

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

Название игры: МиФ-99

**Список блоков:**[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное

**«Историческая справка, касательно состояния событий в сфере Миров после последнего ее проявления»**

О настоящем положении вещей в сфере Миров полностью не осведомлен никто, кроме разве, Богов, к коим ведет Лабиринт, а выводит судьба. Я же изложу только самые важные из последних фактов, известных мне, как правило, с чужих уст...

Известно же следующее...

Последнее проявление сферы, как всегда, сопровождалось смещением и противостоянием народов, существ и богов. Одни побеждали, другие погибали, а кто и отсиделся... То же происходит в мирах и в промежутках между проявлениями в сфере...

Сейчас и самые осведомленные маги не могут найти даже следов великих империй Мельнибонэ, Корунгов, Черных Ангелов, Соединенного королевства, Эсткарпа, Арэдора, Яма-Дхармы, и т.д., не говоря уже о кланах и племенах маленького народца. Пришли и ушли воинственные северные варвары и экзотические пустынные племена. Были построены и разрушены многочисленные города и крепости таинственных магических школ и боевых орденов. Даже храмы и алтари некоторых богов были сметены безжалостным временем или более удачливыми соперниками.

Однако до сих пор стоит Храм Всех Богов и в нем все еще хранится одна из частей легендарной Чаши - Корона Ариоха. Хотя еще одна часть, перчатка Сэта, по слухам, уничтожена в одном из предыдущих проявлений Сферы...

Во множестве легенд рассказывается о легендарных сокровищах Великих Драконов и ужасных Мьюлипсов-Джу.

Словно мифический кракен щупальца, раскинул свои дромосы и порталы Лабиринт, пронизывающий миры и эпохи...

Все еще стоят стены Атаульского Каганата, шатры маленького безобидного арийского ханства, башни Ордена Драконов. Все так же горит Радуга Мьюлипсов и крепки ворота Вольного Города и множества других племен и народов.

Однако грядет уже новое проявление Сферы Миров. Кто знает, что принесет оно, какие миры и эпохи будут вовлечены в вечные игры Богов. Надеюсь, что смогу увидеть и участвовать во всем этом сам...

Летописец при дворе его королевского величества Тадемара VII, Скролиус Хромой.

### **1. Что такое ролевая игра типа "Миры Фэнтэзи".**

На сегодняшний день это игра, в которой каждый выбирает себе роль (имидж, костюм), исходя из книг жанра фэнтэзи, фантастики, истории или же придумывает ее сам, не нарушая при этом законов игры.

Законы игры разрешают наличие магии и запрещают действие огнестрельного оружия, паровых двигателей, двигателей внутреннего сгорания и других явных достижений техногенной цивилизации.

Это игра non-stop, т.е. при окончании полевой игры она продолжается и по переписке, и на местных полигонах, и далее в следующем году на новой полевой игре.

В игре, а также после и перед ней, всячески будет поощряться зрелищность, красочность, качественность и интересность идей, ходов, вещей и прочих явлений игры. Т.е. выполнили ли вы свою игровую задачу или нет - это дело второе, главное чтобы ваша игра была интересной. Всем командам настоятельно рекомендуется иметь свои награды, призы, грамоты, печати, сокровищницы и т.п.

### **ПРОДУКТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ.**

Обеспечение команды продуктами питания, тур. снаряжением и прочим скарбом ложится на капитанов команд и игроков.

Во время игры запрещается портить или воровать продукты питания, снаряжение.

### **О КАПИТАНАХ КОМАНД.**

Капитан несет ответственность за здоровье людей, сохранность снаряжения, соблюдение мер техники безопасности, знание и выполнение правил командой.

Капитанам команд надлежит обеспечить команды аптечками.

### **2.Время проведения игры.**

Игра состоится в первой декаде августа. Примерные сроки:

- 1 - 2 день - заезд участников;
- 3 день - устройство лагерей и игровой территории;
- 4 - 7 дни - Игра, турниры, карнавалы и т.д.;
- 8 день - отъезд участников.

Эти сроки могут быть незначительно изменены из-за погоды.

### **3.Как попасть на игру "МИРЫ ФЭНТЭЗИ-99".**

Для того чтобы попасть на игру "Миры Фэнтэзи", необходимо:

- подать заявку;
- сдать оргвзнос;
- иметь игровой костюм;
- иметь продукты и снаряжение для жизни в полевых условиях на время игры;

для команд: - выбрать капитана;

- сделать штандарт;

желательно - сделать прививку от энцефалита.

### **ЗАЯВКА (личная).**

1. Ф. И. О.
2. Адрес и телефон.
3. Игровое имя, истинное имя (не сообщается никому кроме мастеров).
4. Имидж - роль, возможная задача на игру, личная история или легенда.

### **ЗАЯВКА (командная).**

1. Название команды.
2. Количество игроков.
3. Адрес капитана команды.
4. Ф. И. О. игроков, их адреса и телефоны.
5. Игровые и истинные имена игроков; их командные роли и легенды (если есть).
6. Имидж команды.
7. Легенда команды.
8. Игровая задача. (Для пп. 6-8 отметить секретную информацию, о ней не будут извещаться другие игроки)

Размер оргвзноса зависит от расстояния до Иркутска и равен, например для:

Иркутска: 120 в апреле, 140 в мае, 160 в июне, 180 в июле, 200 на игре.

Красноярска, Братска, Улан-Удэ - 50руб,

Томска, Новосибирска, Хабаровска, Владивостока - 30руб

Заявки и взносы высылайте по адресу:

664081 Иркутск, а/я 66. Левковский Алексей - Лева, Координатор МиФа-99.

Взносы можно привезти с собой на Игру.

Помощь с приобретением снаряжения и закупкой продовольствия решается индивидуально с каждой командой в ходе переписки.

Комитет по встречам: 8-395-2-467692, 664033 Иркутск, а/я 2769 Орехов Александр - Кинкар.

## **4. Игровая территория.**

- 4.1. Игровая территория определяется и выбирается Оргкомитетом.
- 4.2. Территория имеет конкретные границы, далее которых нет игровых мест, однако там могут вестись игровые действия.
- 4.3. Места расположения лагерей выбираются Оргкомитетом и не могут быть изменены до начала игры.

## **5. Игровое время.**

- 5.1. В виду достаточно сложной структуры игры на всем игровом пространстве принимается реальное времяисчисление местного часового пояса (+5 к московскому времени). Это справедливо для всех письменных документов и настоящего базового варианта.
- 5.2. Интервал между любыми однотипными действиями (грабежом, пленением, применением магии и пр.) одним и тем же участником против одного и того же игрока должен быть не менее 2 часов.
- 5.3. Ответственность за несоблюдение п.5.2. лежит на представителях обеих сторон.
- 5.4. Полномасштабные боевые действия (кроме штурмов лагерей) ведутся круглосуточно
- 5.5. Лагерь считается полностью неприступным в ночное время с 23 до 6 часов, и также в

это время запрещены любые штурмовые приготовления на расстоянии 10 м от лагеря. В интервале с 6 до 7 часов утра в лагерь противника можно засылать диверсантов - не более 3-х человек или одного монстра. Диверсанты могут проникнуть в лагерь только через штурмовые стены и могут иметь при себе только клинковое оружие и не имеют щитов. Диверсанты могут открыть ворота, через которые в лагерь может войти вся команда. С 7 утра до 23 вечера лагерь разрешено штурмовать, осаждать и т.п.

5.6. Во избежание недоразумений игровое время определяется по мастерским часам, о чем будет сообщаться ударом гонга.

## **6. Статус лагерей.**

Город (крепость).

6.1. Укрепленным лагерем (городищем) считается место, обнесенное стеной (веревочной или настоящей). (Примером простейшей деревянной стены может служить каркас из трех бревен).

6.2. Места лагерей на игровой территории определяются Оргкомитетом и не могут переноситься, без ведома Мастеров.

6.3. Лагерь должен быть оборудован с учетом требований противопожарной и санитарной безопасности. .

6.4. Лагерь должен быть разделен на игровую и хозяйственную зоны, которые должны быть расположены так, чтобы игра и хоз. деятельность не пересекались

6.4.1 Хоз. зона: в нее входят палатки, кострища, навесы и т.п., т.е. то, что не предназначено непосредственно для игры. Границы хоз. зоны должны быть отмечены. На хоз. зоне не должны находиться игровые ценности и предметы.

6.4.2 Игровая зона: это - штурмовые стены и башни, сокровищницы, линия флагштоков, храмы и пр. игровые сооружения. Границы игровой зоны должны быть отмечены. Никакие сооружения игровой зоны не могут находиться ближе 3-х метров от границы хозяйственной зоны.

## **6.5. Прочее.**

6.5.1. По всем вопросам рубки и выкопки (пересадки) живых деревьев и кустов обращаться к Мастерам, у которых необходимо получить разрешение.

6.5.2. Прятать сокровища, доспехи и оружие в палатках, на неигровой территории категорически запрещается.

6.5.3. Палатки, снаряжение, продукты питания и прочее неигровое снаряжение являются неприкосновенной собственностью команд.

6.5.4. Во время ограбления каждый может взять из сокровищницы только один предмет или две монеты.

6.5.5. Дежурные по кухне в лагерях помечаются повязками установленного образца (не более двух человек на лагерь) и не могут быть объектом для активных действий (грабеж, пленение, убийство).

## **7. О посторонних, наблюдателях и пр.**

7.1. Все присутствующие на игре обязаны иметь игровой образ и костюм.

7.2. Участники делятся на три типа: игроки, Мастера и мастерские ролевики, гости.

7.3. Гости приглашаются Оргкомитетом.

7.4. Люди, самовольно приехавшие на игру, должны прибыть за два дня до ее начала и пройти систему тестов. Иначе, иметь рекомендации трех бывалых игроков (участников крупных, не региональных игр) или одного бывалого и одного капитана чужой команды. В случае невыполнения этих требований они могут быть удалены с территории игр.

7.5. Участники, пожелавшие заняться сбором информации и фотографированием (пресса), не получают никаких игровых привилегий и подчиняются всем игровым

правилам. Однако не забывайте про правила приличия! Фотоаппарат и записная книжка рассматриваются, как неигровая собственность и не отнимается.

## **8. Мастера.**

### **8.1. Игроки! Дорогие!**

В случае серьезных споров альтернатива Мастерам - долгие "разборки" или конфликт. На игре - Мастера это единственный "механизм" сбора и хранения игротехнической и секретной информации. Мы просим играть интересно, не выискивая узкие места, а избегая их. Просим также любые ваши вопросы, предложения, дополнения обязательно доносить до Мастеров (письменно или устно).

8.2. Все Мастера могут иметь игровой статус с вытекающими отсюда последствиями.

8.3. Мастер не имеет права вмешиваться в ход игры с директивными указаниями.

8.4. Мастер "убивается", как обычный смертный.

8.5. Мастера в плен не берутся.

8.6. Мастера не могут использовать в игре информацию, доступ к которой они получили до игры в силу своих полномочий. Вместе с тем, Мастер может принимать участие в игровых действиях, как самый обычный человек.

8.7. за некорректное поведение во время игровых действий (в бою) игроку может быть показана желтая или красная карточка.

Желтая карточка - первое предупреждение игроку. Желтые карточки будут иметь Мастера и Капитаны команд, которые могут сделать предупреждение игроку, как своей, так и чужой команды. При этом на карточке должно быть записано имя нарушителя.

Красная карточка - запрет игроку на любые игровые действия, связанный с грубостью и намеренным нарушением правил вежливости и безопасности по отношению к другим игрокам. Красные карточки будут только у Мастеров.

### **8. 8. Информационное обеспечение игр.**

8.8.1. Игровыми документами являются договора между командами, игроками, долговые расписки, брачные обязательства и пр.

8.8.2. Подделка документов преследуется по игровым законам.

8.8.3. В игре существует несколько информационных справочников:

Книга Магии, в которой имеется полный свод существующей магии и указан принцип ее действия и способ борьбы с ней.

Книга Имен - полный свод всех истинных имен.

Всеобщая Книга - Летопись Игры.

Книга Мертвых - куда записываются время и обстоятельства смерти игроков.

### **8.9. О нарушениях правил**

Нарушение правил, в зависимости от степени и от масштаба отрицательных последствий, а также от регулярности может караться: отметкой на желтой карточке (замечание), игровым штрафом (вплоть до продажи оружия и игровых ценностей в корчму), насыланием монстров, увеличением срока отсидки в стране мертвых с последующим экзаменом по правилам, удалением с игры, внесением в "черный список" и.т.д.

**Все добавления, изменения настоящего варианта правил "Миры Фэнтези-99" будут доведены до сведения игроков непосредственно перед игрой, и, кроме того, некоторые вопросы будут обсуждены на Белом Совете. Данный вариант - редакция от 28.04.99**

Блок: Боевка



## 9. Боевые правила.

Все доспехи и оружие должны быть эстетически выдержаны, исторически и функционально достоверны. Военная форма, хоккейные шлемы, строительные каски, спасжилеты и прочие аналогичные вещи на игру не допускаются. Оружие и доспехи, не отвечающие правилам безопасности, будут конфисковываться до конца игры.

### 9.1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

9.1.1. Поражаемая зона - полная, исключая голову, горло, пах, кисти рук и ступни. Удары и выстрелы в голову, и пах категорически запрещены.

9.1.2. Бой ведется только игровым оружием, прошедшим через экспертизу Мастеров.

9.1.3. Коллющие удары разрешены только кинжалами (ножами) и древковым оружием, имеющим безопасную коллющую часть.

9.1.4. У каждого игрока имеется один (личный) жизненный хит и несколько доспешных хитов (но в сумме не более 5).

9.1.5. Все виды оружия (кроме магического) попадая в любую поражаемую часть тела одним ударом снимают один хит.

9.1.6. Серия коротких ударов считается за 1 удар. (швейная машинка).

9.1.7. Потеря игроком всех хитов (кроме нулевого) переводит его в разряд тяжелораненых.

9.1.8. Применение приемов рукопашного боя запрещено. Разрешены захваты рукой за древко, захваты рукой за руку противника, держащую оружие; наступание на щит (не пинок!).

9.1.9. Захват оружия противника за боевую часть приравнивается к смерти захватившего.

9.1.10. Запрещено оружие, изготовленное из металла. Исключением являются мечи из тонкостенных трубок.

### 9.2. КЛАССИФИКАЦИЯ ОРУЖИЯ

#### 9.2.1. Клинковое.

Разрешены все виды оружия данного класса. Удары только рубящие и режущие. Минимальный вес - 7 г/см

##### 9.2.1.1. Ножи и кинжалы.

Общая длина не более 50 см. Минимальная длина лезвия - 10 см. Не пробивают доспех.

#### 9.2.2. Древковое.

Разрешены копья, алебарды, протазаны, совны, нагинаты, топоры, кистени и цепы. Копья должны иметь мягкий наконечник, плотно закрепленный на древке. Рубящая часть алебарды, совна, нагинаты, топора и протазана должна исполняться из мягкой резины. У топора конец топорща, выступающий за рубящую часть, должен быть смягчен. Удары для копий только коллющие. Алебардой, совном, протазаном и нагинатой разрешено наносить как коллющие, так и рубящие. Топорами - рубящие, но острыми концами и штыком можно колоть. Минимальный вес для копий, алебард, совнов, протазанов и длинных топоров (длиннее 1 м) - 5 г/см, центровка в первой половине (ближе к рукам). Короткое древковое оружие (короче 1м) - топоры, булавы и шестоперы - центруется во второй половине, их минимальный вес - 6 г/см. Диаметр мягкого ударного элемента кистеней и цепов должен быть не менее 8 см.

#### 9.2.3. Метательное.

Допускаются только луки и арбалеты, которые должны соответствовать прототипам. Арбалеты - `пистолеты` не допускаются. Этот класс оружия проверяется исключительно на владельцах. Длина лука - не менее 100 см, лучка арбалета - не менее 40 см. Наконечники стрел и болтов должны быть выполнены из мягкого материала, и иметь

диаметр, превышающий размер глазного яблока человека и не пробиваться древком при ударе о твердую поверхность. Все стрелы и болты должны иметь оперение.

9.2.4. "Камни» (тряпочные мешочки набитые мягким материалом), выпущенные из катапульты, баллисты и т.д., при попадании в поражаемую зону (даже прикрытую щитом) выводит игрока сразу в нулевой хит.

9.2.5. Минимальный вес щитов - 0.8 г/см<sup>2</sup>.

9.2.6. Все остальные виды оружия относятся к нестандартным и возможность их применения на Игре должна отдельно оговариваться с Оргкомитетом.

### 9.3. ДОСПЕХИ И ХИТЫ

Хит - запас функциональности, дееспособности персонажа.

Снять хит - уменьшить функциональность. Существо, потерявшее все хиты, включая нулевой, перестает функционировать полностью и отправляется в страну мертвых.

Доспехи увеличивают выживаемость, следовательно, повышают запас функциональности, т. е. количество хитов

Принята вероятностная система - имеется в виду вероятность защиты от оружия. Например, вероятность защиты 1 - это 100% поражаемой зоны покрыто металлом и, следовательно, любой удар попадает в доспех.

9.3.1. Любой человек, не имеющий защитного вооружения (доспеха), выводится в нулевой хит с одного удара в поражаемую зону.

9.3.2. При поражении в незащищенную часть тела (за исключением предплечий и голени) игрок также сразу выводится в нулевой хит. Тело человека условно делится на 9 основных частей:

грудь, живот, спина (верхняя часть), поясница, бока, плечи (от локтя до ключицы), бедра (от пояса до колена), предплечья (от локтя до запястья), голени (от колена до стоп). Каждая из перечисленных частей тела считается защищенной только в том случае, если более 3/4 этой части прикрыто доспехом.

9.3.3. В игре существует деление по типу доспеха (см. таблицу).

9.3.4. Голени и предплечья, не защищенные доспехом при поражении оружием теряют функциональность и использоваться не могут.

9.3.5. Шлем добавляет владельцу один хит при наличии доспеха.

9.3.6. Оценка хитовости особо эстетически и исторически ценных доспехов будет производиться особо.

9.3.8. Несколько доспехов, одетых друг поверх друга не могут дать (в сумме) более 4-х хитов.

9.3.9. Доспехи, изготовленные из металла, толщиной менее 1 мм, не засчитываются.

9.3.10. Правило минимальной вероятности - защитные пластины на любом доспехе не могут быть удалены друг от друга более чем на 3 см - вероятность меньше 1.

9.3.11. Максимальный внутренний диаметр колец кольчуги равен 15 мм. Вероятность кольчуги - 1-1.5.

9.3.12. Толщина оцениваемого доспеха определяется при его сильном сжатии (см таблицу). Если наложение слоев в доспехе отвечает правилу минимальной вероятности, то толщина доспеха определяется в местах этих наложений.

9.3.13. Хитовость доспеха определяется МАСТЕРАМИ. Владелец доспеха, если может, должен своевременно сообщить об этом противникам.

#### Таблица деления по типу доспеха.

| Тип | Доспехи из металла | Доспехи из кожи и | Доспехи из |
|-----|--------------------|-------------------|------------|
|-----|--------------------|-------------------|------------|

| доспеха                                           |                                                                                                                                                                                                                                                     | рога                                                                                                                                  | прочих материалов (дерево, плетение)               |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Легкий + 1 хит<br>Вероятность защиты меньше 1     | От: Металлические вставки расположены на расстоянии не более 3 см друг от друга равномерно по всей поражаемой зоне (минимальная вероятность защиты)<br><br>До: мет. пластины покрывают поражаемую зону почти сплошным слоем (вероятность защиты <1) | Толщина не менее 5 мм<br><br>Толщина почти 1 см                                                                                       | Толщина не менее 1 см<br><br>Толщина более 1 см    |
| Средний + 2 хита<br>Вероятность защиты меньше 1.5 | От: Мет. пластины покрывают поражаемую зону сплошным слоем (или как кольчуга) (вероятность защиты = 1)<br><br>До: мет. пластины покрывают поражаемую зону сплошным слоем, а почти половину зоны двойным слоем (вероятность защиты < 1.5)            | Толщина слоев не менее 1 см<br><br>Толщина слоев более 1 см                                                                           | Доспех такого типа средним и тяжелым быть не может |
| Тяжелый + 3 хита<br>Вероятность защиты больше 1.5 | Мет. пластины покрывают всю поражаемую зону, а зоны груди, живота и плеч более чем наполовину двойным слоем. Такой доспех не может иметь открытых, ничем не защищенных мест. К нему обязательно должны быть поножи и наручи.                        | Толщина слоев более 1 см. Без мет. вставок<br>вероятностью более 1 по груди, животу, плечам доспех из таких. материалов не может быть | Доспех такого типа средним и тяжелым быть не может |

**Примечание:** металл в доспехе допускается любой, кожа может быть заменена кожзаменителем, рог - пластмассой, естественные клейматериалы - искусственными. Кольчуга считается слоем металла.

## 10. Ранения, кулуарка и смерть.

10.1. Тяжелораненый - это игрок с которого сняты все доспешные хиты (если они были) и личный хит. Может быть взят в плен или добит любым оружием (снимается нулевой хит). Не может самостоятельно передвигаться, говорить или кричать, вообще находится без сознания и при смерти. Если в течении 30 минут ему не оказывается квалифицированная медицинская или магическая помощь, то игрок умирает.

10.2. Перерезание горла осуществляется только в небоевой обстановке проведением режущей частью кинжала или ножа по груди противника от плеча до плеча, при условии, что горло не защищено бармицей или кольчужным оголовьем. Перерезание осуществляется только из-за спины противника. Противник сразу выводится в нулевой хит.

Блок: Фортификация



## 12. ФОРТИФИКАЦИЯ

### 12.1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

12.1.1. Каждая крепость должна иметь чертеж (в двух экз.) заверенный мастером, на котором должны наличествовать:

1. План крепости с тайными ходами и помещениями, воротами, бойницами и т.д.
2. План хоззоны
3. Информация о материале, из которого изготовлены стены, башни, ворота, двери. (напр. веревочная штурмовая стена - дерево, бревенчатая штурм. стена - по желанию дерево или камень)

Там же должно быть указано, как ломаются ворота: по-настоящему или имитационно.

В зависимости от качества изготовления ворот мастера назначают минимальное количество имитационных ударов для их выбивания, но не меньше десяти. (см п. 12.4.6)

12.1.2. Все игровые действия: подкопы, зап. выходы, штурмы, выходы и входы из лагеря производятся ТОЛЬКО через штурмовые стены. Исключение составляют телепортации и полет, которые могут осуществляться с любой стороны.

12.1.3. Лагерь должен иметь не менее двух штурмовых стен общей протяженностью от восьми метров.

12.1.4. Если лагерь окружен веревочными стенами, то три стены являются штурмовыми, и нет рвов. Если одна стена деревянная, а остальные веревочные, то две стены являются штурмовыми (одна настоящая, другая веревочная). Вдоль бревенчатой стены может быть проложен один ров, но ворота штурмуются как в веревочных лагерях. Если две стены настоящие, то они же и штурмуются.

12.1.5. Высота настоящей штурмовой стены и высота пола башни не должна превышать 2-х метров, а полная высота башни - 2.5 м. Высота веревочной штурмовой стены не должна превышать 1.5 метров,

12.1.6. Минимальное расстояние между двумя параллельными стенами не менее 2.5 метров. В случае наличия рвов, расстояние между ними также должно быть не менее 2.5 м.

12.1.7. Настоящая штурмовая стена должна выдерживать вес 10 человек одновременно, т.е. иметь каркас из бревен.

12.1.8. Угол между воображаемыми линиями, на которых лежат штурмовые стены, ними не должен быть менее 135.

12.1.9. Без разрешения хозяев намеренно ломать стены запрещено, однако, если в ходе штурма стена (любая настоящая) будет сломана, считается, что она сломана по-настоящему.

12.1.10. Штурм настоящих стен и башен возможен только посредством лестниц, подкопов, штурмовых башен или ящичного ворона. Веревочные стены разрешено штурмовать и посредством "живой лестницы".

12.1.11. Скидывать лестницы можно только пока на них не встал хотя бы один человек обеими ногами.

12.1.12. Прыгать со стен внутрь города можно, из города - нет, разобьешься.

12.1.13. В штурмовых стенах должны быть ворота со стороны открытого пространства и удобным подходом.

12.1.14. Ширина ворот не менее 1.5 метра, высота перекрытия надвратной башни не менее 2-х метров. Ворота обозначаются двумя жердями и могут быть закрыты, что отмечается поперечной жердью, или открыты, когда она убрана. Ворота могут быть и

настоящими. В лагерях с веревочными стенами ворота не закрываются и представляют собой открытый проход.

12.1.15 Контур бойницы должен быть четко обозначен и понятен, все остальные дыры и щели в стенах и т.д. считаются виртуальными.

12.1.16. Ворота лагеря могут быть сломаны не менее чем 10 имитационными ударами (таран держат одновременно не менее 3-х человек, которые должны громко и дружно отсчитывать удары) или по настоящему, в зависимости от желания хозяев.

12.1.17. Перед стенами может находиться ров шириной не более 3 метров и общей протяженностью не более длины игровых стен. При попадании в ров любой частью тела, игрок считается погибшим. Чтобы преодолеть ров, его необходимо засыпать фашинами, или перебросить через него мостки или лестницы.

12.1.18. Все осадно-штурмовые сооружения должны соответствовать трем требованиям безопасности:

1) Не твердый: отсутствие твердых предметов (бревно, камень и т.п.) около стен, об которые можно было бы удариться и получить травму.

2) Не острый: отсутствие острых предметов (сучок, ветка и т.п.), на которые можно было бы напороться.

3) Без щелей: отсутствие щелей, в которые можно попасть рука или нога и травмироваться.

12.1.19. В зависимости от качества постройки крепости увеличивается ее сопротивляемость магии и магическим существам, количество имитационных ударов в ворота и уменьшается сумма на ее ремонт и восстановление в случае разрушения.

Блок: Штурмы, Осады



## 12.2. ОСАДА

12.2.1. Лагерь считается осажденным, если перекрыты все пути и подступы к его штурмовым стенам.

12.2.2. После 4 часов осады в стране осажденных начинается голод и после этого срока через каждые 2 часа по два человека от осажденных должны отправляться в Страну Мертвых.

12.2.3. Голод в стране осажденных может быть остановлен, если к ним будет доставлен караван с "провизией". 12.2.4. Караван имитируется проносом в лагерь осажденных 20 литров воды. Носить воду обязательно в широкогорлых сосудах (например, ведра, кастрюли). "Провизия" - вода покупается за игровую валюту.

12.2.5. Умершие во время осады, по прошествии срока отсидки, возрождаются без оружия в любом месте, кроме своего лагеря и его окрестностей,

12.2.6. После прорыва каравана в стан осажденных, а также при любом, даже кратковременном снятии осады, отсчет времени начинается заново.

## 12.3. ШТУРМОВЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

12.3.1. Все штурмовые приспособления могут отбираться врагами (после игры должны быть возвращены), также они могут быть сожжены (завязать четыре ленточки по углам) или уничтожены магическими существами и предметами (ленточек может быть меньше). Они могут быть восстановлены мастерами через некоторое время за плату, зависящую от качества изделия.

Баллисты и прочие осадные метательные машины могут быть также разбиты другими

метательными машинами минимум тремя попаданиями в течение боя. Максимум зависит от качества изготовления

12.3.2. Мостки - помост из бревен, диаметром не менее 7 см, провязанных между собой.

12.3.3. Фашины - вязанки из прутьев, веток. При максимальном сжатии руками, должны иметь толщину не менее 5 см. Кладутся в ров вплотную друг к другу.

12.3.4. Лестницы - должны выдерживать вес штурмующих, жерди связываются между собой. Использование гвоздей запрещается.

12.3.5. Передвижные щиты - защищают от снарядов баллист и катапульт только в том случае, если представляют собой решетку из бревен, толщиной не менее 7 см с ячейками не менее 10 см. Щит должен стоять без помощи людей. Промежутки желательно заполнять прутьями. От стрел защищает, чисто технически - если какая пробила - значит, пробила.

12.3.6. Осадная башня - полная высота не более 2 м. Стены изготавливаются так же, как передвижные щиты. Каркас должен выдерживать вес 10 человек. Штурм с башни возможен только по сходням, перебрасываемым либо на стену, либо на башню. Сходни должны отвечать тем же требованиям, что и мостки. Передвигается башня на катках 4-мя человеками.

12.3.7. Таран - бревно, диаметром не менее 15 см и длиной не менее 3 м. Держат и переносят его не менее 3-х человек. В зависимости от качества тарана может быть уменьшено количество ударов для выноса ворот.

12.3.8. Катапульты и баллисты должны быть похожи на свои исторические прототипы, и иметь в длину не менее 120 см, а в ширину - не менее 70 см. Диаметр в сечении основных несущих балок должен быть не менее 10 см. Длина тетивы лука не менее 1.5 м. Переносятся не менее чем 3-мя человеками.

12.3.9. Подкопы - делаются по жизни.

12.3.10. Бревна (они же камни), сбрасываемые со стен - делаются из "пенки", свернутой в трубу и помещенной в тряпочный чехол темного однотонного цвета. Кидаются двумя людьми вертикально вниз (не вдаль).

12.3.11. Ящичный ворон - делается по жизни (без гвоздей).

Блок: Пожары, поджоги



## 12.4. СЖИГАНИЕ И РАЗРУШЕНИЕ ГОРОДОВ

12.4.1. Линия флагштоков состоит из закрепленных вертикально шестов выше человеческого роста, условно обозначающих жилые строения (палатки и пр.) в хоз. зоне - 1 шест = 1 здание. На каждом шесте должен быть знак (флажок) идентичный знаку (флажку) того строения, которому соответствует данный шест, знаки каждого строения в городище должны отличаться.

12.4.2. Чтобы "сжечь" какое-то строение, достаточно привязать 4 ленточки бантиком на соответствующий шест. В этом случае, если строение сгорело, то все спрятавшиеся в нем обитатели и вся их игровая амуниция считается уничтоженной, (восстанавливается через мастеров). Драконы и некоторые другие магические существа могут привязывать меньшее количество лент. То же и при наличии у поджигающих некоторых магических артефактов.

12.4.3. Если сожжены все строения, то городище считается сгоревшим со всеми обитателями. Отстройка сгоревших строений может быть произведена мастерами за денежную плату (размер оной будет установлен перед игрой).

12.4.4. Для разрушения крепости необходимо вначале взять ее. Разрушение имитируется

повязыванием 10 ленточек любого цвета на каждую стену и башню. Отстраивается крепость также за плату.

## Блок: Плен



### 11. Пленение.

11.1. Пленение осуществляется путем связывания (фиксацией на узел) попарно рук и ног пленяемого (захват шеи недопустим), либо опутывания его сетью. При этом если свободны ноги, то пленный может самостоятельно передвигаться (на все четыре стороны), а, если свободны руки, то развязаться полностью и (или), при наличии оружия, вести боевые действия. Если ноги связаны, то передвигаться можно только перекатываясь с боку на бок.

11.2. Пленный может говорить и кричать до тех пор, пока ему не скажут, что у него во рту кляп.

11.3. Вереvoчные пути могут перерезаться, касанием ими боевой части оружия, имеющего режущую часть.

11.4. Пленного можно заковывать в кандалы (но только в стационарном лагере). Кандалы имитируются металлической цепью, не разрывающейся руками, и могут сбиваться только рубящим или клинковым оружием. Самоосвобождение из кандалов невозможно.

11.5. Если пленный привязан или прикован к чему-либо, то передвигаться он может только с этим предметом.

11.6. Освобождение из плена возможно несколькими способами:

- освобождение по договору;
- выкуп, подкуп, самовыкуп;
- вооруженное освобождение;
- добровольное освобождение;
- бегство при помощи надувного напильника.

11.7. В ночное время, начиная с 23 часов, пленный имеет право освободиться сам и покинуть лагерь пленителя.

11.8. С пленного можно снять одно из игровых сокровищ, а также не более 2-х монет.

11.9. Также с пленного могут сниматься оружие и щит, которые незамедлительно должны продаваться в Корчму, откуда хозяин позже сможет их выкупить. Невыкупленное оружие после игры возвращается владельцу.

11.10. Пленных разрешено: - продавать; - пытать при помощи карт пыточного набора.

11.11. В рабстве человека можно держать не более 2-х часов, а сверх этого срока по обоюдной договоренности.

11.12. Доспехи с пленных не снимаются.

## Блок: Пытки



11.13. Пыточный набор выдается на каждую команду.

Принцип действия карт пыточного набора:

Пленный вытаскивает одну из восьми карт своего пыточного набора и не показывает ее противнику. Тот задает ему вопросы, на которые пленный отвечает правдиво, но односложно ("да", "нет").

Если количество вопросов превысило указанное на карте, то пленный считается

"запытаным до смерти" и уходит в Страну Мертвых.

Карта "нельзя пытать" означает, что пленный при первом же вопросе сразу умирает и отправляется в Страну Мертвых.

Карта "врет, не краснея" означает, что пленному можно задать любое количество вопросов без гарантии правдивого ответа.

Пленный также может вообще не отвечать на вопросы.

Блок: Медицина, лекари



## 14. Лекари, Лечение, Болезни.

14.1. На игре могут наличествовать различные виды болезней, вызываемых ядами, тяжелыми ранениями, эпидемиями, магией и др.

Болезнь - состояние, связанное с уменьшением функциональных возможностей организма, мучениями и вероятностью смерти.

Опытный лекарь (знахарь, врач) в состоянии правильно определить болезнь (расшифровать код), своевременно найти и применить к больному соответствующее лекарство.

14.2. Болезнь имеет определенные характеристики, которые вписаны в сертификат болезни.

14.3. Виды болезней:

- тяжелораненые на поле боя (нулевой хит);

- инфекционные, заразные болезни - имеют общие черты.

Ладони такого больного покрываются пахучим (например, бальзам золотая звезда) красящим веществом. Если больной случайно через другие предметы или специально замажет кого-нибудь этим веществом, то тот считается зараженным и должен пойти к Королю Мертвых, который даст ему зашифрованный код болезни. Если через определенное время больной не вылечен, то он идет к Королю Мертвых для решения своей дальнейшей судьбы (жить или умереть);

- яд (не заразен).

14.4. Тяжелораненые (остался нулевой хит) - сертификат не выдается, это правило нужно знать каждому:

Время болезни: 30 минут (потом однозначно смерть, если нет лекаря или по решению мастера - организмы-то разные)

В это время игрок считается потерявшим сознание, не может самостоятельно передвигаться и разговаривать. После оказания лекарем врачебной помощи, которая выражается в применении некоего лекарства (расшифровка кода, который нужно взять у Короля Мертвых) или лечебного обряда, тяжелораненый идет к Королю Мертвых, который определяет его дальнейшую судьбу (жить или умереть).

14.5. Простейшие примеры сертификатов болезней и их кодов.

а) Сертификат: черная лихорадка.

Время болезни: 1 час (если не вылечился, идешь к Королю Мертвых).

Симптомы: не можешь бегать, носить доспехи и сражаться.

Болезнь заразна.

**Код болезни (к примеру, простейший кроссворд).**

1 лист 1) "Орган" растения?

2 тысячелистник 2) Травка с горьким привкусом, листом "елочкой", розеткой мелких

цветов?

3 ревень 3) Растение с большими листьями, из которого готовят варенье?

4 щавель 4) Травка с кислыми маленькими листочками?

5 осина 5) Дерево, о "дрожащих" листьях которого есть поговорка?

6 тополь 6) "Пуховое" дерево?

б) Сертификат: змеиный яд.

Время болезни: неограничено.

Симптомы: сразу глухнешь (заткнуть уши пробками и повязкой), хуже видишь (повязка из тонкой ткани на глаза).

Не заразен.

14.6. Коды болезней и ядов будут составлены таким образом, что преимущество в их разгадывании будет иметь тот игрок, который имел врачебно-лекарственнотравную практику.

Блок: Страна мертвых



### 13. Страна Мертвых.

13.1. Все убитые отправляются в Страну Мертвых, надев повязку мертвого и ни с кем не разговаривая. Там они поступают в распоряжение Короля Мертвых.

13.2. Убитый находится в Стране Мертвых 4 часа. В это время он может быть задействован в выполнении хозяйственных и игровых задач (на усмотрение Короля Мертвых). Потом он возрождается другим персонажем с полной потерей памяти и имеет возможность пройти обряд восстановления памяти о прошлых инкарнациях, а также может сменить имя и образ.

13.3. Если живой заговорил с мертвым (имеется в виду по игре, а не по жизни), то последний может привести его с собой в Страну Мертвых, заработав себе жизнь.

13.4. Мертвый не имеет права рассказывать об обстоятельствах своей гибели и полностью теряет о них память.

13.5. С убитого разрешается снимать оружие и щит. При этом победитель не имеет права пользоваться оружием убитого и несет за его сохранность полную ответственность. Победитель должен в ближайший срок отнести снятое с убитого оружие Мастеру-оружейнику.

После своего рождения убитый имеет возможность выкупить свое оружие у Мастера-оружейника за игровую валюту.

По окончании игры все оружие в обязательном порядке возвращается своим владельцам. С игроков запрещается снимать доспехи и вообще все, что не оговаривается наст. правилами.

13.6. С убитого также разрешается снимать игровые деньги (не более 2-х монет) и одно игровое сокровище.

13.7. Над умершими можно совершить обряд отпевания, который должен быть проведен над покойным в ближайшее (не более 30 минут) время после его смерти.

Если умершего отпели, то он отправляется в Страну Мертвых с оружием (даже если собственное оружие у него отобрали, команда может снабдить его другим).

Игрок, прошедший обряд отпевания, может с большей долей вероятности пройти обряд восстановления памяти.

## Блок: Магия



### 15. Магический раздел.

15.1. Магия - такие правила игры, которые обеспечивают условия для действия сверхсилы, сверхчеловеческих способностей.

15.2. В игре присутствует магия двух типов:

1) Магические вещи и явления, произведенные и привезенные играющими (артефакты, умения, костюмы и т.д.). Все они должны согласовываться и представляться Мастерам, после чего получают сертификат, в коем указаны их параметры.

Чем интереснее закручены и качественнее выполнен этот тип, тем сильнее он будет. В магических, да и всех остальных, заявках необходимо указать секретную и несекретную информацию. Последняя будет представлена на параде магии перед началом игры. Желающие могут приобрести методичку "Магия в системе полевых ролевых игр типа МиФ. Принципы выполнения и моделирования" в которой, в том числе, и описано как Мастера будут оценивать качество магии.

2) Мастерская магия. Ее можно получить только на игре (но никак не до нее), затратив определенное количество сил. Часть ее также будет представлена на параде магии.

### 16. Лабиринт (зона, Логрус и т.д.)

16.1. Лабиринт является отражением мира (или же мир является отражением Лабиринта). Это место, где Игрок вступает в поединок с Богами, используя все свои инструменты и таланты, ставя на кон свою жизнь, волю, силу, разум, умения и т.д., либо часть их. Боги также используют свои инструменты (в том числе монстров и людей...) и также ставят на кон часть своей жизни, воли, силы, разума, умения и т.д.

16.2. В Лабиринте можно получить любую информацию о мире, более того, Мир можно изменять посредством Лабиринта.

16.3. Проникнуть в Лабиринт можно через Ворота, которые могут быть местом, предметом или существом; стационарными или движущимися, постоянными во времени или прерывистыми. То же касается и выходов.

16.4. Что внутри Лабиринта - узнаете на Игре.

### 17. Магическая структура мира.

#### Старшие Боги.

Могут все, но ограничивают друг друга. Их силы не равны. К ним же относится и Король Мертвых. Подчиняются только основным законам игры и своим обязательствам.

#### Младшие Боги.

Духи, стихии, элементали и т.п. Могут все в "своих" областях. Подчиняются всем законам игры. Часто управляются старшими богами и магами (или могут управлять магами). Будучи вызваны, могут стать управляемыми.

#### Маги, жрецы, шаманы и т.д.

Могут все, чему научатся или получают от богов или найдут. Подчиняются всем законам игры.

#### Магические вещи, существа, явления, места силы и т.д.

Имеют какую-то магию или антимагию, данную им изначально. Наиболее известные: Лабиринт, Оракул (жрец ситуаций), Чаша (и ее детали), некоторые храмы, некоторые обряды.

17.1. Во избежание различного рода недоразумений на игре принята система Символа и Атрибута. Игрок имеет право применить магию ТОЛЬКО ПРИ НАЛИЧИИ соответствующих Символов и Атрибутов.

Символ (он же сертификат) - знак того или иного вида магии, подтверждает право персонажа на ее применение, изготавливается Мастерами.

Атрибут - игровое снаряжение, обеспечивающее ее применение, изготавливается игроками (за некоторым исключением).

Категорически запрещается передавать другим игрокам Атрибуты и Символы, а также отнимать их при убийстве или грабеже (кроме ниже оговоренных случаев).

При убийстве или грабеже в некоторых особо оговоренных случаях могут сниматься (а также иногда могут передаваться другим игрокам) следующие Атрибуты, а с ними и магические Символы (приравниваются к игровым сокровищам): магическое оружие, различные игровые амулеты и талисманы.

17.2. Вся магия игры подчиняется подчиняться следующим принципам:

1) быть образной и обоснованной, т.е. подкрепляться соответствующими обрядами, снаряжением, предметами и т.п. (одним словом - атрибутами). В случае отсутствия соответствующих атрибутов заявка на те или иные магические способности будет заведомо отклонена. Всем кто претендует на роли мифических существ ОБЯЗАТЕЛЬНО иметь соответствующий костюм.

2) быть явной и зрелищной.

3) быть качественной: насколько хорошо будет сделано то или иное магическое действие, снаряжение, настолько будет сильной эта магия.

4) быть не абсолютной или кратковременной, т.е. всегда тот, на кого магия направлена, должен иметь достаточно большой шанс противостоять ей, а в случае, например, наложения заклятий действие магии должно длиться очень ограниченное время.

17.3. Вся магия утверждается только Мастерами, для чего должны быть сделаны заявки (чем раньше, тем лучше).

17.4. Перед игрой будет проведен всеобщий парад магии.

17.5. Школы Магов.

Любой игрок может стать магом в игре. Для этого ему необходимо пройти обучение в любой из Школ Магов. Школой заведует Верховный Маг, и только он может обучить других магическому искусству. Успешно закончивший обучение получает магический посох - символ магической власти. Маги условно подразделяются на:

Белый маг - учитывает равновесие, лишен эгоизма, знаток природы и ее струн, явлений.

Серый маг - неопределившийся, не прошедший испытания Богов.

Черный маг - эгоистичен, бездушен.

Кроме того, все маги условно делятся на магов из "Школы магов" и "диких", а по мастерству на:

**Школа магов. - «Дикие».**

Неофит – Ведьмак

Адепт – Колдун

Маг – Чародей

Дикие маги получают свои знания и силу от родителей или от Богов, или от вещей. Задача школ магов - контроль магического пространства и мира. Каждый маг на начало игры получает весьма ограниченное число сил и умений.

17.6. Смерть игрока ведет к полной или частичной потере им магических способностей.

Для того чтобы вернуть себе магическую силу, игрок должен пройти определенные обряды.

### **17.7. ИСТИННОЕ ИМЯ.**

Каждый игрок помимо своего собственного имени имеет истинное (тайное) имя.

Игрок, названный его собственным истинным именем обязан выполнить один из разрешенных приказов:

- раб до 23 часов;
- самоубийство;
- убийство другого персонажа;
- выдача сокровища;
- неучастие в битве;
- отказ от магии.

Отказ от выполнения приказа по истинному имени рассматривается как окончательный отказ от дальнейшего участия в игре.

Запрещается во время получения и выполнения приказа совершать самоубийство или делать провокации на убийство себя.

Приказ по истинному имени является высшей игровой силой и не может быть побит другой силой. Приказ должен быть выполнен в приоритетном порядке и в кратчайшее время. (О действии Истинных Имен см. Урсула ле Гуин "Волшебник земноморья" и она же - "Правило имен").

17.8. Чаша Всевластья - одно из великих сокровищ Миров Фэнтези. Состоит из 9-ти частей. По легенде вся магия связана с ней. Тот, кто соберет ее, сможет получить грандиозное могущество и применять любую магию. И только он же сможет ее уничтожить.

### **17.9. Основные виды магии, которые могут встретиться на игре:**

#### **1) Атакующая магия.**

Атрибут: магическое оружие и предметы.

К этому виду относится вся активная боевая магия - метание молний, заколдованные мечи-кладенцы, прочее. Молния (мешочек с привязанной красной лентой) снимает четыре хита с одного удара по любой части тела, не отбивается. Как правило, у одного человека их весьма ограниченное количество. Меч (повязан характерной лентой) снимает четыре хита с одного удара в поражаемую зону.

#### **2) Защитная магия.**

Выражается в разметке (тем или иным способом) ограниченного пространства, в которое на некоторое время запрещен доступ.

Пример: магический защитный круг. Если круг нарушается с внутренней стороны (теми, кто в нем укрылся), то с этого момента он прекращает свое действие.

#### **3) Транспортная магия.**

Имеет следующие варианты:

### **ПОЛЕТ**

Атрибут: крылья.

- вести боевые действия против летящего персонажа может только другой летун (луки и арбалеты не достают);
- летящий персонаж не может вести боевые действия с теми, кто находится на земле;
- летящий персонаж имеет право нести на себе одного игрока, держа при этом его за руку;

- находящийся в полете, игрок может перелетать через стены, рвы;
- при смене положения полет/на земле летающий персонаж обязан громко предупреждать об этом окружающих;
- в полете крылья должны быть обязательно развернуты.

### **ИСЧЕЗНОВЕНИЕ (перемещение)**

Атрибут: повязка мертвого и обряд.

Позволяет игроку переноситься из одного места в другое.

Ограничение - см. временной интервал на однотипные действия.

### **4) Обращение к Королю Мертвых.**

Атрибут: проведение обряда.

Для применения необходимо отправиться в Страну Мертвых, т.е. стать мертвым на некоторое время.

Любой игрок имеет право обратиться к Королю Мертвых.

Король Мертвых обладает возможностью:

- воскресить умершего;
- дать знание Истинного Имени другого игрока;
- дать знание о текущей игровой ситуации;
- дать на ограниченное время (1 час) отряд мертвяков - воинов из Страны Мертвых для ведения боевых действий или выпустить Тень;
- позволить поговорить с умершим
- и т.п. и т.д.

Король Мертвых оставляет за собой право решать, удовлетворить просьбу или нет.

Наличие Символа гарантирует игроку возвращение в Мир Живых в 9 случаях из 10. Без сертификата обратившемуся ничего не гарантируется, и он может остаться убитым по наст. правилам (см. пункт про Страну Мертвых).

### **5) АНТИМАГИЯ (аналог карты "Joker" на "МиФе-93").**

Владелец символа антимагии имеет право нейтрализовать действие магии на 1 час, развоплотить оборотня на 1 час, отогнать монстра, лишит предметы (оружие) магической силы на 1 час, сломать магическую защиту на 1 час. Антимагия не действует только на магию Чаши, Лабиринта, Истинного Имени, транспортную и не спасает от болезней.

После применения антимагии сертификат-символ должен быть уничтожен.

Один символ антимагии воздействует только на один магический предмет, существо или действие, т.е. может развоплотить только одного оборотня, вывести из строя один волшебный меч. (количество символов=количеству единиц магии). Допускается применение одновременно нескольких карт антимагии.

### **6) Дополнительная магия.**

Записана на символах-сертификатах.

Блок: Магические существа



### **7) Оборотничество (монстры).**

Атрибут: игровой облик (костюм) оборотня (монстра).

Дает возможность принимать другой облик. Оборотень (монстр) без костюма, соответствующего его облику и мощи, не является таковым и считается простым

смертным.

### **Виды оборотней (монстров):**

#### **ДРАКОНЫ**

монстры-оборотни

- 1) убиваются с пяти ударов любым оружием (исключая магическое);
- 2) может применять в бою: хвост-кистень, коготь-меч, лапа-перчатка: убивает одним ударом в поражаемую зону независимо от доспехов и вида персонажа, отражается и ловится только оружием (захват руками, ногами недопустим), щит противника выдерживает 1 удар хвоста, после чего ломается, и попадание по нему засчитывается, как удар; щит: броня дракона.
- 3) может летать (только при наличии крыльев)
- 4) на дракона не действует никакая активная магия и болезни за исключением "антимэгии", и магии Истинного Имени.
- 5) дракон в плен не берется.
- 6) удар катапульты в поражаемую зону снимает пять хитов дракона.

#### **ТЕНЬ**

- 1) монстр из Страны Мертвых, одет в серое, в серой маске;
- 2) проходит сквозь стены;
- 3) неуязвим, пока не вызовет на бой, всегда бьется только с одним противником, которого выбирает сам;
- 4) имеет столько же хитов, сколько и его противник, и обычно такое же оружие.

#### **МЕРТВЯК**

воин Страны Мертвых, носит серую повязку на голове, убивается в один удар вне зависимости от доспеха, если имеет маску, то имеет два хита.

#### **ПРИВИДЕНИЕ**

не убивается и само не ведет активных действий, обычно одето в белые одежды.

### **17.10. Примерное описание некоторых магических существ.**

Далее под арабскими цифрами идет определение следующих свойств:

- 1) Как выглядит
- 2) Как действует
- 3) Как действовать на него

#### **I. Огненное существо (дух)**

- 1) Много различных оттенков красного (желтого) цвета. Обезличен. По возможности бесформенные одежды.
- 2) Сжигает органику, испаряет воду, накаляет негорючие вещества, связан поверхностью горения.  
Не может: пересекать водные преграды; жить под дождем; нападать, если облит водой 1 дм<sup>2</sup> его поверхности, либо пока не сгорит свеча, таблетка, шнур, лучина, бенгальский огонь и т.д. (специально не тушить)
- 3) Убивается с 1 удара в поражаемую зону.

#### **Варианты:**

Огненная птица, зверь, человек, дух, саламандра, файрбол, черта, стрела, меч, кистень, напалм.

Черный огонь, белый, красный, синий, желтый, солнечный.

## II. Водное существо.

- 1) Много различных оттенков синего цвета. Обезличен. По возможности бесформенные одежды.
- 2) Текуч, способен менять форму, проникать в любую щель. Топит около естественных водоемов, прикасаясь одной рукой к воде, а другой к жертве. Больше никак не убивает.
- 3) Погибает в огне, пробивая брешь.

### Варианты:

зверь, человек, дух, русалки, водяные, змеи, волна, наводнение.

## III. Каменное существо.

- 1) Оттенки серого и коричневого. Обезличен. Бесформен.
- 2) Медлителен, тяжеловесен, непластичен. Может использоваться в роли тарана, убивает как дракон. Не горит, не дышит, не плавает. Гасит огонь.
- 3) Можно разбить молотом (дубиной, топором) с 4-х ударов в поражаемую зону.

### Варианты:

Каменный, земляной или глиняный человек, зверь, дух, гном, голем, тролль, тварь подземная (червь), землетрясение.

## IV. Воздушное существо.

- 1) Невидим (знак мертвого, маскировка, мимикрия, оборотничество). Безличен. Бесформен.
- 2) Может уносить людей (не более 2-х) в виде смерча (в этом случае виден), разрушает веревочные стены, летает в виде ветерка, не проникает в воздухонепроницаемые помещения, внутри пещер и крепких помещений в смерч не превращается. Отгоняет огонь, не взаимодействует с водой и камнем.
- 3) Неубиваем никем, кроме существ одной с ним природы.

### Варианты:

Ветер, смерч, туман, облако, привидение, мираж, фантом.

Блок: Экономика



## 18. Экономика.

На время "МиФа" вводится игровая валюта. Игровые деньги обеспечиваются достоянием корчмы, игровыми сокровищницами и т.п.

Денежная система (нум, нор и нуменор) - традиционная с прошлых игр, за исключением мена.

1 нум - самая мелкая денежная единица

1 нор=5 нумам

1 нуменор=2 норам=10 нумам.

Каждому игроку выдается стартовый капитал в 2 нуменора.

Кроме того, в Игре будут ходить другие денежные единицы, выпускаемые и обеспечиваемые командами.

2.0.0.3