моряки: баклер, меч, лёгкие доспехи, меч одноручный, топоры одноручные.

### 2) Местальгор.

Местальгорская пехота: Окольчуженные щитовики с бронедверями, «каплями» и большими круглыми щитами, мечи (одноручные, полторные), лёгкие топоры, копья.

Лучники: Кожаный доспех, длинные луки, небольшие кулачные щиты, короткие мечи.

Конница: двух видов – первый по типу пантидейской (пластинчатые доспехи); Второй – лёгкая конница и конные стрелки: кольчуга, лёгкий щит, лёгкие копья, дробящее оружие и палаши, сабли + короткие и средние луки.

Гвардия Местальгора: элитные войска, обязательно единое военное обмундирование!

Equipment: кольчуги (либо вообще нет доспеха. Типа, гордость не позволяет и всё такое :)), глефы, алебарды, бердыши, мечи, шпаги и т.п. Щитов практически не носили (гордость, блин!), а если и носили, то фамильные; стрелкового оружия нет.

+ обязательны шлемы и наручи.

### 3) Дахет.

Конные отряды: кожаные, набивные и войлочные доспехи, копья, луки, сабли, палаши, ятаганы, скимитары, короткие луки.

Пешие отряды: лёгкие щиты-кулачники, длиннодревковое оружие, сабли, ятаганы.

Пешие войска чаще всего применялись при штурме крепостей.

# Дахет практически не знал тяжёлых металлических доспехов; максимум что было – кольчуги и кожаные армированные доспехи, и то у командиров.

### 4) Северные варвары.

Двуручное оружие (мечи, секиры), реже – одноручное; щитов нет (щит – признак верховной власти, обычным воякам был не положен). Доспехи пластинчатые, армированные, цельнокованные.

Фактически не бились строем. Лошадей нет. Плавали на драккарах. В остальном – классические barbarians.

### 5) Разбойники (пираты).

Бились, чем придётся, и носили, что достанут.

# В цивилизованных странах дворянство поголовно ходило при шпагах и рапирах, предпочитая их «непонтным», по их разумению, мечам и прочей колюще-режущей снасти. О Бессмертных и говорить нечего – любили фехтовальные понты раскинуть! :)

Блок: Фортификация



## Города, укрепления, правила штурма.

### О видах сооружений.

Поскольку система экономики на игре не подразумевает строительство экономических объектов (ферм, шахт и т.д.) непосредственно в игровом городе, то все строительные сооружения будут отвечать чисто техническим целям.

Посему и постоянно находится в городах необязательно. Игра так построена, что большую часть времени игроки (соблюдая очередность) будут проводить либо в Деревне,

добывая ресурсы, либо в военных походах.

Строения при этом служат как перевалочные базы, но временами проявляют и свои специфические свойства.

Строений всего 4 типа.

**а) Хижина** – неприметный домик в лесу, расположенный на удалении от крупных населенных пунктов. Служат жилищем для всякого рода отшельников и одиночек.

Отыгрыш:

S » 4 м2. По периметру – незамкнутая виртуальная стена (веревки с лоскутами белой ткани, повязанными через каждые полметра), натянутая на высоте » 1 м от земли. В в/с должен быть проем около метра.

Внутри хижина обустраивается согласно вкусам и профессии владельца.

Хижина обычно скрыта от случайных посетителей, т.е. встретив такого рода жилище на своем пути, обычный персонаж ОБЯЗАН пройти мимо. По игре он ее не видит.

**б) Пещера/землянка** – жилище под землей. Еще более скрыто, чем хижина и поэтому используется магами в качестве убежища.

Отыгрыш:

S – произвольная. По всей площади занимаемой пещерой необходимо откопать углубление в земле 10-15см, четко обозначив границы получившейся ниши (в итоге должно получиться что-то вроде широкого, но не глубокого крепостного рва). По периметру – виртуалка, как и в хижине.

Найти пещеру можно, только если вход в нее не завален (см. ниже), при помощи артефактов, магии. Армия землянку не сечет.

Место расположение хижины и землянки можно узнать, выведав по игре о ней у персонажа, по игре побывавшего в ней, либо также слышавшего от кого-то, как до нее добраться. Или просто спросив у хозяина жилища.

Покидая пещеру, хозяин может завалить в нее вход (по жизни - навалить большую кучу веток и бревен около входного проема). При этом найти ее теперь сможет только он и никто другой (даже магией). Некоторые артефакты ее раскроют.

С другой стороны, все-таки отыскав чью-то землянку, можете всласть постебаться: сами завалите вход ветками, а для убедительности оставьте записку. Хрен, теперь вернувшийся хозяин, сможет обнаружить свое жилище (разве что после долгих упражнений с мастером). Особливо такой прикол касается особо немощных, но не в меру ретивых магов).

Так же можно завалить пещеру, когда внутри нее кто-то находится. В этом случае игрок сможет выбраться из заваленной пещеры лишь в следующих случаях:

А) телепорт

Б) заклинанием разрушить завал

В) артефактом разрушить завал

Коли не выйдет ни то ни другое не третье, то спустя 2 минуты он умрет от нехватки кислорода.

**в) Крепость.** Дает преимущество войсковым соединениям, в ней находящимся.

Отыгрыш:

S » 9м2. По периметру – ОСОБАЯ виртуалка, состоящая из двух частей. 1-я часть – нижний порог виртуальной стены. Располагается на уровне полуметра от земли. Желательно, чтобы промежуток между нижним порогом и землей был непрозрачен.

2-я часть – верхний порог виртуальной стены, отыгрывается веревкой с белыми лоскутами ткани, натянутой непосредственно над нижним порогом виртуалки на высоте

2 метра над землёй.

В результате, между верхним и нижним окном образуется окно шириной 1,5 м.

Ворота крепости отыгрываются деревянным каркасом типа «конверт» высотой 1 – 1,5 м и шириной 1 м. Входить/выходить из крепости можно только через ворота (путём их периодического открывания/закрывания).

Из обязательного во внутреннем убранстве крепости: коновязь, арсенал (оружейная стойка).

Снаружи крепости могут иметься дополнительные защитные укрепления.

#### **- Ров.**

Отыгрыш: канава глубиной до 0,5 м и шириной до 0,6 м, с четко выраженными границами. Дно канавы гуманизируется травой/мхом/листьями. Ров располагается не ближе, чем на метр от виртуальной стены. При этом учитывайте, что входить/выходить в крепость, снабжённую рвом можно только при условии, что откинута наружу ворота (т.е. в открытом состоянии), верхней своей перекладиной выходят за границу рва. Только в этом случае ров считается для жителей крепости безопасным в конкретном месте перехода. Ров сертифицируется мастером.

**- Засека.** Располагается за рвом. Представляет собой навал сухой мёртвой древесины различного вида (ветки, сучья, брёвна...), произвольной конфигурации. Засеки сертифицировать не нужно.

**г) Город.** Практически идентичен крепости по свойствам.

Отличия:

-Город может занимать большую площадь.

-Есть казна, дворец правителя, трон, место для приёма гостей, арсенал, коновязь, скотный двор.

Блок: Штурмы, Осады



#### **а) Хижина**

Раскрыть хижину можно соответствующим заклинанием, либо артефактом. Также обнаружить хижину способна достаточно большая армия путем «прочесывания леса».

Выражается это по жизни так:

Если армия смогла взять строение в полное кольцо, при этом держась за руки (ну, как хоровод вокруг елки), то она хижину нашла.

Штурм хижины проводится просто путем классической боевки через входной проем.

#### **б) Пещера/землянка**

Штурм пещеры – аналогично хижине.

#### **в) Крепость.**

Осаждать крепость может армия, т.е. группа не менее чем из 5-ти человек. Об осаде не менее чем за 15 минут должен быть уведомлён игротехник.

Осадой считается то, что армия подошла к линиям укрепления крепости противника и всячески выказывает свои недоброжелательные намерения.

Особо обращаю внимание игроков на то, что дабы избежать излишнего магического произвола при осаде и штурме крепостей/городов, мы решили отказаться от прямого использования магии. Т.е. кинуть файербол из крепости в толпу осаждающих – нельзя.

Для магии стены крепости и ворота непреодолимы. К тому же принцип глушения будет

действовать либо только снаружи, либо только внутри крепости.

Или: Все входящие на территорию крепости заклинания и исходящие из неё – не действуют.

Заклинания друг в друга можно посылать при открытых воротах крепости (Цель заклинания – игрок, стоящий в проёме ворот, либо всё, что просматривается за воротами), или непосредственно во время штурма (см. ниже).

На пути осаждающих к крепости может встретиться первая линия обороны – засеки (круто, если она будет полностью замкнутой в кольцо). Для пехоты и конницы засека непреодолима – игрок, переступивший через неё получает 1 тяжёлое ранение. Разбирается засека только вручную, путём утаскивания веток с глаз долой.

Вторая оборонительная линия – ров. С ним вообще интересно. Заваливать ров нельзя. Для пехоты и конницы он непреодолим: шагнул в него по неосторожности или перешагнул не по правилам – разбился (получаешь 1 тяжёлое ранение).

Штурмующие могут перейти ров только следующим образом:

Игрок встаёт около внешней стороны рва, громко говорит «ПРЫГАЮ!» и кидает монетку. Выпадет орёл – он смело может перешагивать через ров, выпадет решка – разбился при падении и получил 1 тяжёлое ранение.

# Сорвавшийся в ров игрок сидит там, пока не умрёт или пока его не вытащат.

Оговорюсь, что всё это время защитники и осаждающие могут перестреливаться из стрелкового оружия навесом, т.е. через верхний порог виртуалки.

Когда нападающие переправились через ров начинается штурм.

Заранее игроками этот штурм подготавливается, выбирается метод штурма. Методов:

-с использованием тарана

-с использованием метательных машин

Штурм проходит в соответствии с выбранным методом.

1) У вас есть таран. Для того, чтобы совершить таранную атаку, таран необходимо переправит на другую сторону рва. **ПЕРЕНОСЯ ТАРАН, ЗА НЕГО ТОЖЕ НУЖНО КИНУТЬ МОНЕТКУ!** Выпадет орёл – продолжайте штурм, выпадет решка – тарана у вас больше нет: разбился. Его нужно по жизни оставить на дне рва.

Если таран удалось перенести, защитники крепости немедленно должны опустить ворота. По игре это означает, что ворота раздолбаны и открыты. Дальше происходит боёвка, т.е. нападающие могут заходить в крепость.

# Кидать монетку им в этом случае всё равно придётся!

# Магия, если ворота вынесены начинает действовать как и обычно.

2) У вас есть метательная машина. Для того, чтобы она начала действовать, переносить её никуда не нужно. Просто поставьте её у внешнего края рва и громко крикните «ОГОНЬ!».

После этого в виртуальной стене образуется фиксированный виртуальный коридор шириной 2 м, по месту прицела метательной машины. Это означает, что на выбранном участке стены может происходить боёвка сквозь окно, высотой 1,5 метра, между нижним и верхним порогом виртуальной стены (вот зачем нужна сложная виртуалка).

Это место в стене отныне считается раздолбанным и представляет собой виртуальную ДЫРКУ (в которую могут одновременно проходить 2 человека, причём, как с той, так и с другой стороны). Заклинания и стрелы через неё так же проходят.

# Переходить ров нападающим всё равно надо.

Существует ещё способ с использованием подкопа, но это можно делать только под чутким руководством мастера, так что я об этом здесь не пишу – во время игры всё узнаете.

Есть и четвёртый способ – экономический. Мастер проводит рейд, в котором выясняет обеспеченность обеих сторон ресурсами, чтобы каждый смог удовлетворить свои

зависимости (см. «Экономика»). Если ресурсов у нападающих будет больше, то в осаждённой крепости начнется ЧУМА... вот только времени это займёт порядочно.  
**!!! Мастер должен ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРИСУТСТВОВАТЬ ПРИ ШТУРМЕ!!!**

#### г) Город.

Выносятся город аналогично крепости.

#### Блок: Плен



**Связывание и затыкание рта.** Оглушив, или каким либо образом обездвижив противника (например - магией), его можно связать и заткнуть ему рот. Связывание производится путём привязывания верёвки к запястью одной руки и/или у щиколотки одной ноги. Если связали ноги – тащите пленного на себе. Затыкание рта – полоска ткани (бинта) навязывается на рот пленника, после чего он не может издавать громкие звуки. Связывание рук и затыкание рта лишает пленного возможности использовать магию. Связанный перс не может освободиться без посторонней помощи, если не обладает соответствующей способностью (см. «Способности персонажей»).

#### Блок: пытки



**Пытки.** Захваченного в плен можно пытать – с какой-либо целью, или ради удовольствия. При этом пытаемому объясняют процесс пытки, испытываемые им ощущения, по игре и по жизни, и время по прошествии которого он умрёт. Нужно учитывать время пытки, ведь через каждые 5 минут статус игрока будет ухудшаться.  
#Главное требование ко всем этим действиям – не причинять другим игрокам физические и моральные неудобства по жизни.

#### Блок: Медицина, лекари



#### Лечение по системе ранений.

Полученная рана имеет одно очень неприятное свойство – прогрессировать со временем, т. е. переходить в разряд более тяжёлой. Это влечёт за собой ухудшение текущего статуса игрока и может послужить причиной смерти L.

Время прогрессии, т. е. проходящее с момента получения раны, до момента перехода её на более тяжёлый уровень, равняется 5-ти минутам.

Пояснение – цепь прогрессии:

**ЛЁГКАЯ РАНА - 5 МИНУТ - СРЕДНЯЯ РАНА - 5 МИНУТ - СРЕДНЕТЯЖЁЛАЯ РАНА - 5 МИНУТ - ТЯЖЁЛАЯ РАНА - 5 МИНУТ - СМЕРТЬ.**

Простые арифметические подсчёты показывают, что с момента получения 1-го лёгкого ранения до смерти проходит 20 минут. И раненный непременно умрёт по истечении этих 20-ти, или менее, минут, если ему не будет во время оказана квалифицированная медицинская помощь.

# Медпомощь возможно оказывать одновременно только одному игроку!

Медицинская помощь бывает 3-х видов:

- лечебная
- медитативная
- магическая

#### А) Лечебная помощь.

Оказывается больному профессиональным лекарем. Лекарь – особая игровая профессия, её наличие прописывается у игрока в аусвайсе.

**Способности лекарей:** - Залечить рану – улучшить статус игрока, либо вернуть его в состояние «здоров». Если ранение начали залечивать, то прогрессия раны приостанавливается и начинает идти вспять, притом ускоренно (см. ниже).

- Задержка – приостанавливает прогрессию раны («замораживает» её) на 5 минут (применяется, если умения лекаря не хватает, чтобы залечить рану). Используется однократно.

- Лечение и задержка при помощи магических трав (см. ниже).

- Лечение насылание болезни.

#### Уровни и соответствующие способности лекарей:

I уровень – клирик – залечивает 1 лёгкое ранение; задержка: 1 среднее ранение.

II уровень – полевой клирик – залечивает 2 лёгких ранения (см. комбинации ранений в боёвке); задержка: 1 среднетяжёлое ранение или 1 тяжёлое ранение.

III уровень – полевой хирург – залечивает 4 лёгких ранения (см. комбинации ранений в боёвке).

#### Отыгрыш практического применения лекарьских способностей:

На протяжении всего времени, уходящего на залечивание или задержку ранения, лекарь обязан неотрывно находиться рядом с раненым и проводить комплекс направленных на него мероприятий. Мероприятия носят условный характер, хотя и выражаются в пожизненных действиях (искусственное дыхание, непрямой массаж сердца, массаж, растирания, накладывание повязок и швов, и т. д. – в зависимости от рода недуга), по согласованию с раненым, выполняемых, опять же, при помощи пожизненных приспособлений и инструментов.

# От мастеров: лечение можно шикарно отыграть, как со стороны лекаря, так и со стороны раненого. Только представьте, чего стоит поорать благим матом на весь полигон от ощущения «непереносимой боли»... Да и в доктора все в детстве любили играть.

В принципе, начали вас лечить – засекайте время. Во первых: поскольку через каждые N минут вы будете чувствовать себя всё лучше и лучше, можно корректировать свой отыгрыш. Во вторых: лечение может быть неожиданно прервано (например, лекарь отлучился или попросту скоропостижно скончался 8) ) и тогда вы должны чётко знать, на какой стадии это произошло, т. е. какой у вас на тот момент текущий статус. После прерывания лечения ранение вновь начинает прогрессировать с прежней скоростью.

#### О магических травах.

Магические травы нужны, как выясняется, не только магам, но и лекарям. В медицине маг. травы дают некие «плюшки».

а) В два раза ускоряют время лечения, если используются вместе с лечебными мероприятиями. На лечение одного лёгкого ранения, в таком случае, необходимо затратить 1 чип любой магической травы. Т. е., скажем, 1 среднее ранение придётся залечивать ДВУМЯ чипами травы.

б) Лекарь может просто «приложить» соответствующее количество магических трав к ране больного и уйти восвояси. При сохранении базового времени лечения, лечебные

мероприятия и присутствие лекаря возле больного излишни.

в) Использование 1 чипа травы увеличивает продолжительность задержки вдвое.

Примечания:

-при лечении ранений виды магических трав не имеют значение, главное – наличие чипа.

-после использования травы чип уничтожается, либо отдаётся мастеру.

-Наличие у лекаря магических трав не в коей мере не повышает его квалификацию (Проще говоря, клирик с чипами трав на руках не задержит и уж тем более не вылечит среднетяжёлое ранение, не говоря уж о тяжёлом).

**\*Таблица лечения:**

Вид ранения	Базовое время лечения (в минутах)	Время лечения при использовании магических трав (в минутах)
1 ЛЁГКОЕ	4	2
1 СРЕДНЕЕ	6	3
1 СРЕДНЕТЯЖЁЛОЕ	8	4
1 ТЯЖЁЛОЕ	10	5

Б) Медитативная помощь.

Некоторые персонажи способны к медитации (см. «Способности персонажей»), т. е. излечению себя самого. Возможности медитативного лечения идентичны возможностям клириков, но применительно к себе и только к себе. Травы использовать нельзя.

В) Магическая помощь.

При использовании заклятий. Аспекты лечения прописаны в СИЗе и обусловлены самим заклятием. Действие заклятия чаще всего мгновенное (тем-то оно и хорошо), но стоит оно, при обычных обстоятельствах, до...

**Несколько слов о болезнях.**

Болезнь – это такая штука, робяты, о которой я и писать-то не буду особо. Потому, как сюрприз будет.

Во первых: основных видов болезней два – насылаемая мастером и насылаемая медиком.

О «мастерских» болезнях: самый верный путь заражения – это «мастерские письма»; открыл – заболел, не открыл – не заболел. Но путей заражения «мастерскими»

болезнями много, так же, как и причин их вызывающих (например, причиной может считаться то, что отдельные игроки не просто бараны, а **БАРАНЫ**). Будьте готовы ко всему и не говорите потом, что не слышали.

«Лекарские» болезни изготавливаются игровыми медиками прямо на полигоне, по принципу, напоминающему изготовление магом заклятья (т. е. с использованием магических трав, выстроенных в т.н. «код болезни»). Не буду особо расплываться, но скажу, что лечение такой болезни производится только лекарем сопоставимой квалификации, который сможет составить из соответствующих маг. трав т.н. «антикод болезни». Распространяются тако же весьма хитрыми способами (и опять-таки в тех самых пресловутых «мастерских конвертах») И Т. Д., И Т. П. ...

Блок: Яды





### **Отравление.**

Кабак хоть и не боевая зона, но именно и только в кабаке один игрок, обладающий соответствующим (умением и чипами) может отравить другого (по игре, разумеется :)). Происходит это так:

Необходимо незаметно приклеить другому игроку на одежду (не на доспехи или оружие!) чип яда, при этом сообщив мастеру либо кабатчику о совершённом деянии. Если в момент приклеивания чипа жертва заметит это, то отравление не удалось. Мало того, сей уникам будет теперь по игре знать, что вы его хотели травануть.

Коль жертва ничего не заметила сразу – ожидайте 5 минут.

В течение этих 5-ти минут отравленный, или другие посетители кабака, могут заметить приклеенный чип, тогда чип склеивается с одежды и отдаётся кабатчику или мастеру (правда, некоторые могут нарочно «не заметить» на ком-то бумажку с ядом... их право! ;-)). Считается, что жертве успели дать противоядие, и яд не подействовал. Правда инкогнито отравителя раскрыто по игре не будет.

Ну а если по истечении указанных 5-ти минут никто ничего не заметил (или не подал вида), то вы со спокойной совестью сообщаете об этом мастеру или кабатчику, а они идут и «радуют» отравленного тем, что он «вот прям сейчас умер, только что!». С этого момента отравленный и в правду считается мёртвым и отправляется в мертвятник, предварительно свершив всё для этого необходимое (см. «Мертвятник»).

Личность отравителя опять-таки не раскрывается по игре.

# Использовать один чип яда можно только единожды.

# Продаются чипы яда только в кабаке и только у кабатчика.

Блок: Страна мертвых



### **Мертвятник.**

Живые персонажи имеют свойство умирать. Причина в данном случае неважна, главное – сам факт. Казалось бы, что нового можно изобрести в такой неблагоприятной игровой сфере, как смерть? Вот что...

Надпомню, каждый персонаж имеет своё ТЕЛО в виде бутылки (см. «Экономика»). На и в ТЕЛЕ хранятся ресурсы, но ТЕЛО – это не только универсальный кошелек. Это ещё и ваш хладный труп после смерти. Забавно, да?

Представьте, что вас по игре убили, что вам нужно делать:

- а) Отыграть смерть, а не стоять и стебаться;
- б) Надеть на голову белый хайратник;
- в) Снять с пояса ТЕЛО;
- г) Склеить с себя и со всех своих вещей все чипы, и положить их внутрь ТЕЛА; все прочие игровые объекты также оставить нав ТЕЛЕ. После – положить ТЕЛО на землю прямо на месте своей гибели;
- д) Там же оставить любые имеющиеся у вас артефакты, животных, осадную технику;
- е) Закрыть ТЕЛО крышечкой;
- ж) Незамедлительно идти в мертвятник.

# На месте своей гибели не нужно оставлять СИЗы, аусвайс, протезы и личные книги для записей (лекарские, кузнеческие, магические книги). Всё это отдадите прямо мастеру.

Мертвятник находится рядом с Виртуальной Деревней. Придя туда, находите мастера и сидите там до некоего момента (см. ниже).



**Глюк имеет право:**

- Находиться на территории мертвятника
- Питаться в кабаке с разрешения мастера
- Общаться с другими глюками
- Выполнять пожизненные поручения мастера
- Находиться на территории палаточного городка с разрешения мастера

Вы спросите, до каких пор глюк обязан сидеть в мертвяке? Как это ни парадоксально – пока его не «похоронят».

Дело в том, что оставленное вами на месте вашей гибели ТЕЛО может найти кто-либо другой. Найдя, он имеет полное право помародёрствовать (если игровая совесть позволяет) над ним, забрав себе всё, что только обнаружит вна нём, или около него (лошадь, например). О-очень желательно, чтобы в любом случае нашедший отнёс опустошённую бутылку на территорию мертвятника и отдал мастеру. То же самое и с трупами животных.

Если мастер, гуляя по полигону, обнаружит пустую пластиковую бутылку, лежащую без присмотра, то ОН ВСЕМ ТАКУЮ ЧУМУ УСТРОИТ, ЧТО АПОКАЛИПСИС НОВЫМ ГОДОМ ПОКАЖЕТСЯ!!! Посему, заодно можете сносить в мертвятник совершенно левые бутылки – от этого будет только польза, т. к. весь пластик мастера после игры вывезут и утилизируют (при поддержке игроков, конечно).

Отсюда: захоронение тел несёт с собой два выгодных аспекта. Первый – экологический, второй – сугубо игровой.

Ведь новыми персонажами игроки будут выпускаться только при наличие в мертвяке вакантных захоронённых ТЕЛ. То же самое с выращиванием животных.

Если случится такая штука, что новых ТЕЛ всё нет и нет, а игрок всё глюкует и глюкует, то мастер на свое усмотрение может послать его на поиски вожделенной бутылки в виде призрака. Призрак ходит по полигону в бх с надписью «ПРИЗРАК» и ищет бутылку. Призрак – это персонаж, реально существующая личность убиенного. Силы в игровом мире не имеет никакой, но может разговаривать с живыми игроками, осведомляясь, мол: «А не пробегало здесь моё тленное туловище?». Плюс, к этому действию имеется одна маленькая антиплюшка: Вот так взять и поговорить с призраком о достоинствах пластиковой тары могут не все, а лишь те у кого имеется соответствующим образом записанная кузьявость такого рода. Любой другой перс, услышав и увидев призрачного посланца завопит благим матом и в диком ужасе убежит на другой конец полигона. Здесь мастера полагаются сугубо на честность игроков и на их желание играть. Согласитесь, всё-таки повопить и побегать – это легко, ужас отыгрывается просто. При повторных встречах с призраком можете отыграть помутнение рассудка, вплоть до шизофрении.

Таким вот образом призрак бродит в поисках своей собственной, или хотя бы какой-нибудь (на крайний случай), бутылки. Как только он таковую сыщёт, немедля бежит к мастеру с радостными воплями. Мастер тут же его аусвайсит и выпускает новым персом. (Хотя может быть кто-то захочет поотыгрывать призрака подольше? Ведь убить то его всё равно нельзя – только магией отогнать, а на всякие чипы ему по фиг. Короче, особо РИ-нутым на заметку!).

Отмечу, новым персом игрок выходит абсолютно «голым» - без единого чипа. При этом сильно возрастает роль игрового государства: оно обеспечивает новых жителей всем необходимым для жизни.

# Полагаюсь на честность игроков: махинации с пластиковыми трупами, типа «УБИЛИ - СПРЯТАЛ В КУСТИКАХ ПОЛНЫЙ «БАБОК» ТРУП - ЗАПУДРИЛ МАСТЕРУ МОЗГИ - БУДУЧИ ПРИЗРАКОМ, ВПАРИЛ ЕМУ «ЛЕВУЮ» ТАРУ - ВЫШЕЛ ИЗ МЕРТВЯКА - ЗАБРАЛ ИЗ КУСТИКОВ... » будут жестоко пресекаться. Чтоб жизнь малиной не казалась, каждое ТЕЛО будет индивидуальным, т. е. особым образом

подписано.

Блок: Магия



## **Магия.**

На игре введена обрядовая система магии.

### **Общие понятия.**

-Маг на «РП» - это не ходячий пулемёт с файерболлами и молниями, искореняющий мировое злодобро. Согласитесь, довольно плохое впечатление оставляют игры, на которых по причине магического произвола куча немагических персов гибнет целыми легионами, так и не успев понять, что же их сгубило.

Маги на «РП» - это уникальные в своём роде, весьма загадочные личности. Постигая магическую науку, маг отдаляется от мирских проблем, ведя отшельнический образ жизни, и преследует исключительно свои интересы. При этом обязательно имеет при себе одного помощника. Маг не носит доспехов и не владеет никаким видом оружия, кроме ножакинжала. Магический посох – это не оружие, ранений не наносит, но в критической для мага ситуации, он может отбивать посохом удары вражеского оружия.

-Нанесший ранение магу оружием автоматически сам получает 1 лёгкое ранение; убивший мага – 1 тяжёлое ранение.

-Магия Мира Рагнаради классифицируется, как Тёмная и Светлая. Собственно, маги так же делятся на тёмных и светлых. Но: Тёмный маг – не обязательно злой персонаж, а Светлый – не обязательно добрый. Ещё раз повторюсь, маг преследует только свои интересы, а принадлежность к тому или иному виду магии – не более чем способ достижения его собственных целей.

-Готовые заклинания (см. ниже) могут быть использованы только профессиональными магами и персонажами, имеющими в связи с этим специальную способность (сиречь, абилку), выдаваемую мастером. Всем остальным – НИЗЗЗЯ!!!

### **Общие правила изготовления и использования заклинаний.**

1. У каждого мага есть spell book, сертифицированный мастером, где прописаны все заклинания, доступные магу для изготовления.

2. Все заклинания разделены на уровни (всего 5 уровней). Маги не разделены по уровням. Игрок-маг ещё до игры договаривается с мастером о количестве, уровнях и качестве доступных ему заклинаний.

3. Для того чтобы некий перс, обладающий соответствующим умением, воспользовался неким заклинанием, предварительно это заклинание должно быть изготовлено магом непосредственно на игре. Для изготовления маг обязан провести некий заранее прописанный обряд, соответствующий по продолжительности данному уровню заклинания. Форма творимого заклинания зависит от фантазии игрока, но она имеет некие обязательные условия и ограничения (см. ниже). Качество проведения обряда оценивается мастером и на усмотрение мастера обряд может:

- сорваться (очень плохой отыгрыш проведения обряда);
- исказиться (недостаточно хороший отыгрыш);
- получиться (если мастера всё устраивает).

# Во втором случае мастер сам определит, какими побочными эффектами будет обладать изготовленное заклинание.

# В spell book маг записывает проводимые обряды, их пожизненное время проведения,

названия полученных заклинаний и результат.

Если обряд не сорвался, то мастер выдаёт магу Сертификат Изготовленного Заклинания (сокращённо - СИЗ). Его маг может продать, использовать, или лишиться каким-либо другим образом.

### Применение СИЗов на игре.

Последовательность использования заклинания:

1. Игрок отрывает специальный корешок от сертификата
  2. Громко и чётко произносит некую последовательность слов («слова свершения», «словоформа») написанных на корешке
  3. Кастующий по своему усмотрению вправе объявить стоп-тайм
  4. Во время стоп-тайма кастующий называет другим персонажам уровень используемого заклятия и подробно объясняет эффекты от магического воздействия этого заклятия тем, на кого оно было направлено.
  5. Если целью (или одной из целей) заклинания является маг, то он может применить `contrspell#`, объявив об этом кастующему и зачитав ему словоформу этого `contrspell`а`. Если `contrspell` применён, то заклинание на мага не подействует.
  6. Далее стоп-тайм отменяется, и воздействие заклинания отыгрывается игроками
- # «Правило стоп-тайма» нерушимо и свято, его нужно неукоснительно соблюдать!
- # Перерыва между использованием 2-х заклятий нет. Кастовать можно когда угодно и сколько угодно, но обязательно соблюдая некоторые условия (см. правила глушения магии).
- # Заклинающий в момент кастования должен обязательно стоять на месте и не заниматься при этом посторонними делами (биться, например).
- # Если игрок заклинает сам себя (пример - лечение), то он всё равно обязан произносить слова свершения и, если необходимо, объяснять другим игрокам смысл использованного заклятия.
- # Некоторые заклятия (пример - невидимость) требуют дополнительного элемента отыгрыша, чаще всего койй будет представлен надеванием на голову особого бх с какой-либо надписью (подробнее см. дальше). Естественно, заклинание такого рода вступит в силу только по совершении вышеозначенных дополнительных действий.
- # О `contrspell`ах` читай ниже.
- # После использования заклятия маг должен записать в `spell book` (во время стоп-тайма или в небоевой ситуации) его название и время, в которое он кастовал. Маг записывает только о заклятиях, скастованных лично им. Все остальные кастующие игроки, не являющиеся магами, записывать ничего никому не должны.
- Изготовленное магом заклятие может быть:
- им же и использовано
  - продано другому персонажу (если заклинание было изготовлено колдуном)
  - потеряно
  - украдено
  - использовано игроком не-магом, обладающим способностью кастовать (если заклинание было изготовлено колдуном)
  - просто уничтожено, путём разрывания СИЗа на мелкие части.

### Уровни заклинаний.

Таблица максимально возможно допустимых эффектов заклинаний:

Основные категории	Максимально допустимый эффект заклятия

магического воздействия	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень	5 уровень
Damage <sup>1</sup> (сиречь, урон живым существам)	1 ЛЁГК. ранение	2 ЛЁГК. ранения	4 ЛЁГК. ранения	5 ЛЁГК. ранений	6 ЛЁГК. ранений
Лечение <sup>1</sup>	1 ЛЁГК. ранение	2 ЛЁГК. ранения	4 ЛЁГК. ранения	5 ЛЁГК. ранений	6 ЛЁГК. ранений
Физическое воздействие <sup>2</sup> (не распространяется на артефакты)	1 объект	2 объекта	4 объекта	4 объекта	4 объекта
Разрушение/Восстановление (неживых объектов)	1 объект	2 объекта	2 объекта	2 объекта	2 объекта
Возможность к <code>contrspell</code> у (доступен только магам) <sup>3</sup>	-	1 уровень	1,2 уровень	1,2,3 уровень	1,2,3,4 уровень

1 Если написано «6 лёгких ранений», это не значит что при использовании заклинания данного уровня, объект заклинания обязательно получит 6 лёгких ранений. Эффект может варьироваться (см. «Классификация ранений»), (т. е. одно заклинание 6-го уровня может нанести по 2 среднетяжёлых ранения двум персонажам, а другое – по 1-му лёгкому ранению сразу шести персонажам) и должен быть прописан в аусвайсе. С лечением – аналогично.

2 К физическому воздействию относятся манипуляции с объектом в пространстве  
Пример: можно, например, заставить заклинаемого перса отлететь в сторону на пару десятков шагов, или, допустим, загнать вражеский меч на 3 метра под землю (пускай-ка враг помучается, отыгрывая раскопки любимого оружия). Главное условие – физическое воздействие не наносит урон живым существам и не разрушает предметы.

3 `Contrspell` – особый вид заклятия, блокирующий негативное действие вражеского заклинания. `Contrspell`, скажем, 3-го уровня блокирует любое заклинание ниже третьего уровня (т. е. 1-го и 2-го уровней). Заклинание 5-го уровня заблокировать нельзя. `Contrspell` должен быть применён непосредственно сразу после сотворения вражеского заклятия.

# Применительно к 5-му уровню заклинаний: существует ещё множество способов применения магической энергии. Здесь приведены лишь некоторые из них, как самые наглядные, а условия кастования каких-то особенных заклинаний будут обговариваться напрямую с магами, и вписываться в сертификаты заклятий. К таким заклятиям можно отнести: берсерк, иллюзия, невидимость, полёт и т. п.

## Два вида магов.

Маги, как известно, бывают разные. На «РПГ 2003» их будет две разновидности: колдуны и волшебники.

### 1. Колдуны (колдуны).

Колдун – маг, который в обряде по изготовлению заклинаний использует особые обрядовые компоненты – магические травы.

Колдуны бывают тёмные и светлые; от этого зависит спектр доступных колдуну заклятий.

Магические травы – это уникальные растения игрового мира (по игре представлены чипами), с помощью которых колдун изготавливает заклинания. В принципе, одно из самых основных занятий на колдуна и его помощника на игре сводится к поиску этих

самых магических трав.

Чипы травы можно приобрести:

-в заранее определённом месте на полигоне, куда их периодически будет подкладывать мастер (вроде как они там произрастают); в этом случае найти и забрать себе чипы может любой игрок, нашедший их.

-у какого-либо перса нашедшего их до вас; Тогда придётся колдуну эти травы покупать/воровать/отнимать/вымогать.

-Если мастер по магии ленивый и безответственный (хочется верить, что нет), то он может устроить колдуну словесную игру по принципу AD&D под названием «поиски магических трав на пересечённой местности». Коли игрок будет весьма успешно ходить «по данжонам», мастер выдаст ему какое-то количество травки.

Травки различаются по природе своей силы и по действию, которым они обладают.

Бывает травка «Тёмная», «Светлая» и «Серая»:

Тип травы	Название	Основные значения
Тёмная	[темноцвет]	Муки, ненависть, (Смерть)
	[корень мандрагоры]	Подавление воли, помутнение рассудка, гипнотический эффект
	[разрыв-трава]	Разрушение, разложение
Светлая	[светлоцвет]	Наслаждение, любовь, (Жизнь)
	[цветок папоротника]	Толчок, волна силы, силовое воздействие
	[молодень-трава]	Исцеление, восстановление
Серая	[сероцвет]	Заменяет любую магическую траву (кроме заглавной) в заклинаниях
	[одолень-трава]	Стимулятор физической силы, тонизирующее средство
	[дурман-трава]	Иллюзия, морок, обман зрения

При изготовлении заклинания колдун проводит обряд, с использованием оговорённого числа трав:

1 УРОВЕНЬ = 3 ЧИПА

2 УРОВЕНЬ = 4 ЧИПА

3 УРОВЕНЬ = 5 ЧИПОВ

4 УРОВЕНЬ = 6 ЧИПОВ

5 УРОВЕНЬ = 9 ЧИПОВ

Как уже было сказано ранее, колдуны бывают тёмные и светлые.

Основа заклинания – цепь из некоторого числа последовательно скомбинированных определённым образом трав. В любой из таких цепей различают 3 части:

заглавную,

результативную,

основную;

1) Заглавная часть – состоит из одного-единственного ингредиента – заглавной травы.

Для светлых колдунов это всегда трава [светлоцвет], взятая в значении «жизнь», а для тёмных – всегда трава [темноцвет], взятая в значении «смерть». Другими словами, заглавная часть определяет основу, первоисточник силы заклинания (т. е.

«тёмное»«светлое»).

2)Результативная часть – тоже состоит из одного ингредиента. Для светлых колдунов – это любая светлая трава (или, за неимением таковой – [сероцвет]), для тёмных – это любая тёмная трава (или всё тот же [сероцвет]). Результативная часть определяет общую направленность действия заклинания.

Например: использование в качестве результативной части [разрыв-травы] определяет общую направленность действия темного заклятия, как «разрушение чего-либо».

3)Основная часть – состоит из комбинаций любых типов трав, и описывает эффект творимого заклятия. По количеству входящих в свой состав трав, основная часть варьируется в зависимости от уровня (от 1 до 7 трав). Но: качественный состав основной части обязательно должен иметь определённый сакральный смысл. Проще говоря, основная часть «...[разрыв-трава] – [разрыв-трава] – [разрыв-трава].» не может придать заклинанию лечащий эффект; скорее уж это больше подойдёт для заклинания файербола.

Все эти рассуждения по поводу частей заклиналки отлично выражаются следующей формулой: «цель» – «средства» – «каким образом»; вот собственно вам и «анатомия заклятия», хотя такие подробнейшие объяснения нужны, скорее всего, именно магам – немагическим персонажам не стоит на них заикливаться.

### **Длительность обряда:**

1 УРОВЕНЬ = 5 мин

2 УРОВЕНЬ = 10 мин

3 УРОВЕНЬ = 15 мин

4 УРОВЕНЬ = 20 мин

5 УРОВЕНЬ = 25 мин

После проведения обряда мастер выписывает колдуну, соответствующий СИЗ, в котором будет указано:

а) имя сотворившего СИЗ

б) время изготовления

в) название, уровень и описание действия заклятия;

# На отрывном корешке СИЗа будет записана последовательность названий использованных в обряде трав. Т. о., при использовании колдовского СИЗа закликающий обязан произнести именно эту последовательность названий в качестве словоформулы.

### **2) Волшебники (волшебницы).**

Волшебники – вторая разновидность магов на игре. В целом, магия волшебников схожа с магией колдунов, но имеются и некоторые различия. Самое главное – пользоваться волшебным СИЗом может только волшебник, его изготовивший.

В обряде по изготовлению заклинаний волшебник не использует магические травы. Силу для заклинаний волшебник черпает в другом – в перманентных магических источниках (ПМИ).

Законы использования ПМИ:

ПМИ – материальная, вполне конкретная артефактная вещь (камень, обелиск, оружие и т. д. Иногда ПМИ – это персонаж [сиречь, какой-либо игрок]).

Как и любой артефакт ПМИ можно украсть, спрятать, отобрать, разрушить [убить], переместить и т.п. Условия совершения этих действий будут описаны отдельно.

Воспользоваться чужим ПМИ в своих магических целях другой игрок не может.

Если волшебник каким-либо образом лишается своего ПМИ, он теряет возможность к изготовлению заклинаний (либо с ним происходит чегой-то похуже : ) ).

ПМИ бывают:

а) Стационарные. В таком случае, при проведении волшебником обряда ПМИ не должен перемещаться в пространстве и должен обязательно находиться в зоне прямой видимости творящего обряд.

б) Подвижные. Ограничений к использованию нет (передвижные ПМИ я бы скорее назвал магическими передатчиками, по своей сути).

При проведении волшебником обряда к качеству отыгрыша будут предъявляться повышенные требования.

Длительность волшебных обрядов идентична длительности колдовских.

На волшебном СИЗе вместо последовательности названий обрядовых трав пишется краткая словесная форма заклинания, являющаяся словами свершения к нему.

Количество слов в такой словоформе должно совпадать с удвоенным количеством трав, которые бы использовал колдун при изготовлении идентичного заклинания. Короче, словоформа волшебника в 2 (два) раза длиннее колдовской.

Словоформа звучит как некоторая традиционно «магическая фраза» (ну там: « О, Дух Огня, Раскрой Свою Запредельную Суть Подобно Весеннему Цветку Крахмафизиса!!!» :) ) и будет согласовываться с мастером при изготовлении заклития.

Третий вид магии на игре – Святая Вера, или Чудо.

Стоит заметить, что у некоторых персонажей в аусвайсе будет прописана такая плюха как вера. Действительно, такие персы на игре будут поклоняться своему Богу.

Плюшка в следующем.

Если, к примеру, с десяток религиозных фанатиков, истово верующих в Бога «Фиг-Знает-Кого», случайно встретят на полигоне мастера по магии (т. е. ипостась Бога «Фиг-Знает-Кого»), находящегося в добром здравии, хорошем настроении и весёлом состоянии, тут же бухнутся на колени, и начнут горячо молиться вслух, при этом бия себя пяткой в грудь, и ударяя челом в землю, оный мастер по магии, может снизойти до бедных фанатиков, да и выписать им по доброте душевной пару чудодейственных СИЗов, в качестве низринувшейся на них благодати Бога «Фиг-Знает-Кого». (Шутка).

На самом деле зовите мастера на красивые качественные обряды моления, он придёт, если оно того будет стоить.

# Правила использования Чудестных СИЗов идентичны с прочими СИЗами.

Молитесь, авось поможет!

### **Правила глушения магии.**

Глушение магии на игре – штука очень важная и нужная, помогающая избежать магического произвола.

С точки зрения мира Рагнаради, магия представляет собой преобразование особого вида энергии – Тонкой Энергии (ТЭ), в иную физическую форму – воплощённое заклинание того или иного вида.

Источниками Тонкой Энергии служат некие иные пласты реальности, являющиеся, по сути, целыми энергетическими океанами. В настоящую реальность из этих океанов энергия поступает через разного рода передатчики (артефакты, порталы, живые существа и т. д.). По реальному миру ТЭ течёт потоками, образуя что-то типа «магического эфира». При волшбе маг черпает ТЭ из этих потоков, вследствие чего в магическом эфире могут возникать различные возмущения и волнения, которые препятствуют последующей волшбе.

На этом и основан принцип игрового глушения магии.

Формулировка: «При использовании персонажем любого заклинания с 1-го по 5-й уровень включительно, применение других заклятий, меньшего уровня, чем использованное, невозможно в течение 5-ти минут с момента кастования, в конкретном

месте пространства».

Для тех, кто не разобрался с полпинка, поясню:

- Допустим, кто-то в конкретном месте пространства применил заклинание 1-го уровня. Остальные игроки и сам применивший, могут скастовать ещё сколь угодно много заклинаний 1-го уровня. Как только кто-либо в этом же конкретном месте пространства применит заклинание 2-го уровня, то заклинания 1-го нельзя будет творить в течение 5-ти минут; а заклинания 2-го, опять же, сколько угодно долго можно. Ежели будет применено заклинание 3-го уровня, то, соответственно, нельзя будет творить в течение 5-ти минут заклинания 1-го и 2-го уровней, с сохранением права неограниченного использования заклятий 3-го уровня, и т. д.

- Заклинания 5-го уровня можно использовать когда угодно и сколько угодно.

- Когда я говорю «конкретное место пространства», то я имею ввиду весьма условную территорию. Действительно, точно различать расстояние на играх довольно сложно (вспомните, хотя бы, сколько геморроя бывает с использованием магической ауры!).

Посему под конкретным местом пространства подразумевается следующее:

а) В чаще леса – пятачок пространства, ограниченный зоной прямой видимости и оптимальной слышимости каствующего заклинание. Понятие условно (Чёрт возьми! Никуда от этой условности не денешься!): если объект заклинания расположен настолько далеко, что лишь чуть-чуть виднеется из-за сосновых стволов, то кастануть его нельзя. С другой стороны, если всё тот же объект пытается спрятаться просто за стоящий рядом огромный пенёк, то кастануть его можно (главное – не забывать правило: объект в этот момент должен находиться в зоне прямой видимости).

б) На открытом месте – пространство, радиусом приблизительно 20 шагов, или зона очень хорошей слышимости.

в) На пересечённой местности – тоже приблизительно 20 шагов + поправка на рельеф.

- По истечении 5-ти минут глушения, поля Тонкой Энергии считаются полностью восстановленными и каствовать становится можно.

Вообще подходить к этому вопросу нужно творчески и изобретательно. Поймите одну вещь – данный принцип направлен не на осложнение игрокам жизни, а, наоборот, на её облегчение.

Ещё одно немаловажное правило: *Contrspell*, примененный сразу же после каствования вредоносного заклятия (т.е. как ему и положено), уничтожает на хрен всё глушение магии в этом районе, которое должно бы было последовать за каствованием, а так же глушение, присутствовавшее здесь до этого. Главное помнить – *Contrspell* должен быть обязательно «круче» уровнем всей той ранее закастованной дряни, которая чего-то собой глушила.

Короче, объясню ещё раз «на пальцах»:

Вы кастанули заклинание, к примеру, 3-го уровня. Прикиньте примерно окружность, радиусом около 20 шагов, центром коей будете являться вы. Отныне на 5 минут для магии меньшего уровня это место – мёртвая зона. Все входящие в эту зону менее «крутые» заклинания, как и исходящие из неё – не действуют.

Теперь представьте, что в 10-ти шагах от вас кто-то кастанул заклинание 4-го уровня. Зоны глушения частично перекрываются и в области их перекрытия действует означенный принцип, но применительно к более мощному заклятию.

Следом же представьте, что сразу после закастовывания заклиналки 4-го уровня, какой-то добрый маг, спасаясь от этой бяки, применил *Contrspell* 5-го уровня. Тогда произойдёт офигенная штука – возмущения Тонкой Энергии нейтрализуются *Contrspell* ом и глушения не будет, т. е. можно каствовать и дальше СВОБОДНО.

Если каствуют в тихом уединённом месте, с небольшим количеством присутствующих игроков, находящихся в зоне глушения, то заклинаящие и заклиняемые должны сами



контролировать всё происходящее, и в случае спорных ситуаций обращаться к мастеру. Но если заклинания применяют прямо во время битвы с участием большого количества игроков, самим уследить за магией, и уж тем более проконтролировать её использование, становится практически невозможно. В худшем случае, начинается игровой беспредел. Дабы этого избежать, мастера возьмут на себя контроль за соблюдением правил (Совет: мастера всё-таки не лишним будет позвать, если намечается крупная магическая (и не только) боёвка).

Подчинение мастеру и правилу стоп-тайма в таких случаях обязательно.

Чтобы наилучшим образом контролировать честность магических действий, во время постзаклинательного стоп-тайма мастер может установить некий опознавательный знак на месте сотворения заклятия (штандарт, флаг, табличка), для удобства игроков. Видя такой штандарт, сразу прикидывайте размеры зоны глушения и действуйте, согласно этому обстоятельству. Подобные полномочия будут даны магам (профессиональным игровым магам), как наиболее компетентным из всех игроков по магическим вопросам (вообще при возникновении спорных магических ситуаций, приоритет в весомости приводимых доказательств своей точки зрения, будет отдаваться магам, а не игрокам, просто умеющим применять СИЗы).

При переизбытке магии мастерами может быть объявлен **МАСТЕРСКИЙ** стоп-тайм, во время они будут «разруливать» ситуацию, а все остальные должны; Оставаться на своих местах!

Молчать!

Слушать и выполнять указания мастеров!

иначе... 8-(

# На заметку умным игрокам: в какой-то мере зона глушения является частичной зоной «БЕЗМАГИИ» (вспомните «Чёрный Отряд»). Это можно использовать в игровых целях (простым файтерам и персонажам, у которых заклинания круче, чем у противника, чтобы сразу вывести этого противника из магического поединка).

В общем, правило глушения даёт игрокам широчайшие возможности к построению тактики боя, и максимально обостряет игровой процесс. Главное – FAIR PLAY!

### **Об артефактах.**

Артефакты – уникальные игровые объекты, наделённые факультативными или перманентными магическими свойствами.

Артефакты бывают 3-х категорий:

1) Базовые артефакты.

Присутствуют на игре изначально. Действие их строго определено и прописано в сертификате. Пользоваться ими может любой игрок, но не каждый сможет воспользоваться в полной мере. Действие артефактов бывает пассивным или активным. При активном применении необходимо руководствоваться основными правилами по магии и прочими правилами. Действие артефактов расценивается, как магия 5-го уровня. Источники тонкой энергии (ПМИ) – это базовые артефакты перманентного действия. О том, как уничтожить базовый артефакт, буде таковое желание у вас разыграет, нужно спрашивать напрямую у мастера-сюжетника.

2) Изготовленные артефакты.

Изготавливаются непосредственно на игре. Изготовление проходит образом, аналогичным изготовлению заклинания 5-го уровня + наличие предмета, физического воплощения свойств артефакта. Свойства артефакта прописываются в сертификате. Пользоваться таким артефактом может только игрок, обладающий магическим даром. Уничтожаются ИА магией 5-го уровня. Действие изготовленных артефактов расценивается, как магия 5-го уровня. В спорных ситуациях приоритет в использовании

отдаётся базовым артефактам.

3) Артефактные персонажи. Персонаж по игре может и не знать, что он на самом деле им является. А-п нужны для магических целей и их убийство ведёт к серьёзным последствиям.

Подробнее о базовых артефакта вы узнаете позже.

### Список базовых артефактов:

-Шпага Гроссмейстера

-Янтарные бусы

-Фигура гроссмейстера

-Доски Судеб (перемещение по Доске отыгрывается бх, разговор по Доске – мобильник либо рация пожизнёвая)

-Бластер (сия фица ОДНА, имеет ограниченное число выстрелов и пользоваться ей могут только Бессмертные)

-Камень Силы Джарэта – его Персональный магический источник.

Блок: Экономика 

### Экономика.

На игре предполагается проводить экономические операции с использованием свободной экономической зоны. Такая зона будет представлять собой Виртуальную Деревню, расположенную рядом с палаточным лагерем. Внутри Деревни имеется кабак. Деревня – игровая территория, но в ней запрещены любые боевые и околобоевые действия, кроме отравления (См. «Боёвка»).

Ресурсов имеется семь видов.

### Методы получения:

А) Первоначальная мастерская очиповка и очековка.

Б) Торговля, воровство, мародёрство, грабёж, выкуп и т. д.

В) Производство ресурсов непосредственно в Деревне.

Для того чтобы это сделать, необходимо качественно отыграть перед мастером процесс добычи желаемого ресурса. Способ и критерии качества определяются мастером. В некоторых случаях отыгрыш может представлять из себя совершение некой пожизненной хозяйственной деятельности по просьбе мастера.

Г) Некоторые ресурсы можно найти непосредственно на территории полигона.

### Виды ресурсов.

**1. Еда.** По игре представлена чипами. Добывается только на территории Деревни (отыгрыш скотоводства и земледелия). Торговые операции совершаются свободно. На игре каждый персонаж будет поедать определённое количество чипов еды (см. «Мастерские рейды»).

**2. Табак и вино.** Представлены чипами. Добываются на территории Деревни. (Отыгрыш возделывания табачных культур и процесса винокурения, соответственно). Торговые операции – свободно. У некоторых персонажей будет прописана алкогольная или табачная зависимость (см. «Мастерские рейды»).

**3. Яд.** Клеящийся чип. Продается только в кабаке и может быть использован только в Деревне, перепродавать и использовать вторично нельзя.

**4. Магические травы.** Всего имеется 9 разновидностей (см. «Магия»). Необходимы

колдунам и лекарям. «Произрастают» в разных местах на полигоне (т. е. лежат на земле).  
Торговые операции – свободно.

### 5. Деньги.

# Приблизительное соотношение ценности ресурсов:

Название чипа	Ценность (в серебряных монетах)
Растительная пища	1
Животная пища	3
Табак	5
Вино	5
Яд	6
Трава магическая	10

### О драгметаллах.

Из всех прочих драгметов на Эгрисе были более всего распространены два: золото и серебро. Причём практически во всех развитых странах (особенно Восточного континента) золото ценилось в пять раз дешевле серебра. Это объясняется тем, что на территории Местальгора находилось самое крупное открытое золотое месторождение, среди всех миров, известных людям. Во времена Империи золото оттуда «гребли лопатой», да и после уничтожения Империи тоже (правда, размер «лопаты» заметно сократился).

Посему, деньги на игре будут представлены серебром.

#Добыча серебра производится в Деревне, путём соответствующего отыгрыша (см. ниже).

Очиповка, чеки, монеты.

В свободном состоянии серебро находится в виде монет. Сии монеты являются основой торговых операций, и, следовательно, универсальной валютой.

Но существует и другое материальное состояние серебра, употребляющееся при очиповке.

Чипуются: оружие, доспехи (шлем тоже), щиты, протезы конечностей, осадная техника.

### Механизм очиповки следующий:

Каждый из перечисленных видов предметов условно делится на несколько типов.

На каждый предмет наклеивается чип допуска (отклеивать его после – категорически запрещено). В соответствии с типом и качеством изготовления предмета, на чипе допуска указывается его общая ценность.

Общая ценность указывает на совокупную стоимость абстрактных ресурсов затраченных на изготовление предмета.

Общая ценность=Базовая ценность+Бонусная ценность.

Базовая ценность строго определена для каждого типа предметов (см. таблицу).

Предмет	Цена	Предмет	Цена
Нож, нож метательный, кинжал	1	Шлем	3
Одноручное оружие, луки	2	Щит кулачный	2
Полтораручное оружие	2	Щит локтевой (в т. ч.	3

		бронедверь)	
Двуручное оружие, арбалет	3	Латная рукавица металлическая	1
Доспех кожаный (в т. ч. кожаный армированный)	3	Протез руки	4
Доспех металлический	5	Протез ноги	5
Наруч кожаный, понож кожаный	2	Таран	15
Наруч металлический, понож металлический	3	Метательная машина	20

Бонусная ценность начисляется за качество изготовления предмета, его эстетичность и красоту (на усмотрение мастера). По игре это означает, например, что ваш меч украшен драгоценными камнями и металлами.

В соответствии с Общей ценностью на предмет наклеивается ЧЕК.

Чек, в принципе, заменяет столь знакомые и родные нам экономические чипы (те которые скотчем к мечу приматываются), и практически идентичен им в использовании. Поскольку повествование моё для многих покажется туманным и загадочным, приведу простой пример.

Скажем, на какой-нибудь левой игре двуручный меч будет чиповаться тремя чипами руды. А на РГ 2003 к сему двурику будет приклеен чип допуска с надписью, допустим, 3+2. Сие означает, что базовая ценность двурика составляет 3 серебряных монеты, а бонусная ценность, начисленная мастером за красивую стальную гарду, равна 2-м серебряным монетам. В соответствии с этим на двуручник так же будет наклеен чек с надписью «серебро 3+2».

Чек с предмета можно оторвать и расплатиться им, как и обычными монетами, а можно обменять на эти самые монеты у мастера или в кабаке (для удобства). Срывать чеки можно со своих предметов или с предметов других персонажей (в этом случае имеет место быть либо воровство – когда всё делается скрытно, либо грабёж – когда в наглую и с применением силы). Предмет при любом из способов срывания становится «уничтоженным», «проданным», или «пущенным во вторичную переработку» и его нужно восстанавливать заново у кузнеца, т. е. расчекованный предмет нельзя использовать.

#Оружием без чека нельзя биться, шлем – не спасает от оглушения, а доспехи от ранений. Щитом без чека нельзя пользоваться вообще, как и протезом конечности; осадная техника – аналогично.

Зачековать обратно ваш предмет может только кузнец, придя в Виртуальную Деревню. Самодеятельность будет караться мастерским нагоняем.

### Примечания:

#Бонусы не начисляются на осадную технику и протезы.

#Парные предметы – поножи, наручи, латные рукавицы, чипуются и чекуются независимо и раздельно друг от друга.

#Осадная техника изготавливается только кузнецом, непосредственно на игре и по игре.

#Если ваш протез расчековали либо сломали в битве – отыграйте это соответствующим образом, ведь ни протеза, ни конечности у вас больше не имеется – остался лишь обрубок. Отыгрыш должен быть и физическим (невозможность ходить), и эмоциональным («Ну и куда ж я теперь поползу, чёрт побери?!»).

#Стрелы и арбалетные болты чиповаться не будут. Вместо этого они будут особым образом помечены. Ещё раз повторюсь: использование в бою негуманных не допущенных

стрел/болтов – верный путь к получению мастерского нагоняя.

### **Еда и виды зависимости.**

#### **Еда.**

Добывается только на территории Деревни. Представлена чипами двух видов: растительная пища и животная пища. Производятся эти чипы, соответственно, двумя способами: земледелие и скотоводство.

а) Земледелие. С этим просто. Игрок обладающей профессией земледельца приходит в Деревню, ловит мастера и в течении 10-ти минут отыгрывает\* ему процесс выращивания съедобных растительных культур. Опосля мастер выдаёт игроку произвольное (то бишь – на взгляд мастера) количество чипов растительной пищи. С периодичностью в каждые 20 минут и более этот процесс можно повторять.

б) Скотоводство. С этим сложнее, но интереснее. Игрок, обладающий профессией скотовода, приходит в деревню, ловит мастера и даёт ему одну пластиковую бутылку объёмом равную 1,5 литра и более (без этикеток, но с крышечкой).

#Бутылки, пожалуйста, привозите каждый себе заранее. Мастера их «рожать» не будут! Вместе с бутылкой надобно отдать мастеру 2 чипа растительной пищи. Потом он сертифицирует пластиковую тару ака «КОРОВА» и указывает в сертификате её имя (это важно). К тому же он привязывает к бутылке длинную верёвку и приклеивает к «корове» 1 чип животной пищи.

#Относительно верёвки – аналогично с бутылками – привозите сами!

После всех этих зверств над «полторашкой» мастер вам её возвращает. Конечно, вы можете енту животину сразу и прирезать, путём сдираания с неё чипа животной пищи. И не без оснований, ведь 1 чип животной пищи = 3 чипа растительной пищи. Халява налицо.

Но есть и ещё один путь: привязав свободный конец верёвки к поясу, вы уводите «корову» в неведомые дали.

По истечении же не менее чем 30-ти минут вместе с «коровой» на поводке возвращаетесь обратно в Деревню и взамен 1-го чипа растительной пищи получаете от мастера 1 чип животной пищи (игровую тракторку сему действу додумывайте сами – либо «корова» принесла приплод, либо её подоили и т. п.).

«Доить» таким образом «корову» можно с периодичностью в 30 минут.

Халява полная!

Правда, необходимо соблюдать некоторые условия:

корова – вполне материальный объект. Она может быть продана, украдена, отобрана, убита (оторвать чип), принесена в жертву и т. п.

один скотовод может одновременно «доить» только одну корову из всех у него имеющих. Для каждой коровы существует свой «график удоев»

за два чипа растительной пищи мастер выдаст вам только первую бонусную бурёнку, все последующие будут стоить дороже

промежуток между получением от мастера двух новых коров - 30 минут (при наличии свободных пластиковых бутылок)

всех своих рогатых необходимо постоянно таскать за собой, дабы не украли; при обнаружении мастерами брошенного на полигоне без присмотра игрового скота, он будет ими безжалостно изыматься с последующим применением игровых санкций к безответственным скотоводам

заниматься непосредственно «доением» может только профессиональный скотовод купленную с рук бурёнку необходимо показать мастеру, чтобы он «переоформил» её на вас

дохлых коров (т. е. бутылки без чипа) нужно приносить в Деревню, дабы не засорять

полигон; всем благонадёжным гарантировано мастерское расположение

# Выращивание лошадей практически идентично выращиванию коров (лошадь нельзя «доить»:)).

# По поводу животных в целом:

Подлые мастера оставляют за собой право в интересный для них момент устроить массовый мор среди скота и лошадей. Это не означает, что такая плюха будет непременно использована, возможно, это так и останется только на бумаге. Но чтобы потом игроки не стали шуметь по поводу «козловости» мастеров, знайте – мы вас предупредили. Мор может так же явиться наказанием за нарушение игроками правил игры и особенно за пожизнёвое загаживание полигона.

### **Потребление еды, зависимости, рейды.**

Еду, как вы догадались, нужно есть (не трактуйте это превратно – я не заставляю вас жевать чиповые бумажки 8)). Каждый ест еду в разных сочетаниях и в разных количествах, о чём у каждого будет иметься соответствующая запись в аусвайсе.

Кто-то, например, съедает 1 чип животной пищи и 2 чипа растительной пищи, другой – 2 чипа животной пищи, третий – вегетарианец – 4 чипа растительной пищи. Рацион игрокам будет определять мастер.

Помимо этого многие персонажи будут иметь алкогольную и/или табачную зависимость, т. е. зависимым персонажам необходимо по игре пить вино и курить табак.

О наличии и степени зависимости также будет прописано в аусвайсе.

Контроль за потреблением пищи, вина и табака осуществляется при помощи мастерских рейдов.

#### **Суть рейдов в следующем:**

В определённые моменты игры, спустя некоторое время после её начала, мастера будут ходить по полигону и всех встречных игроков проверять на оснащённость чипами еды, вина и табака. В момент встречи с мастером игрок должен иметь такое количество всех этих чипов, каковое прописано в его аусвайсе.

Это количество забирается мастером у игрока и кидается в мастерскую сумку-зачипуйку. В аусвайсе игрока при этом делается пометка о том, что все имеющиеся у него зависимости были удовлетворены, а сам игрок идёт на все 4 (четыре) стороны (до следующего рейда).

Коли по какой-то конкретной зависимости (или по всем сразу) у игрока не окажется чипов вообще или частично, то к нему будут применены игровые карательные санкции (например – ухудшение статуса вплоть до летального исхода). Имеющиеся в наличии чипы всё равно будут изыматься в таких случаях, а в аусвайсе проставляется пометка о частичном удовлетворении зависимости. В следующем рейде мастер взыщет с вас по всей строгости.

#### **\*Об отыгрыше.**

В принципе, могу предложить игрокам 3 способа отыгрыша, дабы получить вожаделенные чипы.

Стандартный отыгрыш процесса. Осуществляется при помощи вполне реальных специальных приспособлений (инструментов, устройств) и совершаемых при помощи этих приспособлений специальных действий.

Теоретические выкладки. Игрок представляет мастеру доклад, по возможности увлекательно-познавательный, по той игровой сфере, в которой он хочет получить материальную выгоду.

Хозяйственные работы. Игрок выполняет некоторые пожизненные поручения мастера

(нарубить дров, натаскать воды и т. п.). В некоторых случаях такой тип отыгрыша предпочтительнее. Делайте выводы.

Конечный выбор той или иной формы отыгрыша зависит и от желания игрока и от воли мастера. Оптимально, когда и то и другое совпадает.

### **Пример для пояснения:**

Получение чипов вина.

1) Сооружаете, допустим, приближённую модель самогонного аппарата (чтоб со змеевиком, как положено : ) ), объясняете мастеру принцип его действия и загребаёте чипы.

2) Увлекательно рассказываете мастеру технологические аспекты, скажем, изготовления красного вина, раскрывая профессиональные хитрости и не забыв упомянуть о выращивании винограда. Нужно для этого немного, например – посидеть час-другой в Интернете или библиотеке. Пожизненная польза от расширения кругозора и вам и окружающим. Во как!

3) Притаскиваете мастеру пару котелков воды (разумеется, если в этой паре котелков была необходимость), он вас озолотит (шутка).

# Количество заработанных вами чипов зависит исключительно от воли мастера.

Кроме того, существуют и другие специфические виды отыгрыша, но о них будет оговорено отдельно.

### **Хранение ресурсов.**

Для удобства игроков, дабы не искать чипы по всем карманам, для хранения ресурсов вводится новый элемент пожизненного в игре – пластиковая бутылка (объёмом 0,5 – 0,6 л; без этикеток, но с крышечкой).

# Бутылки привозите сами, у мастеров лишних не будет!!!

Игровой смысл пластиковой бутылки весьма широк и важен – это и кошелёк [вещмешок] для нажитого скарба, и, после вашей смерти, ваш хладный труп (см. правила по мертвятнику).

Каждый игрок обязан иметь свою бутылку (не поймите меня превратно : ) ), для каждого игрока его личная бутылка будет сертифицирована мастером как его «ТЕЛО» (далее буду употреблять именно этот термин). Игрок перманентно держит ТЕЛО привязанным к поясу.

Все экономические ресурсы, кроме ЧЕКов серебра на оружии, доспехах и т. д., должны храниться на ТЕЛЕ (см. правила о ЧЕКовки). Клеющиеся чипы (в том числе ЧЕКИ серебра, которые вы героически слямзили или получили у другого игрока) должны быть наклеены непосредственно на ТЕЛО (т. е. снаружи пластиковой бутылки). Все неклеющиеся чипы и монеты должны быть заныканы в ТЕЛЕ (т. е. внутри бутылки, которая при этом закрывается крышечкой, дабы чего не выпало).

Чипы, чеки и монеты, хранящиеся не на ТЕЛЕ, будут изыматься мастером у игрока (мол – сгнили, протухли, заржавели).

Для хранения государственных сбережений мастер сертифицирует казну, опять же в виде пластиковой бутылки.

Хотите достать монетку из своего виртуального кошелька – откройте крышечку, высыпьте из бутылки рекомую монетку и закройте крышечку обратно. Дёшево и сердито.

# Многие ругают меня за то, что бутылки у пояса – это не эстетично и вообще портит антураж. Дабы как раз избежать таких вещей, предлагаю игрокам, каким либо образом маскировать, «заантураживать» и приукрашивать своё ТЕЛО. Попробуйте сделать это действительно красиво (Вы о «кукле Вуду» когда-нибудь слышали (не спрашиваю, пробовали ли вы : ) )? Ну, о той, которую иглолочками протыкают. Так вот, такая бня –

самый идеальный вариант).

Не дай боже игроку посеять своё пол-литровое «тельце» на полигоне. Не, ну посеять конечно можно, если мастер этого не увидит до того, как игрок не найдёт тело и не привяжет обратно к поясу. Правда, в этом случае бутылку могёт найти кто-нибудь другой... последствия соответствующие.

Ежели мастер встретит игрока вообще без ТЕЛА, игрок незамедлительно отправится в мертвятник.

С другой стороны игрокам запрещается коммуниздить ТЕЛА друг у друга (о том, как профессионально обчистить ближнего своего – см. раздел «Воровство»).

### **Игровые профессии:**

-воин

-вор

-маг

-купец

-лекарь

-фермер

-животновод

-шахтёр

-винокур

-табакодел

-прочее (хозяин коновязи, например)

# Поскольку игроками отыгрывается преимущественно «верхушка общества», дворянство, предлагаю и знатным персонажам поучаствовать в экономике. Объясняться это будет, скажем тем, что персонаж якобы содержит, к примеру, серебряный рудник, сам, являясь его владельцем.

### **Воровство.**

Воровство – искусство профессионалов, Воров с большой буквы «В». О том, что вы профессиональный вор будет иметься соответствующая запись в аусвайсе.

Нет, конечно, обычное непрофессиональное воровство доступно каждому. Смогли незаметно срезать чип или чек – считайте, что он ваш. Но, коли вас застанут, на месте преступления, то и убить могут от обиды. Хотя, как повезет...

Но если вы профессиональный вор, то вам доступна одна замечательная специфическая возможность – акт кражи.

Суть акта кражи в следующем:

Подходите со спины к тому, кого хотите обчистить и аккуратно кладете ему обе руки ладонями вниз на плечи. При этом негромко скажите ему на ухо: «Кража», и предъявите аусвайс о том, что вы вор.

В момент совершения этих действий и в течение 30 секунд после, подвергшийся краже персонаж не имеет права говорить, биться, ходить, прыгать и вообще совершать какие-либо действия. Он может лишь неподвижно стоять.

# Внимательно прочитайте раздел «Способности персонажей». В некоторых случаях результат может быть совершенно иным!

Вор в эти 30 секунд не может персонажа убить, ранить, заколдовать, связать и т.д.

Зато он может сорвать чеки с оружия, доспехов и прочего, увести лошадь (если она просто идет в поводу) и скот, забрать артефакты, сорвать все наклеенные на ТЕЛО чипы и чеки, и забрать себе все внутреннее содержимое ТЕЛА. Сколько успеет.

Совершать кражу лучше тет-а-тет в глухом безлюдном месте. Коль окружающие заметят ваши потуги (обкрадываемый, напомню, звать на помощь не имеет права. Еще,



кстати, он не имеет права каким-либо образом мешать вору, хотя и помогать не должен), то они могут отбить обкрадываемого товарища.

При любом раскладе жертва стоит неподвижно 30 секунд и по истечении этого времени не имеет права преследовать вора, пытаться его убить и т. д., в течение 3-х минут. Для вора условие аналогично. По игре будет считаться, что жертва поначалу кражу не заметила. Вот пройдет 3 минуты, хоть весь полигон соберите, чтобы наказать обидчика.

Идеальный вариант, если вор и жертва просто разойдутся в разные стороны.

Вообще стоит сказать, что кража и по игре и по жизни – достаточно тонкое действие, сложное для выполнения. Поэтому, четко следуйте вышеприведенным инструкциям. В случае жалоб вора на нарушение со стороны обчищенного, к нарушителю будут применены мастерские санкции.

Маленькая подсказка жертвам: если вор ошибся в выполнении технологического процесса, применяя к вам кражу, можете его куда-нибудь далеко послать. «Уходи, мол, а то замечу и дам больно!» Не прислушается, тогда и вправду дайте. А прислушается, разойдитесь и да не навредите вы друг другу 3 минуты.

Будьте, типа, толерантными и честными.

Блок: Животные, охота



### **Лошади – в боёвке и не только.**

-Лошадь – второй из видов моделируемых на игре животных (первый – коровы в экономике), дающий боевые и прочие игровые плюшки счастливому владельцу. Только на лошадях можно ездить верхом (не, ну можете, конечно «оседлать» корову, но никаких плюсов это вам не даст, только неудобства :)).

-Стандартная лошадь отыгрывается пустой пластиковой бутылкой объёмом 1,5 – 2 литра (без этикеток, но с крышечкой).

-Я полностью за, если у игроков возникнет стремление сделать из такой неантуражной на первый взгляд вещи как бутылка антуражное подобие лошади. Скажу даже больше: я настаиваю на том, чтобы ваша бутылка представляла собой макет лошади. Мне не важно, как он будет исполнен, мне важно, чтобы сие имело место быть. Я не хочу чиповать помятые замусоленные бутылки, найденные непосредственно на полигоне, или, того хуже, давеча распитые на том же самом полигоне «игроками, савсэм бэз вредных привычек». У обантураженной лошади должна иметься как минимум голова и хвост, дальнейшее – на усмотрение игрока. В конце концов, антураж – это всегда приятно, и приятно вдвойне, если он круче, чем у других.

-Иметь лошадь по игре может любой игрок, но есть такие, у кого лошадь будет изначально, а есть и такие, кому её придётся приобрести уже во время игры.

-Правила по выращиванию лошадей – см. «Экономика».

-Лошадь должна быть обязательно сертифицирована мастером.

-Все лошади совершенно одинаковы по своим изначальным свойствам и способностям (в процессе игры её можно будет зачаровать на длительный срок) и ни каких супермегакаульных светозаров на игре не будет. Правда, лошадь может обладать уникальной психологической индивидуальностью и даже полноценным характером, но это уже личный гемморрой владельца.

Лошадь может находиться в 4-х игровых состояниях:

- 1) «Под наездником», т. е. осёдланная. По жизни отыгрывается привязыванием бутылки к поясу игрока поверх антуража и одежды.
- 2) «В поводу», т. е. её ведут за собой и вещь, типа, держат за узду. Отыгрывается тем, что вы тащите бутылку за собой по земле за верёвку.

- 3) «В стойле», т. е. её поставили в специализированное помещение. Отыгрывается привязыванием конца верёвки к определенному объекту.
- 4) «Во чистом поле», т. е. она «пасётся» на свежем воздухе. Отыгрывается тем, что бутылка валяется на земле без присмотра.

### Теперь подробнее.

1) Осёдланная лошадь даёт много плюшек владельцу.

-Во-первых, оговорюсь, что лошади условно бессмертны. Просто так подойти и «убить» лошадь нельзя. Выносятся лошадь только специализированными заклятиями. Смерть лошади отыгрывается сдиранием с неё всех сертификатов и чипов. Ещё лошадь можно съесть с голодухи, но об этом читай в экономике.

-Всадника не догонит пеший, всадник догонит пешего, всадник догонит всадника, но только по жизни. Всё это – право ухода от погони (стандартное – «Догоняю!» и «Убегаю!»).

-Всадник всадника может бить, как ему хочется. А вот пеший, имея одноручное, либо полутораручное оружие, может бить всадника только по ногам (до пояса, включая попу, pardon), не выше! Удары таким оружием, но в другие части тела не засчитываются. Если всаднику попали по нижней конечности, и доспех был пробит, то

-он получает соответствующее ранение

-отвязывает лошадь от пояса

-кидает её на землю

-и получает дополнительно +1 ЛЁГКОЕ ранение к текущему статусу вследствие игрового падения со своего скакуна.

А дальше поступает согласно своему общему статусу (По моему, он уже мёртвый будет к тому времени :) ) и сложившемуся положению.

Двуручным, стрелковым и метательным оружием, а так же чарами, конный игрок поражается, как и обычно, но пока ранения по ногам не происходит, он остаётся в седле до тех пор, когда его общий статус не достигнет уровня тяжёлого ранения. А как только достигнет, он падает с лошади, получает +1 ЛЁГКОЕ ранение при падении и, следовательно, умирает.

Ножом и кинжалом конный не поражается вообще.

-Осёдланную лошадь нельзя украсть. Пеший вор не крадёт у конного, конный вор не крадёт у пешего, конный вор не крадёт у всадника.

-Если коня под вами убили магией – получаете +1 ЛЁГКОЕ ранение к статусу при падении.

-Лошадь можно использовать в качестве места хранения ресурсов, поместив те внутрь одной бутылки.

-Конный бьется любым оружием кроме ножа, кинжала, а так же метательного ножазвезды и бьет при этом в любую из поражаемых зон.

-На лошади нельзя въезжать на территорию деревникабака – их нужно оставлять в стойле снаружи.

-Конного нельзя отравить, оглушить, перерезать ему горло, связать иили заткнуть ему рот, пытать и приносить его в жертву.

-Берсерки не ездят на лошадях; заделались берсерком – идите пешком.

-Конный лекарь не может лечить, сидя верхом.

-Конный пользуется любыми артефактами.

2) В поводу лошадь ведут тогда, когда вам чё-то понадобилось на земле; когда вы с неё упали и тут же подобрали; в ситуациях, когда вопросы чести не позволяют ехать верхом,; когда надоело носить «полторашку» у пояса :) ; Когда вы желаете пристроить её у

коновязи и т. д.

# Насчёт вопросов чести: представьте, как по игре будет выглядеть ситуация, когда какой-нить синяк вламывается на своей коняге в тронный зал своего короля с каким-нибудь рапортом. За такое, по-моему, можно и головы лишиться.

Вор может обокрасть ведущего в поводу лошадь игрока, но в его компетенцию не входит кража чипов, хранящихся вна лошади. Ресурсы, хранящиеся вна лошади, можно украсть только по жизни и не во время 30-ти секундного акта кражи.

3) Лошадь можно пристроить на коновязи, дабы она постоянно находилась в каком-то одном конкретном месте и никто её не мог бы у вас увести (во всяком случае сразу). Существует два типа коновязи:

-Случайная. Привяжите конец верёвки от лошади к какому-либо неподвижному крупному объекту (дерево, камень) Любой другой игрок теперь может обчистить её или взять её себе лишь через 1 минуту, после того как обнаружит (при условии, что никого рядом нет, и никто не имеет желания или возможности ему помешать).

-Специализированная (сиречь, конюшня). Конюшни – определённый вид строений; Будут находиться в ограниченном числе мест на полигоне, например – в кабаке. Лошадь, поставленная владельцем в конюшню, может быть взята оттуда никем кроме владельца, спустя определённое время. Простой лошади в конюшни – платная услуга. Цена простоя зависит от наглости и понтов её содержателя.

4) Во чистом поле лошадь «пасётся», когда её потеряли, или она лишилась хозяина. Таковую конягу может найти любой, и сделать с ней всё что угодно.

### 2.0.0.3