

САМАРСКИЙ КОНВЕНТ ПО ТЕОРИИ, ПРАКТИКЕ
И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР САМКОН



МИРОБОЗРЕНИЕ

МГ «КАЗАНСКИЙ ИГРОТЕХНИЧЕСКИЙ СЕМИНАР»
ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПОЛИГОННУЮ ИГРУ

«СИСТЕМНЫЙ ОБЪЕКТ-2012:
КОНЕЦ СВЕТА»

29 АПРЕЛЯ - 1 МАЯ 2012 ГОДА



НЕМНОГО О МИРЕ В ЦЕЛОМ

ЕЩЕ ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД ЧЕЛОВЕЧЕСТВО СПОКОЙНО ЖИЛО, ПРОИЗВОДИЛО И ПОТРЕБЛЯЛО ПРОИЗВЕДЕННОЕ, ГОРДИЛОСЬ ДОСТИЖЕНИЯМИ В ОСВОЕНИИ БЛИЖНЕГО КОСМОСА И ПОЛЬЗОВАЛОСЬ ИННОВАЦИЯМИ В ОБЛАСТИ ИМПЛАНТАЦИИ. А ПОТОМ СЛУЧИЛАСЬ ПАНДЕМИЯ. ЭТО ЗАБОЛЕВАНИЕ НАЗЫВАЛИ НЕКРОБИОТИЧЕСКИЙ СИНДРОМ ИЛИ НБС. ОТ НЕГО ПОГИБЛО В ТЕЧЕНИЕ ГОДА ОКОЛО 40 % НАСЕЛЕНИЯ. И ВНЕЗАПНО ОЖИЛО, НЕ-ЛЮДЬМИ, НЕ-КРОБИОТАМИ.

ГДЕ МЫ?

ОСТРОВ, ВОЗМОЖНО, ПОСЛЕДНИЙ ОСТРОВ, НАСЕЛЕННЫЙ ЛЮДЬМИ. СВЯЗЬ ОТРУБЛЕНА МЕЖДУНАРОДНОЙ КОМИССИЕЙ ПО БОРЬБЕ С НБС ЕЩЕ ТОГДА. 10 ЛЕТ НАЗАД, КАКИМ-ТО УМНИКАМ ВЗБРЕЛО В ГОЛОВУ, ЧТО ЭТА ЗАРАЗА ПЕРЕДАЕТСЯ ПО СЕТИ. ЧЕРТ С НИМИ. ВСЕ, ЧТО ЕСТЬ В ОКРУГЕ – ПЯРА-ТРОЙКА ГОРОДОВ, С ДЮЖИНУ ПОСЕЛКОВ, ВОЕННАЯ БАЗА, ТАК ИХ ЗА НОГУ МИРОТВОРЧЕСКИХ СИЛ, ДА ЕЩЕ ОБЪЕКТ, ПРО КОТОРЫЙ МНОГО БОЛТАЮТ – ЧТО ТАМ ПАТРОНОВ И РАБОТАЮЩЕЙ ТЕХНИКИ ЗАВАЛИСЬ, КАК ЖЕ – ГОЛОВУ ТАМ СЛОЖИТЬ РАЗ ПЛЮНУТЬ, А ВОТ ВЫНЕСТИ С НЕГО ЧТО-НИБУДЬ... А ЧТО ВОКРУГ? TERRA INCOGNITA.

ОТКУДА МЫ?

ИРЛАНДИЯ, ЗЕЛЕНЫЙ ОСТРОВ, ОПЛОТ СВОБОДЫ ВО ВСЕ ВРЕМЕНА. НАШИ ПРЕДКИ СРАЖАЛИСЬ СНАЧАЛА, ЧТОБЫ ЗАСЕЛИТЬ ЭТУ ЗЕМЛЮ. ПОТОМ ДОЛГИЕ ВЕКА – ЧТОБЫ ЕЕ УДЕРЖАТЬ, И УДЕРЖАЛИ – НАПОЛОВИНУ. СЕВЕР ВСЕ-ТАКИ ОТТЯПАЛА СОСЕДКА – БРИТАНСКАЯ ИМПЕРИЯ, НО ЮГ ЕЩЕ ДОЛГО ВСЕМ ДАВАЛ ЖИЗНИ – КТО НЕ СМОГ УСТОЯТЬ В ОТКРЫТОМ БОЮ, ПРЕУСПЕЛИ В ТЕРРОРИЗМЕ. МОЛОДЦЫ ПАРНИ, Я СЧИТАЮ.

КАК ЖИЗНЬ?

НЕКРОБИОТЫ НАПАДАЮТ И УБИВАЮТ ЛЮДЕЙ, И ОТ ЭТОГО МНОЖАТСЯ. СЕЙЧАС ИХ УЖЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ НАС, НАМНОГО.

НО КАК БЫ НИ БЫЛА ТЯЖЕЛА И ОПАСНА ЖИЗНЬ, ЛЮДИ ВСЕ РАВНО БУДУТ ЖИТЬ СООБЩА, ПОСЛЕ БОЕВ БУДУТ ПИТЬ И СКОРБЕТЬ ПО ПОГИБШИМ, А ПОТОМ ПРОДОЛЖАТЬ ЖИТЬ, ЗАКЛЮЧАТЬ БРАКИ, ПЕТЬ ПЕСНИ, ИГРАТЬ НА ВОЛЫНКАХ, ПЛЯСАТЬ, УСТРАИВАТЬ СОСТЯЗАНИЯ И ОПЯТЬ ЖЕ ПИТЬ ПИВО.

ЧЕМ ЗАНИМАЕМСЯ?

ВЫРАШИВАЕМ СКОТ И ВСЕ, ЧТО НА ЗЕМЛЕ РАСТЕТ – ЗЕМЛЯ-ТО ЕСТЬ, РАЗБИРАЕМ СТАРЫЕ ЗАВОДЫ (В ОСНОВНОМ СКЛАДЫ), КОЕ-КАК ПОДДЕРЖИВАЕМ ТЕХНИКУ, ЧТО ЕЩЕ РАБОТАЕТ, С ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ ПРОБЛЕМЫ, НО ПО-МЕЛОЧИ ХВАТАЕТ, ТАРАТАЙКИ КОЕ У КОГО ЕЩЕ ЕЗДЯТ, НО БЕНЗИН КОНЧАЕТСЯ СОВСЕМ, СКОРО ОСТАТКИ ПЕРЕВЕДУТСЯ, КТО МОЛИТСЯ, КТО ПЕНЬКАМ КЛАНЯЕТСЯ – ЭТО УЖ КАЖДОГО ЛИЧНОЕ ДЕЛО. НУ И, ПОНЯТНОЕ ДЕЛО, УКРЕПЛЯЕМ ЖИЛИЩА ОТ НАПАДЕНИЙ НЕКРОТОВ, И СТРЕЛЯЕМ ЭТУ СВОЛОЧЬ, ЕСЛИ ЛЕЗЕТ.

КТО ГЛАВНЫЙ?

ЭТО, УЖ ИЗВИНИТЕ, ГДЕ КАК. В ОДНОМ ГОРОДЕ МЭР. В МОНАСТЫРЕ ВОН НАСТОЯТЕЛЬ. А В ТРЕТЬЕМ – ВООБЩЕ НЕ РАЗБЕРИ ЧЕГО. ТАМ СОВЕТ У ВЛАСТИ. В ПОСЕЛКАХ ВСЕ ТОЖЕ ПО-РАЗНОМУ. НУ И ЕЩЕ БАЗА, ТЫ СЪЕЗДИ К НИМ, СПРОСИ. ЕСЛИ СРАЗУ ПУЛЮ НЕ СХЛОПОЧЕШЬ, РАССКАЖУТ.

КАК ТОРГУЮТ?

РАЗНООБРАЗНО, ГДЕ-ТО НАТУРАЛЬНЫЙ ОБМЕН, А ГДЕ-ТО ЗА ДЕНЬГИ. У КОГО КАЗНА, У КОГО – ОБШАК. В КЕРВУДЕ ДАЖЕ ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ ЕСТЬ. А В ДУРМОРЕ, ЧТО ПОДАЛЬШЕ ОТ НАС, НАЛОГИ.

КТО ВОЮЕТ?

ЖИТЬ ЗАХОЧЕШЬ – СТРЕЛЯТЬ НАУЧИШЬСЯ. НУ РАЗВЕ ЧТО МАЛЫЕ ДЕТИШКИ, ДА БЕЗЗУБЫЕ СТАРИКИ, ДА ЕЩЕ УЧЕНЫЕ ЛЮДИ СТРЕЛЯТЬ НЕ ЛЮБЯТ.

НАУКА, ОБРАЗОВАНИЕ, МЕДИЦИНА

ОНИ ЕСТЬ, ПОКА ЖИВЫ МЫШЛЕНИЕ, ПОНИМАНИЕ И МИЛОСЕРДИЕ. ЭТО НАШ МИСТЕР КОЛМАН ВЫДАЛ НЕДАВНО, УЧЕНЫЙ ЧЕЛОВЕК.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

ОБО ВСЕХ И НЕ РАССКАЖЕШЬ В ДВУХ СТРОКАХ. ОСТРОВ ВСЕГДА БЫЛ СТРАНОЙ ГЕРОЕВ, СВЯТЫХ И УЧЕНЫХ.

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ

В БАРИКЕННЕ ЯРМАРКА СКОРО БУДЕТ – ТАМ И УЗНАЕМ.

СПЛЕТНИ

НЕКРОБИОТЫ В ТОЛПУ СОБИРАЮТСЯ ЗА ЧИВСТЕДОМ. СЮДА ПОПРУТ, ГОВОРЯТ, КАК СОБЕРУТСЯ ВСЕ, ТАК И ПОПРУТ.

А ЕЩЕ ВАЖНО, ЧТО...

ЛЮДИ УЖЕ НЕ ОДИНОКИ СРЕДИ СУЩЕСТВ, ПРЕТЕНДУЮЩИХ НА ГЛАВЕНСТВО ПОД СОЛНЦЕМ. НЕКРОБИОТЫ ОТВОЕВЫВАЮТ СЕБЕ ПРОСТРАНСТВО, И ИХ СПОСОБНОСТИ НАСЫЛАТЬ СНЫ, МЕНЯТЬ ОБЛИК И ТВОРИТЬ ВСЯКУЮ ПРОЧУЮ ЧЕРТОВШИНУ ДАЮТ ИМ ХОРОШИЕ ШАНСЫ. ЕСТЬ ЛИ В ИХ ДЕЙСТВИЯХ КАКАЯ-ТО ЦЕЛЬ? ИЛИ ЭТО ПРОСТО ТОЛПА КРОВОЖАДНЫХ ЖИВОТНЫХ? ЕСТЬ ТАКАЯ ИДЕЯ, ЧТО ЛЮДЯМ СТОИТ СНАЧАЛА РАЗОБРАТЬСЯ С СОБОЙ, А ПОТОМ ПЫТАТЬСЯ ПОНЯТЬ ОДЕРЖИМЫХ СИНДРОМОМ НБ.



ГЛАВМАСТЕР
ЛЮДМИЛА СМЕРКОВИЧ

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ:
ТЕХНОГЕННАЯ, ПОЛИГОННАЯ

СРОКИ:
29 АПРЕЛЯ-1 МАЯ 2012 ГОДА.

МЕСТО:
ПОД КАЗАНЬЮ

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
150 ЧЕЛОВЕК

МЫ ПЕРЕЖИЛИ АПОКАЛИПСИС. НАШЕ БУДУЩЕЕ НЕ ОБЕЩАЕТ НАМ НИЧЕГО, НАШЕ ПРОШЛОЕ ПОЧТИ ЗАБЫТО. ОПАСНОСТЬ ПОДСТЕРЕГАЕТ НА КАЖДОМ ШАГУ, И У НАС СЛИШКОМ МАЛО СИЛ, ЧТОБЫ ОСТАНОВИТЬ НАДВИГАЮЩУЮСЯ ГИБЕЛЬ. ЗАКОНЫ, ОБРАЗОВАНИЕ, ФИНАНСЫ, ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ – ВСЕ ЭТО РОСКОШЬ, НЕДОСТУПНАЯ НАМ.

КОГДА-ТО РАЗВИТЫЙ И ПРОЦВЕТАЮЩИЙ МИР ВОКРУГ НАС ПРЕВРАТИЛСЯ В РУИНЫ, ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРЕДАЛИ НАС, А КУСОК ХЛЕБА И ОБОЙМА ПАТРОНОВ ПРЕДСТАВЛЯЮТ ТЕПЕРЬ НАИВЫСШУЮ ЦЕННОСТЬ. НАМ НЕИЗВЕСТНО, ЧТО ПРОИСХОДИТ ЗА ГРАНИЦАМИ НАШЕГО КЛОЧКА ЗЕМЛИ, И ОСТАЛСЯ ЛИ КТО-ТО КРОМЕ НАС В ЖИВЫХ. МЫ ЖИВЕМ В МИРЕ, НАСЕЛЕННОМ НЕ-ЛЮДЬМИ, НО ПЫТАЕМСЯ ОСТАТЬСЯ ЛЮДЬМИ.

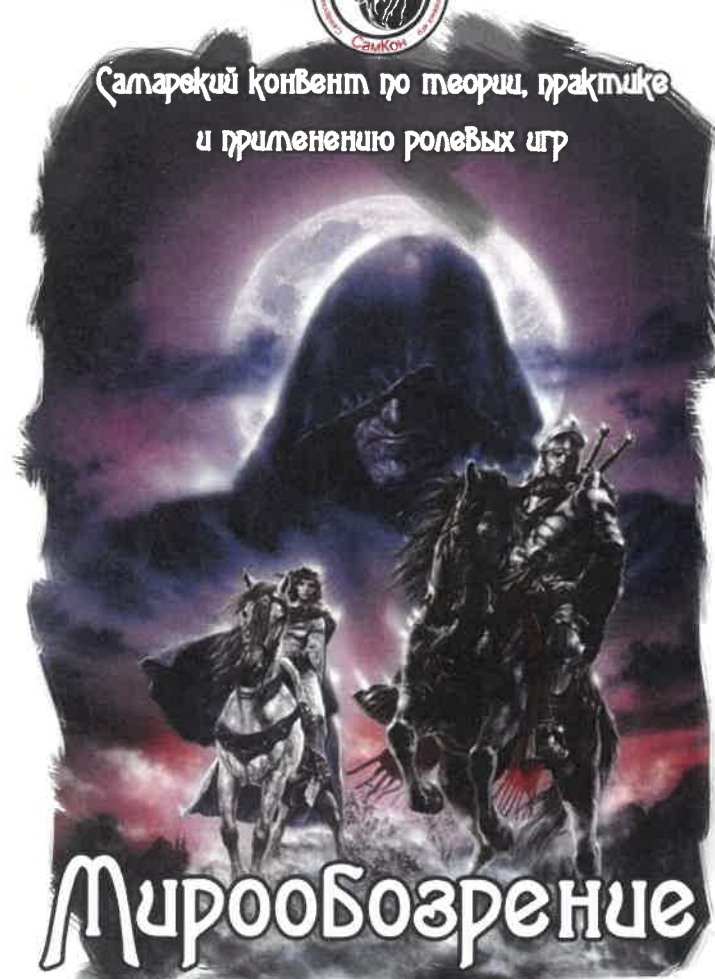
КАЗАНСКИЙ ИГРОТЕХНИЧЕСКИЙ СЕМИНАР ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ ПРИГЛАШАЕТ НА НОВЫЙ РАЗГОВОР О КАТАСТРОФНОМ БУДУЩЕМ МИРА, СИЛЬНО ПОХОЖЕГО НА НАШ. В 2002 ГОДУ МЫ ОБЕЩАЛИ СДЕЛАТЬ ПО-НАСТОЯЩЕМУ СТРАШНУЮ ИГРУ И СДЕРЖАЛИ СВОЕ СЛОВО – ТОМУ СВИДЕТЕЛИ ВСЕ, КТО ПОМНИТ ПЕРВЫЙ «СИСТЕМНЫЙ ОБЪЕКТ». МЫ БУДЕМ РАДЫ ВИДЕТЬ ВЕТЕРАНОВ ПРОШЛОЙ ИГРЫ, И ПРИГЛАШАЕМ К УЧАСТИЮ ВСЕХ, КТО ИЩЕТ НА ИГРАХ ПРЕДЕЛЫ СВОИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ...

САЙТ WWW.OBJECT.KONVENT.RU

АДРЕС ДЛЯ СВЯЗИ С МАСТЕРСКОЙ ГРУППОЙ KAZAN.GAME@GMAIL.COM.



Самарский конвент по теории, практике
и применению ролевых игр



Мирообозрение

Представляет игру

Колесо Времени.
Наследие.

18-20 мая 2012 года

Описание мира

Что же такое Колесо Времени? Представьте себе огромную, космического размера прялку с медленно вращающимся сквозь вечность колесом с семью спицами, ткущую ткань Вселенной. Колесо, помещенное здесь самим Создателем, является воплощением Времени, совершающим вечный круговорот, поворачиваясь снова и снова. Ткань его выткана из жизней и событий, складывающихся в Великий Узор, который есть сущность и реальность, прошлое, настоящее, и будущее известного мира. Но Великий Узор, также называемый, как Кружево Эпох, не только суть реального мира, он также воплощает в себе другие миры и вселенные, другие реальности, другие возможности. Колесо вплетает в Великий Узор и происходящие события, и те события, что произойдут позже, и те, что только могут произойти. Это касается Мира Снов в той же степени, что и мира Яви.

В мире нет ни конца, ни начала. Каждая спица великого Колеса соответствует одной из семи Эпох, исчезающих в прошлом и возвращающихся с новым поворотом Колеса в будущем. Для каждой Эпохи существует свой уникальный узор, называемый Узором Эпохи, который и формирует реалии этой эпохи, всегда слегка отличен от узора прежних эпох, и с каждым разом он изменяется все больше. Этот узор определяется Колесом, и он подвержен лишь частичным изменениям под влиянием избранных душ, являющихся нитями в плетении.

Никто не знает, ни сколько времени займет полный оборот Колеса, ни сколь долго продлится каждая Эпоха. Известно только, что все повторится снова и снова, как утверждают предания прошлого и легенды. Это знание составляет основу философии и истории известного мира. Пока вращается Колесо, нет конца

плетению, и даже смерть не является окончательной. Реинкарнация - это неотъемлемая часть существования мира.

Можно сказать, что мир Колеса является отлаженным механизмом и в целом не подвержен изменениям. Лишь некоторые, особенные души, известные как та'верен, могут оказывать воздействие на ткань реальности, образующуюся вокруг них, изменяя плетение. Эти та'верен вплетаются в узор главными нитями, вокруг которых Колесо свивает нити жизней всех находящихся рядом, а в особых случаях и ВСЕ жизненные нити, создавая полотно изменений. Такие ключевые нити создают новый узор на Ткани Эпохи.

Великое Колесо это сердце всего сущего. Но даже Колесу Времени требуется энергия для плетения Кружева Эпох. Сосредоточием этой энергии является Истинный Источник, из которого черпается Единая Сила. Истинный Источник разделен на мужскую (саидин) и женскую (саидар) половины, которые постоянно находятся, как в единении, так и в борьбе друг с другом. Они и дают энергию, которая вращает Колесо Времени.

Единственными известным силами, вне Колеса и Узора являются: Создатель, сотворивший как Колесо и Единую Силу, его вращающую, так и образ для Великого Узора; и Темный, заключенный вне узора Создателем в момент творения. Никто изнутри Узора не способен разрушить Колесо или повлиять на ткань Великого Узора. Даже те, кто являются та'верен могут лишь воздействовать на плетение, но не изменить его. Однако если Темный сможет освободиться, ему достанет силы, дабы переделать Колесо и все его создания по своему темному подобию. Поэтому каждый, и в особенности, родившиеся та'верен, должны бороться за поддержание

равновесии Колеса Времени и продолжение плетения Великого Узора, достигая тем самым лучшей судьбы.

География

Географы современного мира только начинают осознавать масштабы и особенности изучаемого ими предмета. Исследователи и купцы приносят с собой из своих путешествий сведения о землях, находящихся за морем и пустыней. Но, несмотря на их старания, огромные территории всё равно остаются не нанесенными на карту.

Всего существует три континента, и территории, покрытые льдом, в полярных регионах. Наша земля, Айильская пустыня и земля Шара составляют первый и основной континент. Шончан - второй, намного больший по размеру и лежащий далеко на востоке, за океаном Арит. Третий континент без названия, известный только благодаря исследованиям Морского Народа, находится намного южнее. Четвёртый материк может скрываться за массивными льдами южных полярных регионов, но он до сих пор не открыт, и в ближайшем будущем изменений не предвидится.

Основной континент

Только лишь часть континента, ограниченная Горами Рока с севера, Океаном Арит с запада, Морем Штормов с юга и Хребтом Мира, также известным, как Драконова Стена, с востока, полностью занесена на карту.

Горы Рока начинаются от восточного моря, проходят через земли Айильцев и Шару и упираются в западное море. Земли, называемые Великим Запустением, простираются как к северу, так и к югу от Гор Рока. Запустение является вотчиной Тёмного, местом, где обитают Троллоки, Мурддраалы и другие

ужасные Отродья Тени. В самом сердце Запустения лежит гора Шайол Гул, место узилища Тёмного. Некоторые из древних записей намекают на то, что когда-то эта гора была чудесным островом в прохладном море.

На склонах запретной горы лежит вечно затуманенная долина Такан'Дар. Несмотря на туман и лед, пройдя несколько сот лиг к югу от Шайол Гул можно попасть в ту часть Запустенья, где также сухо, как в пустыне.

Вокруг Шайол Гула и к северу от Запустенья лежат обширные Проклятые Земли. Непригодные для жизни, эти места избегают даже самые глупые из созданий Тьмы. Историки верят, что эта земля приняла на себя основную атаку Войны Силы, которая сделала её абсолютно бесплодной. А близость к Шайол Гулу и влияние Тени не позволила почве восстановиться. Никому не известно, есть ли что-нибудь севернее Проклятых Земель, кроме льдов северного океана.

На востоке лежит великий океан Арит.

На юге находится Море Штормов, а чуть подальше от побережья- острова Морского Народа. Эти острова разбросаны по всему морю. Один из них - большой, а остальные, число и точное расположение которых ведомо только самому Морскому Народу, среднего и маленького размера.

К востоку от наших земель возвышается горная цепь, называемая Хребтом Мира или Драконовой Стеной. Эти горы отделяют от остального мира Айильскую Пустыню.

Сама Айильская Пустыня, является родной для многочисленных Айильских кланов, называющих свой дом Трёхкратной Землёй. Не очень-то много известно об этих местах. Большинство территории пустыни занято непроходимыми участками и засушливыми равнинами. Иногда попадаются оазисы или небольшие горные цепи. Эти горы являются ответвлениями от Хребта Мира, уходящими в пустыню.

Где-то в центре земли Айил находится древний город Руидин, но только жители Пустыни знают точное его расположение.

Вдоль северо-восточной границы Трёхкратной Земли раскинулись скалы, высотой от 100 до 500 футов. Айильцы дали им название Скал Рассвета. Эта цепь утёсов, несомненно, появившихся из-за Разлома, протянулась на юг на 250 лиг от Гор Рока. Вершиной этого ландшафта служат несколько гор разной высоты. Оставшуюся часть восточной границы Пустыни занимают массивные расщелины глубиной от одной до трёх миль. Великая Расщелина берёт начало возле Скал рассвета и упирается в Море Штормов, занимая при этом расстояние в 450 лиг. Она окружены с обеих сторон горами и пустыней, но восточная часть Расщелины, удалённая от Трёхкратной Земли, окружена водой.

Насколько далеко на восток простираются пустынные земли неизвестно, как неизвестно почти ничего о Востоке в целом.

Шара, так называют восточное государство его обитатели, ревностно охраняющие секреты своей жизни, омывается Морем Штормов с юга и Океаном Моренал на востоке. Известно, что в Шаре есть пять обнесённых стенами портов, расположенных вдоль южного побережья. В этих портах и происходит вся морская торговля с чужеземцами.

Континент Шончан

На другом берегу Океана Арит лежит континент Шончан. Омываемый Океаном Моренал с запада и океаном Арит с востока, этот континент насчитывает 1500 лиг в ширину в самом своём широком месте – в южной половине. Расстояние приблизительно 4 000 лиг занимает путь от Гор Рока на севере материка до самой его южной точки.

Пересеченный реками и горными краями, континент Шончан включает

в себя ещё и четыре крупных острова на юге, востоке и западе, а также три острова, лежащих в проливе.

Горы Рок а Шончан были названы так сол

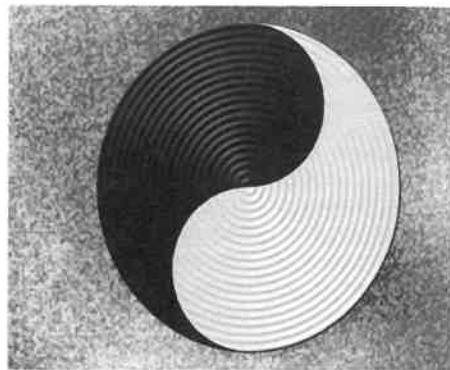
датами армий Артура Ястребиное Крыло, которые сразу же обнаружили сходство между теми горами и горами нашего континента. Есть у Шончан и своё Запустенье, хотя оно и не такое опасное, как наше.

Земли Безумцев

На некотором удалении от границ Шончан и намного южнее наших земель, за Морем Штормов находится третий континент. Не имеющий названия, не считая тех имён, что ему дали его жители, он был обнаружен Морским Народом, давшим ему название Земли Безумцев. Первооткрыватели этой земли делают всё возможное, чтобы держатся от неё подальше. На момент этой публикации, Морской Народ был единственным, кто верил в его существование.

Множество действующих вулканов, видимых даже с моря, расположено вдоль побережья. Землетрясения и штормы являются обычным явлением в этих морях, а айсберги, отколовшиеся от ледников из-за землетрясений, представляют серьёзную опасность для мореплавателей, пытающихся путешествовать южнее северной границы континента.

Морской Народ рассказывает устрашающие сказки о тех, кто



попытался пройти вдоль побережья Земли Безумцев и вернуться на корабль. Любой чужеземец рискует натолкнуться на способных направлять Силу, обоих полов. Мужчины, направляющие Силу, зачастую безумны, но и женщины столь же опасны и непредсказуемы. Если даже странник и не встретит направляющих, то его схватит толпа жителей деревни, пытающихся убить всех незнакомых им людей. На мирный контакт нет ни малейшего шанса

История

До Разлома было время, когда мужчины и женщины, наделенные способностью направлять Единую Силу, общались друг с другом, не зная страха перед порчей, лежащей на саидин. В те времена не ведали о войнах – даже значение этого слова было забыто – и каждый день творились чудеса. Мы называем эти времена Эпохой Легенд, а как они назывались на самом деле, теперь уже никто не знает, так давно это было. То немного, что нам известно, собиралось по крупицам из разных источников, и подобно мозаике сложилось в наше представление о тех временах.

Одно нам известно точно: это был очень долгий и благоприятный период в истории мира. Люди в это время изжили в себе все материальные интересы и стремились жить полной духовной жизнью. Жизненный статус и слава стали единственной целью, достичь которой можно было лишь ценой беззаветного служения обществу. Все стремились быть нужными и полезными. Были также те, кто обладали особым даром, который позволял им служить наиболее полно, они были способны направлять Единую Силу. Таких мужчин и женщин называли **Айз Седай**, что означало "слуга всего сущего" на Древнем Наречии. Они стремились использовать свой дар для дальнейшего улучшения

мира. Их символом был круг, половина его была черной, другая – белой. Обе части были разделены волнистой линией, означавшей равновесие между единством и противоположностью саидин и саидар, составлявших две части Истинного Источника.

Эпоха Легенд длилась, пока результате безумного проекта не было проделано Отверстие и подозрения о существовании Темного не стали реальностью. До того, в эпоху Легенд, никто не знал о Темном и не чувствовал его влияния.

Тёмный, внемировая сущность, стремящаяся разрушить Узор Мира, был выпущен на свободу в результате поисков новых видов магии – и началась многолетняя Война Тени, едва не погубившая человечество. В конце-концов скважину, впускавшую Тёмного в мир, удалось запечатать. Но прежде Тёмный успел наложить проклятие на всю мужскую половину магов-людей, обрекая всех мужчин-магов на безумие. И безумцы разрушили мир, изменив очертания земель, заставив людей скитаться в поисках убежища и драться за скудные ресурсы. Следующая тысяча лет прошла в войнах – как междоусобных, так и против не до конца исчезнувшего наследия Тёмного, и силы оставшихся магов-женщин не всегда хватало, чтобы сохранить мир.

И вот, прошли годы. Всех мужчин, которые проявляют признаки владения магией, ловят и "усмиряют". Женщины-маги манипулируют королевствами из своей Белой Башни, чем снискали чрезвычайное недоверие со стороны местных жителей, а в особенности – последователей ордена Детей Света, противостоящего последователям Темного. Орды созданий тьмы потихоньку, десятилетие за десятилетием, выдавливают людей с северных пограничных земель, а тайные сподвижники Тёмного среди

людей сеют смуту и распри. И печати на узилище Тёмного с каждым годом слабеют...

Политика

Политическое устройство государств практически идентично Средневековым монархиям. При этом можно говорить о предпочтении абсолютистской формы правления, при наличии практически в каждом государстве мощной социальной прослойки аристократов. Правители государств, кроме собственной родословной, легитимизируют свою власть личной харизмой. Однако даже сильный правитель мог попасть под влияние чар Отрекшегося. Но это говорит только об огромном влиянии на политическую жизнь страны людей, владеющих Силой, но, формально, редко занимающих ключевые государственные должности. Наиболее уникальные политические образования - это, безусловно, Тар Валон и Орден Детей Света. Первое государство является практически единственным образованием, где присутствует прообраз парламента, ключевым полномочием которого является возможность избрать и низложить правителя. Орден Детей Света практически равнозначен явлению Святой Инквизиции.

Экономика

Экономика находится на уровне Средневековья. Страны торгуют между собой различными товарами — от специй и пряностей до металлов и

вооружения. Должно отметить, что торговля ведётся активная, но в зависимости от отношений между государствами.

Место действия



Кайриэн

КАЙРИЭН стал независимым государством в конце Войны Ста Лет. Одно время его правители притязали на земли от Шайнара до Реки Эринин и Хребта Мира. В настоящее время земли, которыми они правят, занимают меньше половины той области.

Ключ к пониманию истории Кайриэна находится в характере его населения. В целом кайриэнцы строги и упорны, и предпочитают, чтобы мир вокруг них следовал строго установленным правилам, а не пребывал в естественном беспорядке. И все же они чувствуют себя как рыба в воде в тонкостях сложной политической интриги, используя искусство придавать своим действиям видимость чего-то совершенно отличного от действительности и тонкости восприятия, чтобы обрести власть и положение в обществе. Для Кайриэнца ничто не является тем, чем кажется; все имеет более глубокое значение, скрытый смысл. Именно Кайриэнская знать переняла стиль

интриги, созданный Белой Башней, придала ему собственные особенности и превратила в то, что теперь известно как Даэсс Дей'мар, опасную и часто смертельную Игру Домов. Великая Игра распространялась, заразив все южные государства, по крайней мере, в некоторой степени.

Как полагают, именно Даэсс Дей'мар несет ответственность за большинство горестных неудач Кайриэна. Все члены благородных Домов вовлечены в интриги Игры с самого рождения, и все вынуждены освоить искусство придавать своим действиям видимость того, что будет делаться нечто совершенно иное, а не то, что имеет место быть. В результате чего каждая деталь одежды, поведения и даже архитектуры очень тщательно продумывается. Ничто, касающееся Кайриэнской знати, не бывает непредумышленным.

Текущая ситуация

Кайриен в первые годы своего основания и приграничный Аилл. Никто не знает, какую игру ведут многочисленные Дворянские Дома, большая игра дело темное... Никто не знает, что замыслил Аил? Что объединяет участвовавшие нападения Троллоков? Кому служат многочисленные бродяги и путешественники, невесты как ухитряющиеся оставаться в живых в этой суровой земле? Чья воля ведет к войне, раздувая древние обиды? Вопросы, вопросы без ответа.



Место проведения:
Самарская область

Сроки проведения:
18-20 мая 2012 года.

Абсолютным приоритетом для нас в этой игре является ориентация на действие. На этой игре будет и Война, и Борьба тайных служб, и отражения Вражеских набегов, так что пусть Ваша рука вероломнит тяжёлый рукоятки меча - или найдите себе достойных воюющих.

Приезжайте - сделаем эту игру вместе.

Сайт игры: <http://vk.com/club31133501>

**САМАРСКИЙ КОНВЕНТ ПО ТЕОРИИ, ПРАКТИКЕ И
ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР**



МИРОБОЗРЕНИЕ

МГ "ФОЛКО И КО"

**ПРЕДСТАВЛЯЕТ ТЕХНОГЕННУЮ РОЛЕВУЮ
ИГРУ ПО МИРУ "FALLOUT"**



"FALLOUT:война банд 3"

**САМАРСКАЯ ОБЛАСТЬ
1-3 ИЮНЯ 2012 ГОДА**





Мир Fallout

Ядерная война между США и Китаем за последние нефтяные источники произошла 23 октября 2077 года. Из-за войны произошла утечка и бактериологического оружия — вируса ВРЭ (Вирус Рукотворной Эволюции) и через много лет после войны он присутствует в атмосфере, хотя и в очень незначительной концентрации. Большая часть населения Земли вымерла. Некоторым удалось спастись в Убежищах, большинство из которых вмещало по 1000 человек.

География

Не смотря на, случившуюся ядерную войну уцелел штат Калифорния, так же часть Невады и Орегона. О судьбе остального мира почти ничего неизвестно.

Кламат — небольшой бедный городок, наполовину развалины, населённый охотниками. Подземелья Кламата населены крысами во главе с крысиным богом Пинки.

Дэн — грязный городок, находится в нескольких днях пути к юго-востоку от Кламата. Город разделен на две части — западную и восточную, почти всё его население состоит из бандитов и наркоманов. Здесь находится Гильдия работоторговцев,

Нью-Рено — самый большой по размерам город, мрачное и опасное место. Всё, что

происходит здесь, контролируется четырьмя мафиозными семьями: Сальваторе, Мордино, Бишопами и Райтами

Гекко — город гулей — людей, пострадавших от облучения. Главным объектом в Гекко является работающая атомная электростанция.

Новая калифорнийская республика (НКР) — федерация в Северной Калифорнии. Столицей НКР являлся город с тем же названием, находящийся в средне-восточной части Калифорнии (между Убежищем 13 и Убежищем 15). Обладает одной из самых крупных армий в Пустошах.

Сан-Франциско — крупный процветающий город, полностью населённый китайцами (потомками военных с подводной лодки КНР), возглавляемыми Императором Ши, и почти не связанный с остальным миром.

Реддинг — шахтёрский городок, на котором держится вся экономика Калифорнии. Здесь добывается золото, что позволяет городу закупать всё необходимое в Городе Убежище, НКР и Нью-Рено, ведущими борьбу за влияние на Реддинг.

История

В связи с сокращением поставок Нефти и прочих ресурсов, современные нации предпринимают тщётные попытки завладеть последними запасами природных богатств. Многие страны третьего мира банкротятся, а гражданская война начинает распространяться словно чума. ООН прекращает своё существование. США закрывает свои границы для иммигрантов. Европа и Ближний Восток развязывают кровавую войну. Сосед убивает соседа. Напряжение достигает предела. В тоже время общество начинает страдать от нового, легко передающегося вируса, который за считанные дни распространяется по всему миру. Ходят слухи, что вирус имеет искусственное происхождение. Первый в

истории США национальный карантин вступает в силу. Учёные ищут лекарство.

Небольшая группа учёных Южной Калифорнии начинает создание собственного вируса, который бы послужил вакциной от болезни. Изначально планировалось, что данный вирус при попадании в организм должен был уничтожить все остальные вирусы, не причиняя носителю никакого вреда. Во время тестирования на лабораторных животных обнаружили, что вирус также вызывает стимуляцию роста мозговых клеток, а также мышечной массы подопытных. Продолжительное воздействие приводило к ещё большему росту. Этот вирус был назван ВРЭ или Вирус Рукотворной Эволюции. Кроме всего прочего учёными также было замечено, что воздействие вируса может приводить к непредсказуемым побочным эффектам под воздействием сильного радиоактивного фона.

США находились в состоянии войны с Китаем и, на октябрь 2077 года, выигрывали войну. Опираясь на передачи СГН, базы Сьерра, американский экспедиционный корпус в Китае подступал к самому Пекину. Не последнюю роль сыграло использование армией США силовой брони, а также тотальная нехватка горючего в китайской армии. Таким образом, полномасштабная ядерная атака стала последним козырем, оставшимся у Китая...

Первый удар китайские межконтинентальные баллистические ракеты и стратегические бомбардировщики нанесли по западному побережью США. Второй — по восточному, около 10:47, по вашингтонскому времени. США ответили Китаю тем же.

Великая война началась и закончилась 23 октября 2077 года, вся её продолжительность составила примерно два часа. Это был первый и последний глобальный ядерный конфликт в истории, та самая мировая ядерная война, об опасности которой предупреждали с момента создания

ядерного оружия. Она была незначительной по времени, но невероятной по нанесённому ущербу. Ядерный холокост стёр с лица планеты крупнейшие города и погрузил мир во тьму и варварство.

Многие граждане не среагировали на предупредительные сирены, полагая, что это была только одна из тренировок. Однако все Убежища (кроме Убежища 12, которое никогда не предполагалось закрывать) закрылись. Некоторые, серьёзно отнесшиеся к сиренам, но не имеющие доступа в убежища, устремились в различные места, которые, по их мнению, были более защищены, например, в коллекторы и станции.

Военная база, на которой происходило исследование ВРЭ, также подверглась тотальному уничтожению, в то время как канистры с вирусом по-прежнему находились на её территории. Резервуары повредились, а их содержимое незамедлительно попало в атмосферу. В то время как вирус продолжает распространяться по всему миру, радиация способствует его дальнейшему развитию и размножению. В течение месяца все открытые водоёмы на земле заражены ВРЭ.

Население и Фауна

Постядерный мир населен не только людьми, которым удалось пережить ядерную войну без существенных изменений, но и разнообразными мутантами.

Люди — основной тип жителей мира. Все люди являются потомками тех, кто пережил войну в специальных убежищах, а так же обосновавшихся в покинутом Сан-Франциско моряков китайской подводной лодки или американского правительства и военных, пересидевших войну на нефтяной платформе в Тихом океане.



Гули (Зомби) — это изуродованные, гниющие заживо жертвы сильного облучения. Тем не менее, гулификация делает человека почти невосприимчивым к радиации и старению. Гули живут очень долго — сотни лет и даже больше. При среднем человеческом росте — от полутора до двух метров — масса взрослого гуля составляет всего 80-160 фунтов (37-73 кг). Однако их невероятная худоба, по всей видимости, вызвана не мутацией, а хроническим недоеданием, обезвоживанием и общим истощением их организма.

Дикие гули — это мутанты, потерявшие способность разумно мыслить и живущие одними лишь инстинктами, становясь практически зомби. Тем не менее, к обычным гулям они относятся дружелюбно, принимая их за «своих» по внешнему виду.



Супермутанты — супермутанты изначально были людьми. Но воздействие Вируса

Рукотворной Эволюции увеличило их рост и мышечную массу. Они намного более рослые и мощные. Чаще всего их кожа окрашена в серый, зелёный или желтоватый цвет. Обладают сверхчеловеческой силой и выносливостью. Хотя они и бесплодны, но постоянная регенерация своей ДНК, вызванная ВРЭ, делает их биологически бессмертными. То есть, обычный супермутант не может умереть от старости.

Рост: приблизительно 3,2 метра

Вес: примерно 360 кг.

Супермутанты на Восточном побережье США появились в 2257 году. Они были созданы в ходе эксперимента, проводившегося в Убежище 87, под названием Экспериментальная Эволюционная Программа.



Брамины — двухголовые коровы, которые встречаются во многих городах. Двухголовость для этого вида животных является нормой, изредка появляющиеся на свет одноголовые брамины (то есть обычные коровы), считаются уродами-мутантами. Предками браминов являются индийские коровы, завезенные в США с целью скрещивания. Брамины являются исключительно результатом радиоактивного облучения.

У браминов продублированы и многие внутренние органы; так, их восьмикамерный желудок обеспечивает исключительно

эффективное пищеварение. О строении кишечника наука умалчивает, но вероятно, он устроен не менее эффективно. Обычный цвет браминов — темно-коричневый. Брамины бывают дикими и домашними. Домашние брамины занимают очень важную нишу в жизни Пустошей — от них зависит выживание многих видов, в том числе и человека. Разведение браминов лежит в основе экономики НКР.

Гекко — мутировавшие ящерицы. Очень любят радиацию и места высокой токсичности. Бывают трех типов: серебряные (обычные), золотые и огненные (чёрного цвета).

Гекко примерно размером с человека. Серебряные — наиболее слабые, огненные самые сильные — могут «плеваться» огнем на достаточно большие расстояния.

НКР



NEW CALIFORNIA REPUBLIC

Население НКР — предположительно более чем 7 000 человек (в столице около 3000 чел.). Но скорее всего, население республики насчитывает десятки тысяч человек, вся армия НКР — около десяти тысяч, а все население республики, которое смогло бы налогами и продовольствием содержать такую армию — не менее 30-40 тысяч человек.

По состоянию на 2241 год, НКР состояла из пяти штатов: Шейди (также включает Джанктаун), Лос-Анджелес, Максон, Хаб и Сияние Дня (что суммарно

составляет примерно одну довоенную Калифорнию).

Президент НКР (в 2281 году) — Аарон Кимбол

Основным ресурсом НКР являются крупные стада браминов. Скотоводы НКР вместе с Ассоциацией Стокманна, заключили крупную сделку с правительством и владельцами караванов, которые смогли наладить выгодную торговлю со многими населёнными пунктами Пустоши, снабжая их необходимым количеством мяса и кожи. Кроме того, НКР обладает развитой промышленностью, и ведет торговлю механизмами, инструментами и возможно — оружием и амуницией с другими городами Пустоши. Официальной религии нет.

Структура правительства НКР очень схожа с довоенным правительством США. Власть была представлена Палатой Конгресса, состоящим из представителей, избираемых от штатов. В компетенцию этого органа входило право назначение на должность Президента и Вице-президента, управляющих республикой (на то время

ограничений на срок правления не было — Танди была президентом в течение 9 сроков).



Место действия

Город Дэн или Дыра

В западной части находится единственный игровой дом, которым владеет Ребекка Дайер и который также славится самой дешевой выпивкой в городе. Ещё одна из

достопримечательностей западной части является свалка машин, поддерживаемая местным механиком Смитти. В восточной части города находятся гильдия работорговцев, контролируемая Мецгером, а также бывшая церковь с небольшим кладбищем, используемая как склад. Кроме того, в этой части города находится ресторан Мамочки, специализирующийся на блюдах из крысятин. В городе есть два магазина — Табби и Флика. Табби торгует преимущественно наркотиками, а Флик — украденными маленькими беспризорниками вещами.

Дыра является перевалочной базой для караванов, курсирующих между Нью-Рино и Городом Убежища.

Известные личности



Мецгер (от нем. "Metzger" - «Мясник») — лидер работорговцев в городе Дэн. Основной деятельностью Мецгера является добыча (преимущественно из близлежащих первобытных общин) и сбыт рабов в северной части Калифорнии. Также он является посредником в торговых отношениях между Нью-Рино и Городом Убежищем, которое поставляет химикаты (видимо, для изготовления наркотиков). Для того чтобы быть в курсе дел, Мецгер и приобрел злополучное радио у Вика, чтобы перехватывать радиопереговоры между партнёрами по бизнесу. В качестве склада Мецгер использует старую церковь в восточной части Дыры, для охраны которой он нанял банду Тайлера. Лидер другой банды — Лара, пытается выбить этот «контракт» для своей

банды, при этом активно разыскивая слабые места в организации охраны церкви.

Религия

Хабологи



По убеждениям хабологов, Вселенная представляет собой колоссальное Колесо жизни. Неверующие находятся на ободке Колеса — это грязь, по которому оно прокатывается; злостные противники секты именуются «гнетущими» или «подавляющими». Сами хабологи — спицы Колеса, а лидеры их секты — ступицы, вокруг которой колесо вращается.

Некогда все жили в мире и гармонии, тело и дух были едины во всех существах. Однако, из-за проповедей некоего демонического существа по имени Траказог, Великое Колесо сошло со своего пути. Война нарушила связь между душами и телами, и новое человечество было вынуждено прозябать на Земле. Хабологи путем проповедей и просвещения должны избавить духовную жизнь человечества от осколков душ мертвых, и тогда все люди в мире смогут воссоединиться с Звездным Отцом на планете Кветцель. Хабологи верят в жизнь на других планетах и ремонтируют старый космический шатл, находящийся в Сан-Франциско.

Хабологи верят в нейродины — состояния духа, своего рода чакры. Хабологи изобрели специальную процедуру для очищения нейродинов, связанную с пропусканием сквозь тело вновь

обращенного электрического тока. Последовательные очищения позволяют достигнуть более высоких уровней НИК (Настроенного Искателя Колеса) и более высокого места в иерархии секты. Новообращенным присваивается НИК-1, большинство членов секты имеют НИК-4. Высший уровень НИК-9 только у одного человека — руководителя секты. Управляет сектой НИК-9. НИК-7 выполняет основную роль проповедника, рассказывая людям о религии и вообще ведет практически все дела Хабологов. Людей в секту привлекают местные порнозвезды Хуан Круз и Викки Голдман — они не понаслышке знают о необходимости правильной смазки для беспрепятственного движения колеса, поэтому они уже НИК-5, и это достаточно престижно. Основной штаб хабологов находится в Сан-Франциско. У них также есть отделение в НКР.

Экономика



Крышки от напитка **Nuka-Cola** являются основной валютой северо-восточной пустоши.

Ядер-кола (также Нюка-кола, англ. Nuka-Cola) — это популярнейший в США безалкогольный напиток, который выпускался до Великой Войны. После войны Ядер-кола, которую помнили многие люди, стала самым

популярным газированным напитком постядерного мира, поскольку даже спустя 200 лет прекрасно сохранилась, хотя она в основном встречается теплой и разгазированной, а кроме того этот напиток стал радиоактивным. Частое потребление ядер-колы может вызвать зависимость.

Текущая ситуация

Городом Дэн единолично владеет Мецгер, главарь банды работорговцев. Остальные банды грызутся друг с другом, за право работать на него. Мецгера интересует только то, что касается его бизнеса: рабы и наркотики. Работать на Мецгера — единственный способ для банд заработать крышечки. Мецгеру всё равно, кто на него работает. Лишь бы работа была выполнена хорошо. А именно: поимка рабов, производство и транспортировка наркотиков. На территории города никаких законов, кроме слова Мецгера - нет.

Деятельность банды Мецгера не укрылась от взгляда НКР. Взвод солдат обосновался неподалеку от города. Так же в окрестностях города находится деревня дикарей, еще не пострадавших от работорговцев, и Храм Атома, занятый хабологистами.



**ГЛАВМАСТЕР
СТАНИСЛАВ БЫКОВ**

**ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ:
ТЕХНОГЕННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА**

**МЕСТО:
САМАРСКАЯ ОБЛАСТЬ.**

**СРОКИ:
1-3 ИЮНЯ**

**ПРЕДПОЛАГАЕМОЕ КОЛИЧЕСТВО
ИГРОКОВ: 100**

**КЛАССИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА СО СТРАЙКБОЛЬНОЙ БО-
ЕВКОЙ. ПРИОРИТЕТНОЙ ЗАДАЧЕЙ МАСТЕРСКАЯ ГРУППА
СТАВИТ ВОССОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕ-
СКОГО МИРА, А КОНКРЕТНО МИРА ФОЛАУТА. МЫ ПРОВОДИМ
ИГРУ ТРЕТИЙ ГОД ПОДРЯД И, КЛЯНЕМСЯ ШЛЯПОЙ, ЧТО НАШ
ФОЛАУТ - ЛУЧШИЙ В СТРАНЕ ЗА ПОСЛЕДНИЕ НЕСКОЛЬКО
ЛЕТ.**

САЙТ ИГРЫ: [HTTP://VK.COM/CLUB17478819](http://vk.com/club17478819)





Самарский конвент по теории, практике
и применению ролевых игр СамКон

Мирообозрение

МЗ «Тихий Омут» представляет
полевую ролевую игру

Мир Вла: Южный Престол

24-26 августа 2012

Немного о мире в целом

Обширные территории людского мира. Люди – вот уже несколько веков полностью самостоятельная и самодостаточная раса и ныне единственная, живущая на этих просторах...

География

Простираются земли людского мира на большие расстояния от Закатного моря на западе, до восточных гор. И пролегают эти дали меж южной горной цепью и безлюдной долиной на севере, что названа Землей Отречения, за которой начинается другой мир.



Место действия

Терпи [тэ'рпи] – обширные степи и леса, берущие свое начало на западе от реки Теноры, а на востоке упирающиеся в озерный край Изис. Единое плато, зажатое с севера и юга между двумя горными цепями и двумя вулканами. Севернее, степи Терпи пролегают между горами и озерами, и вливаются в бескрайние просторы Нордола – земель кочевых племён, из которых они периодически приходят, чтобы пополнить свои запасы скота, оружия, доспехов, мелкой бытовой утвари и драгоценностей. И далеко не всегда это происходит по воле южных народов.

История

Почти вся история мира – это история не людского мира, а мира, в котором люди редко играли значимую роль.

I Эпоха

В давние времена по земле ходили живые боги. Они играли значительную роль в жизни всего мира. И зачастую смертные были игрушками в их руках, а страны – инструментами в их игре. В те времена ангелы населяли эти просторы, что мы зовем ныне людским миром. Но ангелы довольно быстро обнаружили, что они не одни, и есть еще и другой смертный народ – люди. Люди были слабы и дики, и ангелы распахнули им врата своей цивилизации – научили языку, привили культуру, открыли тайны магии тем, кто был способен их постичь. И, конечно, люди тут же стали предметом интереса богов.

А затем случились события, на которое у современников имеется два противоположных взгляда. Одни считают, что боги были злыми и угнетали народы. И тогда ангелы, будучи сильными, встали на защиту людей. И началась война с богами. И в той войне ангелы стали победителями, а боги были изгнаны из мира. Другие, во всем винят ангелов, говоря, что те были злыми и угнетали людей, а боги лишь встали на их защиту. Однако потерпели поражение и были убиты ангелами. Но, так или иначе, война между богами и ангелами случилась, и богов в мире больше нет.

II Эпоха

Так начинается вторая эпоха – мир без богов. Мир, в котором двум народам приходится уживаться наедине друг с другом, без вмешательства 'свыше'. Ангелы и люди живут тесно бок о бок, населяя все регионы мира, безраздельно существуют в городах. И хотя в каждом из регионов складываются свои традиции, культура, диалект и даже этническое формирование внутри каждой расы; живут они все же единым государством, во главе которого Совет, состоящий из элит этих регионов.

III Эпоха

Но вот, несколько веков назад пути, некогда дружных народов, разошлись. И случился Великий Исход – исход ангелов на север, за пределы известного людям мира.

Некоторые считают, что ангелы покинули мир, потому что устали

мириться с бесконечными человеческими пороками и глупостью. Понимая, что для людей и с людьми им не построить государства и мир, отправились строить свой мир, вдали от людей.

Есть среди людей и другая версия произошедшего. Согласно этой версии, люди устали мириться с высокомерием и жестокостью ангелов, и прогнали их со своей территории.

У с этих пор история начинает новый виток – история людского мира. Однако пребывание наедине с самими собой было не долгим и ‘ангельское прошлое’ не давало покоя некоторым радикально настроенным людским народам. Что к концу первого столетия новой эпохи они собрались войском и отправились в поход за ангельскими крыльями и головами. Говорят, то войско даже не дошло до границ ангельского мира, и что в восточной части Земель Отречения (границы двух миров) нашли свое вечное пристанище тысячи людских душ. То место прозвали Землей Памяти, в назидание другим. А поход вписали в историю под названием Кровавый.

С уходом ангелов люди заняли все посты во главе государства и получили в полное распоряжение все территории. Но не смогли удержать тонкое равновесие хранившее конфедерацию от развала. В итоге она пала, а народ начал растаскивать в разные стороны все то, что еще оставалось от прежнего мира. Власть на местах исчезала и появлялась, и снова менялась. Начались бесчисленные междоусобные войны. Мир погрузился в хаос.

Регионы и народы людского мира

К концу II эпохи в каждом регионе уже сформировались свои людские народы. И к настоящему времени некоторые регионы стали этническими государствами, а на территории других сложились свои фракции.

Северные пустоши

Когда-то на их месте было сердце великой Дорийской империи, простиравшейся далеко на запад и юго-восток за пределы пустошей. Населял эту территорию и создал империю воинственный народ, радикально настроенный против ангелов. Большая его часть погибла в Кровавом походе, который они сами и инициировали. Остальные погибли в жесточайших войнах по разделу империи. И лишь небольшая

часть Дорийцев, выжив в те жуткие времена, перекочевала в другие страны и растворилась среди местных народов. И вот уже более пяти столетий эти земли пусты.

Нордол

Бескрайние степи севера – последняя обитаемая людьми земля на пути к ангельскому миру. В степях Нордола обитает местный народ – Норлы. Смуглые, жилистые, высокого роста, с узким разрезом глаз. Они обычно кочевники. Не любят долго сидеть на одном месте. Не строят городов. Их лагеря (стоянки) легко разбираются и переносятся на другое место. Довольно необычное поведение для людей. Во времена ангелов такого не было.

На юго-западе, у подножия спящего вулкана остались еще мелкие города и селения – осколки Дорийской империи. В них живут оседлые Норлы (таковых меньшинство, они скорее исключение). Они занимаются ремеслами (в основном гончары, кожевники, особенно в почете кузнецы), а также разводят скот и лошадей. Кочевники, как правило, занимаются приручением и объездкой диких лошадей. Вообще, Норлы любят этих животных. Кони, кстати, являются одним из ходовых товаров в бартерах других народов со степняками.

Катер

Катер [ка’тэр] – регион мира и одноименное феодальное королевство. Еще одна северная земля, пролегающая западнее степей Нордола, вдоль Закатного моря. Но, в отличие от Нордола, цивилизованная и густонаселенная. Здесь проживает народ – Каты [ка’ты]. Они религиозны; тонко понимают искусства и природу мира. Эмоциональны и широки душой, но при необходимости крайне сдержаны и аскетичны. Наиболее лояльны по отношению к ангелам из всех людских народов. Учитывая эти качества несложно понять, почему Каты чуть ли не обожествляют ангелов, и ходят в паломничества через Земли Отречения в открытые ангелами города. В королевстве с необычайным трепетом относятся к наследию ангельской цивилизации; будь то вещи, вроде драгоценностей и артефактов, оружия и доспехов, или памятники архитектуры и культуры, предметы искусства, язык. Каты, возможно, последний людской народ, говорящий на ангельском и не забывший как выглядят сами ангелы.

Междуречье

Регион, к югу от Нордола и юго-западу от Катера. Земля, раскинувшаяся меж двух великих рек, впадающих в заливы Закатного

моря, омывающих ее с запада.

Довольно развитый регион. Вообще, уровень развития в людском мире – это скорее степень сохранности наследия предыдущей цивилизации, нежели результаты изысканий и достижений нынешней эпохи.

Междуречье населяют Диры. Они более сдержаны в проявлении эмоций, нежели их соседи Каты, и при этом более свободно относятся к законам морали и значительно менее религиозны. То еще сочетание! Но, они вполне дружелюбны и не воинственны, особенно если вы хотите расстаться со своими деньгами в их лавке, таверне, борделе, игорном доме или стране.

Междуречье второй регион-государство людского мира. Это торговая республика. Она сформировалась как военно-торговый союз вольных городов. В процессе становления государства образовывались различные гильдии – торговые, ремесленные, военные; которые затем сложились в множество Домов, ведущих жесточайшую конкуренцию. В войне Домов использовались любые средства достижения целей. В те времена страну залило кровью. Но из них впоследствии сформировались 13 Великих Домов, из элит которых состоит Совет республики. Каждый Дом контролирует свою сферу деятельности, владеет своими землями и кварталами городов. Но государство имеет общую армию, казну, чеканит свою единую монету. Ведет торговлю по всему миру.

Пика

Земля к юго-западу от Междуречья. Во времена ангельской цивилизации была единым субъектом конфедерации. В начале эпохи, когда мир погрузился в хаос, Пика, как и все прочие земли людского мира, была поделена и растащена на части жадными до власти людьми. Но к настоящему времени так и не смогла консолидироваться.

Пику населяют разные народы. Из-за того, что здесь не сложилось сильного этнического государства, имели место быть экспансии соседних народов. В наши дни в Пике, местного народа – Мелов – чуть менее половины. Около четверти – Диров, пятая часть – Пиры, менее десятой части – остальные народы.

Пику можно условно разделить на две части. В южной – до сих пор идут жестокие переделы земли между племенами Мелов. Уровень развития там самый низкий в мире. Крупные города лежат в руинах, малые селения – предмет постоянный военных конфликтов. Северная половина – напротив, вполне цивилизована и давно поделена между

полисами. **Азания** и **Типрим** расположенные близко с границей Междуречья во многом похожи на Республику. Да и проживает в них большое число Диров. А вот город-государство **Казум** разительно отличается. Большой город на востоке Пики. Держит под контролем прилегающие территории. Управление – каганат, во главе с ханом. Население более ста тысяч человек. Пиров, Мелов, Казуминов (местный этнический сплав нескольких народов), Диров с остальными народами – проживает в полисе примерно поровну. Казум является оплотом земель Пики перед нарастающей экспансией Терпи на запад. [Казум – сплав западной и арабской культур]

Мора

Восточный регион. Земля, тянущаяся от южного вулкана до северных пустошей. Лежит по восточную сторону от Великих озер.

Более удивительной страны в мире людей не найти. Мора, как и многие государства, сложилась военно-торговым союзом вольных городов. Четыре больших города, построенные во времена ангельской цивилизации – основа союза. Каждый город владеет своей армией, казной и абсолютным самоуправлением (имея свои органы всех ветвей власти). Однако, Союзный Собор (совет страны) имеет ограниченную власть над городами. Чеканит единую монету, имеет Трибунал – как высшую судебную инстанцию; корректирует экономическую политику городов, выступает как единый политический голос в иностранных переговорах.

Также на территории Морийского региона располагается большое число культов, орденов, гильдий, монастырей; владеющих своими территориями. Здесь наиболее остры вопросы религиозных веяний, магических воззрений, научных изысканий, терпимости к другим этносам людей и к ангелам. Зачастую эти организации придерживаются диаметрально противоположных взглядов и нередко возникают военные конфликты. Союз городов контролирует все подобные ситуации.

Мору населяет одна из четырех этнических групп Пиров. Морийские Пиры сочетают в себе положительные качества других этнических групп. Они также как и северяне (северные Пиры) сдержаны в эмоциях, выносливы и устойчивы к потрясениям, могут быть жесткими, когда требуется. Но, как и южане радушны и эмоциональны при своих друзьях. Могут радоваться как дети простым вещам, быть немного по-детски наивными.

Предгорье

Самый восточный регион. Название само говорит за себя – земли, протянувшиеся вдоль восточной горной цепи с юга на север через весь мир людей до Земель Отречения. Здесь живет самый загадочный народ людей – Меры. Низкорослые и коренастые. Из-за их телосложения и роста другие народы называют их гномами, но не в лицо конечно. Они всегда серьезные или угрюмые (кому как угодно), немногословные. Пунктуальные и исполнительные. Являясь народом с довольно закрытой, замкнутой культурой, Меры имеют свои социальную систему и язык, практически неизвестные за пределами их региона. Но, будучи хорошими горняками, кузнецами, инженерами, ювелирами и зачарователями – ведут торговлю с соседями. Особенно с Морой, Терпи и Изисом. Поэтому, гномы неплохо говорят на их языках. Есть мнение, что Меры до сих пор живут кланами, как племена в древности, или у варваров южной Пики. На поверхности Предгорья у Меро́в немного городов, большинство их селений расположено внутри гор.

Территория игры

Действие игры происходит на просторах Терпи и Изиса. Со времен Великого Исхода в этих землях начался, как и везде, передел власти. И сразу вокруг городов начали образовываться мелкие государства. Однако, со временем они сложились в более крупные политические формирования. В конечном итоге в Терпи осталось три фракции: Сегра на севере; Агата на юго-востоке, включив в себя Арийские земли; и Мелра (бывшая столица региона в прошлом) на юге, поглотив в себя множество земель. А Изис смог вырасти из союза вольных городов в полноценную единую республику.

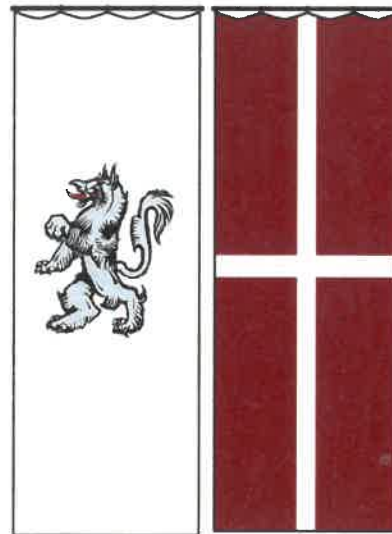
Сегра

Северная фракция Терпи. Наследная монархия. Правит князь. В его подчинении находится несколько маркграфов (наместников, правителей марок). При дворе есть целитель и маг. Княжество населяет в основном этническая группа Пиров – северные Пирыв. Более сдержанные в эмоциях, нежели их южные собратья. Педантичные и исполнительные. Отличаются жесткостью характера, но не обделены чувством справедливости, и им не чужды сострадание и милосердие.



вости, и им не чужды сострадание и милосердие.

Также Сегру населяют большое число оседлых Норлов, что иногда создает напряжение в княжестве. В последнее время беды одна за другой настигают эту страну. Известно, что князь несколько раз прибегал к помощи шамана из степей.



Агата и Ария

Союзное государство на юго-востоке Терпи. Два герцогства, с наследным правом владения каждое. Власть над государством наследственная по линии Агатского герцогства. Правит электор (название должности сохранилось со времен ангельской конфедерации). Совет союзного государства имеет законодательные и совещательные полномочия в управлении. Состоит из электора, герцога и их наместников (графов).

Населяют этот край арийские Пирыв (этническая группа южных Пиров).

Мелра

Самая крупная фракция. Занимает западную и центральные части Терпи. Пролегает по правому берегу великой реки Мелы. Мелра стоит на обоих берегах реки.

В прошлой эпохе – столица Терпи. Это один из основных аргументов Мелрийских политиков при претензиях на единый южный престол.

Мелра – конфедерация по способу государственного устройства и парламентская республика по способу государственного управления. Управляет страной двухпалатный парламент (палата лордов и совет конфедерации, он же кабинет министров). Возглавляет парламент спикер, страну – цензор. У цензора представительная и законодательная функции.

Населяют конфедерацию мелрийские Пирыв (этническая группа южных Пиров).





Изис

Озерный край. Сравнительно небольшое этническое государство Излоров, на северо-востоке от Терпи. Сложилось в полноценную республику из союза вольных городов. Семь больших городов за белокаменными кремлями расположились полумесяцем вдоль берегов Великих озер. С запада край защищает огромная цитадель ангельской постройки. А на южном и северном окончании полумесяца стоят гарнизоны наемных степняков и прочего люда. Из одного из центральных городов ведет крепкий каменный мост на восток, в Мору. У моста каждая со своей стороны стоят две твердыни – пограничные форты.

В каждом из семи городов Изиса управляет старейшина, выбранный боярами (местными дворянами) на Городском Соборе. А страной руководит князь, выбираемый боярами на Земском Соборе. Армию возглавляет воевода, у которого есть своя дружина, как и у князя. Есть в озерном краю и озерные ведьмы, и целители.

Излоры довольно мирный народ. Никогда сами не развязывали войн. Вся их история – история оборонительных войн за свободу и независимость.

Текущая политическая ситуация

Катер и Междуречье пытаются освоить новые территории, заглядываясь на западный Нордол и западную Пику. Казум и Мелтра с надеждой смотрят на южную Пику. Мора давно имеет планы на Агатскую и Арийскую земли.

В самом Терпи каждая из трех фракций претендует на единый южный престол. Одна больше другой. И никому из соседей Терпи это не выгодно, поэтому они с разных сторон подливают маслице в тлеющий огонь вражды, не доводя до крайностей. А Изис желает спокойствия в регионе и с тревогой взирает на своих соседей с востока, которые несколько веков уводили их собратьев в рабство; с севера, которые долгие столетия набегами рушили хрупкий мир и жгли деревни; с запада и юга, которые постоянно пытаются втянуть их в свои политические игры.

Основные занятия жителей

Зде как: кто-то воюет (как на юге Пики), кто-то грызется за малые куски земли и титулы / сферы влияния, пока властители закрывают на это глаза (как в Катере и Междуречье), кто-то поддерживает мир и пресекает конфликты (как в Море), кто-то следит за порядком (как любая профессиональная стража в любом крупном городе).

Строители возводят крепости, портные шьют одежду, ювелиры делают украшения, кузнецы выковывают доспехи и оружие, а виноделы производят доброе вино, которое радует всех. Каждый занят своим делом. Ну и, конечно же, есть те, кто правят этим миром, каждый своей землей. Аристократы и дворяне.

На игре, в силу объективных обстоятельств, практически не будет крестьян и ремесленников. Они будут представлены игротехнически в виде виртуальной рабочей силы на местах. Все персонажи игроков будут принадлежать к одному из трех условных классов: к военным, мещанам, либо знати.

Экономика

По всему миру люди добывают разные ресурсы. В некоторых уголках – редкие и от того наиболее ценные. Происходит постоянная торговля этими ресурсами между разными странами, находящимися в состоянии мира, особенно в этом деле преуспело Междуречье. К тому же сильные государства чеканят свою монету.

На игре планируется сильная ресурсно-товарная экономика. Торговля между фракциями и на внутренних рынках. Экономические циклы. Развивающаяся экономика и экономика строительства и найма.

Личные деньги каждый сможет заработать своим делом, службой или землей и потратить на товары и услуги.

Религия и магия

С религией в мире, где были низвергнуты и преданы забвению «живые» боги, несколько сложно обстоят дела. Практически на всей территории нынешнего мира людей религия присутствует только в

Катере, где обожествляются ангелы; в Море, где местное государство терпимо относится ко всякого рода культам и некоторые еще чтят забытых богов. Степняки обожествляют силы природы и чтут духов, с которыми разговаривают их шаманы. Варвары с юга Пики поклоняются идолам. Пираты Закатного моря – морским чудищам и духам волн, ветров и молний. Остальные больше верят в себя, свои силы, магию, судьбу и т.д.

Вопрос веры в посмертие каждый для себя решает по-своему. Смертность души, реинкарнация, вечное пребывание в чертогах смерти (вместилище душ бога смерти) наедине с самим собой (т.к. самого бога смерти уже нет). И быстро распространяющееся учение о Гее. Гея – дух земли, к которому стремятся все души умерших, и из которого рождаются новые.

Во времена конфликта с богами ангелы и маги боялись, что, победив небожителей, они лишатся магии. Но с «падением» богов исчезла только одна магия – мистицизм (изменение мира). Его прозвали божественной магией. Она сохранилась только в древних свитках и артефактах. А все прочие начала остались нетронутыми. Лишь уровня силы все потеряли. При богах заклинания пятого круга (наивысшего) было уделом смертных. Теперь же они канули в лету. Во II эпоху и далее пределом для ангелов, сильных магией, было колдовство четвертого круга. Маги из людей достигали третьего круга. А теперь сильные мира сего довольствуются чарами второго круга. Для остальных – первый круг непреодолим.

Кроме подчинения стихий и овладения колдовскими тайнами начал Света и Тьмы, маги могут обладать и другими более редкими знаниями тайной науки. Например, околдовывать разум, говорить с животными, подчинять духов (как это делают шаманы степей) и т.д. Подробное описание магии есть в соответствующих правилах к игре.

Наука, медицина, образование

Наследие ангельской цивилизации оставило людям, в том числе и науки, сопровождающие жизнь всего мира и помогающие им в быту и на войне. Такие как философия, физика, почти забытая алхимия, геометрия, математика, астрология и медицина. Знания, применяемые в архитектуре и строительстве, картографии, археологии, сельеварении, осадной инженерии. Познания в медицине позволяют целителям-не-

магам успешно справляться со многими болезнями и травмами. Целители – уважаемые и ценные люди в любом краю. Знания, по большей части, передаются лично – от учителя к ученику.

Образованием целенаправленно, пожалуй, занимаются только: Дома Междуречья, собирая в классы и передавая своим подопечным ценные знания, применяемые на благо Дома и всей Республики; а также, гильдии, культы и ордена Моря – по тому же принципу. При дворах Катера, Терпи и Изиса, семей аристократии Моря и полисов Азании и Типрима образование осуществляется несколькими способами. Устаревший вид – передача знаний лично от главы семейства своим потомкам и воспитанникам, а также отправка отпрысков на воспитание к другому двору. И более современный подход – посредством наема гувернантов (семейных учителей) для нужд исключительно собственной семьи, либо групповое обучение гувернантами на дому у более состоятельного дворянина или аристократа. Ремесленники, как и всегда, получают свое знание от мастера, у которого поначалу работают подмастерьями.

Военное дело

Один из основополагающих столпов мира людей.

В Катере, Терпи и Предгорье предпочитают тяжелые латные доспехи. Венцом творения кузнецов считаются – готический доспех в Катере и итальянский в Терпи – созданные по подобию творений мастеров из Предгорья. Войска и стражи Междуречья, Изиса, Моря и северной Пики чаще используют средние доспехи – кольчуги, чешуйчатые доспехи, бригантины. А в северных степях напротив, используют легкие доспехи. Как правило, чешуйчатые и сплошные кожанки. Такие доспехи нередко встречаются и в Казуме. На юге Пики варвары используют любые доспехи и оружие, которое попадает в их распоряжение.

Степняки и бойцы Казума из оружия предпочитают сабли и кривые кинжалы. Во всем остальном мире используют прямые мечи разной длины. Двуручные – любят использовать рыцари Катера. Полуторные – тоже прижились в феодальном королевстве, но они также пользуются популярностью в Терпи и Море. Стражники Междуречья и Моря наряду с короткими мечами и кинжалами используют алебарды и луки (реже арбалеты). Арбалеты состоят на вооружение войск и стражи в Катере и Изисе. Топоры (в том числе метательные) – на вооружении можно

встретить лишь на юге Пики и в Предгорье, реже в Море и Терпи. Метательные лезвия, кроме как у стражи Моры, ни у кого на вооружении не замечены, однако пользуются большой популярностью среди «мирного» населения Междуречья, Казума и юга Терпи.

Известные личности

К ним относятся все наиболее видные дворяне и аристократы. Из простого люда, при своих дворах и в своих городах, хорошо известны маги и целители, менестрели и артисты, мастера (в частности, кузнецы). Всех их вы будете знать в лицо или по их делам (ближе к игре, когда будут утверждены предварительные списки ролей).

Последние новости

Скоро, великий праздник «восхождения черной луны» (в прошлом религиозный, ныне носит исключительно культурный характер). На него в Мелру (самый крупный город Терпи и столица одной из трех местных фракций) съедутся жители окрестных городов, лучшие менестрели и артисты со всего юга. А также в честь праздника покажет свои представления крайне популярный на юге и известный по всему миру театр «Ангельские козни»!

Параллельно празднику состоится ряд важных политических встреч, на которые прибудут все значимые персоны Терпи и ряд делегаций и частных гостей из других стран.

Сплетни

Уми земля полнится!

Говорят, массовая потеря сознания в Трилле (городе на западе Мелрийской конфедерации) несколько месяцев назад дело рук одного радикального магического культа Моры. Однако, Союз опровергает подобное. Другие считают, что это провокация со стороны Казума. В связи с этими слухами в Мелру прибывает эмиссар хана.

Еще ходят слухи, что князь Сегры тяжело болен и скоро умрет. Отказывается от помощи шамана, а придворный целитель не в силах ему помочь. Хотя он время от времени появляется на людях. Северяне говорят, что он выглядит слишком хорошо для покойника.

Сплетничают, что электор Агаты марионетка в руках его придворной ведьмы, неблагородной к тому же, от которой в оцепенении весь местный двор и в легком ужасе прочие дворы Терпи, Изиса и Моры. Эти сплетни разнеслись от самой Агаты по всему югу, и уже успели вернуться обратно. Они затмевают даже сплетни о, якобы, любовной интрижке между ними. Всему причина, что электор не отличается особо сильным характером. Он, скорее наоборот, скромен. А его приближенная напротив, славится жестким характером и тяжелым взглядом. И она сопровождает его везде и всюду. Вот и в Мелру они наверняка приедут вместе.

Появились тревожные слухи, что лидеры всех трех фракций Терпи собираются договориться, и вскоре отменят рабство вслед за Морой и Изисом. Возможно, из-за этого в Мелру на праздник едут такие важные гости из Катера, в котором рабства никогда не было и всегда публично осуждалось. Если так, то последним оплотом рабовладельчества останутся только Междуречье и полисы северной Пики.

А еще...

На игре, помимо выше обозначенных трех фракций Терпи и локации Изиса, будет присутствовать стоянка северных кочевников, табор цыган и гости из других государств.

А также, на игре планируются: театр и менестрели, таверна с кабаком, бордель и игорный дом.

Вагружайтесь у мастеров, погружайтесь в чудный мир игры и приезжайте к нам играть. Будет интересно и весело! Место найдется каждому!

У нас будет свой театр, Black Jack и шлюхи... (С)

**Полигонная ролевая игра
по авторскому фэнтези**

Время: 24-26 августа 2012

Место: Самарская обл.

(полигон уточняется)

Формат: политика, интриги,
экономика, магия

Масштаб: 120-150 чел.

ММ «Тихий Омут»

Главмастер и демиурга - Тук

Контакт: vk.com/mir_ela



О чем игра

Игра строится вокруг политики
фракций, борющихся за власть.

В круговороте чужих интриг
главное - не потерять себя.

Помнить, кто ты есть, принимая
то или иное решение.

И не упустив свой шанс на волне
перемен ворваться в новую жизнь.

Здесь любой сможет занять
достойное место и вписать себя в
историю этого мира.

Историю творит каждый из нас...





Самарский конвент по теории, практике
и применению ролевых игр СамКон

ДЫСКООБОЗРЕНИЕ

ДИСКООБОЗРЕНИЕ

Хороший юмор необходим, как глоток воздуха, ибо уметь посмеяться над собой и другими — чем не путь существования в нашем безумном мире? И здесь весьма кстати придется остроумная книга, в легкой и доступной форме повествующая о серьезных вещах, ненавязчиво заставляющая задуматься о вечных проблемах нашего с вами бытия...

Именно такой книгой является "Плоский мир" — самый популярный цикл юмористической фэнтези, когда-либо и кем-либо писавшийся, давно уже обретший во всем читающем мире культовый статус.

ПЛОСКИЙ МИР ТЕРРИ ПРАТЧЕТТА

Зеркало всех прочих миров — вот истинная суть творения Пратчетта. Вселенная Discworld, его обитатели и события, происходящие с ними, могут быть абсолютно фантастичны. Но сквозь них проглядывают знакомые черточки, и за лукавой улыбкой автора перед читателем во весь рост встают вполне реальные проблемы нашего мира.

Глава 1 КОСМОГОНИЯ И ГЕОГРАФИЯ

"Великая космическая черепаха А'Туин несет на спине мир-Диск, который поддерживают слоны: Бериллия, Тубул, Великий Т'Фон и Джерракин... С Края этого мира океан бесконечно изливает свои воды во вселенскую ночь".

Общеизвестно, что Плоский Мир — это плоская планета, своего рода геологическая пицца, но без анчоусов. Он представляет собой зрелище, намного более впечатляющее, чем миры, расположенные во Вселенных, созданных Творцами с меньшим воображением, но с большим механистическим походом. Плоский Мир занимает место на самом краю Реальности, любая, самая незначительная вещь может привести к разрыву. Его существование возможно, благодаря некому участку невозможности на кривой вероятности, или, благодаря тому, что боги тоже любят шутки, как и все другие живые существа. Собственно даже в большей степени, чем большинство людей.

На поверхности Диска можно увидеть четыре основных континента:

1. Безымянный континент: характерными чертами этого континента являются равнины Сто и Овцепикские Горы — они занимают всю территорию от Пула до Анк-Морпорка, расположенного на побережье

Круглого Моря. В различных описаниях упоминается меньшая часть этого континента, так что огромная территория расположенная по другую сторону Пула практически неизвестна, за исключением города Орлеи (Genua) и нескольких мелких стран.

2. Клатч (континент): этот континент достаточно подробно описан в различных источниках, но в любом случае, не будет сильной ошибкой рассматривать Клатч в качестве плоскомировой Африки — с таким же набором «средиземноморских» государств, постепенно переходящими в большие и более-менее неисследованные равнины Гершебы (Hersheba) и Говандалэнда (Howondaland).

3. Противовесный континент: он значительно меньше по размерам, чем предыдущие континенты, но на его территории находится самое развитое государство.

4. XXXX: именно под таким названием этот загадочный четвертый континент обозначен на картах. Однажды до него добралась группа жителей Анк-Морпорка, но затем он был потерян, затем снова найден и в настоящее время является полноправной частью цивилизованного мира, а также служит поставщиком оперных певцов, барменов, людей с рюкзаками и так далее.

Были и другие континенты, которые затонули, взлетели на воздух или просто исчезли. Такого рода вещи происходят повсеместно, даже на более упорядоченных планетах.

И наконец, внизу, под самыми глубокими шахтами и заилинными днами морей, а также под фальшивыми ископаемыми положенными там Творцом (согласно распространенному поверью) специально для того, чтобы вводить археологов в заблуждение, находится сам Великий А'Туин.

ГЛАВА 2. ЛЕТОИСЧИСЛЕНИЕ

Общепринято, что в году 13 месяцев — Оффлий, Февраль, Март, Апрель, Май, Июнь, Грюнь, Август, Сплюнь, Сектябрь, Огнябрь, Декабрь, Ик (Offle, February, March, April, May, June, Grune, August, Spube, Sektober, Ember, December, Ick). В неделе восемь дней — восьмой называется Осьмица (Octeday).

Столетия также имеют свое собственное название, обычно их дают астрологи. Большинство событий, с которыми мы знакомимся, происходят в конце Века Летучей Мыши и начале Века Трех Вшей.

Глава 3. НЕКОТОРЫЕ ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ФИЗИКИ

Каким бы хаотичным он иногда не казался, Плоский Мир управляется специфическим набором законов природы, если не законов, то по меньшей мере директив. Здесь есть гравитация. Здесь есть причинная-следственная связь, чередующаяся со случайными событиями. Но за пределами этого набора все становится несколько запутанным. Можно предложить следующую теорию: Плоский Мир не должен существовать. Плоское состояние не является естественным для планеты, черепахи могут вырастать только до определенного размера. Существование этого мира означает, что он занимает то место в пространстве, где Реальность очень тонка, где слово должно не имеет такой силы, какую оно имеет во всех остальных вселенных. Плоский Мир создает чрезвычайно глубокий колодец в ткани Реальности – подобно тому, как Черная Дыра образует колодец в гравитационном поле Вселенной. По-видимому, создаваемое им напряжение вызывает постоянный поток того, что за неимением лучшего слова, мы называем магией. Слабое давление реальности также приводит к разнообразным вторичным эффектам. То, что едва способно существовать в «реальном» мире, не испытывает никаких трудностей с существованием в своем естественном состоянии на Плоском Мире. Поэтому, здесь определено могут быть и драконы, и единороги и морские змеи – правила ослаблены.

Кроме того, есть ряд дополнительных факторов, которые увязывают «физику» Плоского Мира, это:

а) Жизненная Сила

б) Сила метафор и веры

с) Повествовательная причинность (Narrative Casuality)

Как известно, жизнь стремится существовать. Общепринято, что Вселенная была специально спроектирована для таких целей. Доказательств особых не требуется – несуществующей жизни трудно оглянуться вокруг и заявить, что Вселенная была спланирована так, чтобы ее, жизни, не было. Жизнь на Плоском Мире штука очень простая к употреблению. Каковы бы не были преграды для нее во всех других местах, на Плоском Мире этих преград почти нет или они намного слабее. Практически все, что угодно может жить и развиваться, если не разум, то хотя бы свою точку зрения. Скалы, грозы и даже целые здания могут, в надлежащих обстоятельствах, продемонстрировать свою жизнеспособность в буквальном смысле этого слова.

ГЛАВА 4. МИРОВОЙ МЕНТАЛИТЕТ

Пойдем дальше. На Плоском Мире метафоры склонны принимать себя всерьез. Так, Скелет в рясе – не просто метафора, символизирующая смерть всего сущего. Скелет, облаченный в рясу, это и есть Смерть, вполне самостоятельно и насыщенно живущий. Вера здесь обладает могущественной силой. То, во что верят с достаточной силой, существует на самом деле. (И наоборот, неверие делает нереальным все, что угодно, не считаясь с фактом его существования. Возьмем, к примеру, Господа. Чудо-собака может говорить, но большинство людей не способны услышать его потому, что в глубине души они твердо знают – собаки не разговаривают. Их мозг определит любого заговорившего пса, как статистический выброс и благополучно проигнорирует.) Боги плоского Мира существуют потому, что в них верят и их могущество возрастает или убывает в зависимости от силы верования. И в этом нет ничего магического. Как никак, часть могущества ведьм – да и волшебников тоже, насколько это к ним относится, заключается в том, как они себя преподносят. Остроконечные шляпы, это своего рода представительская одежда, служащая для повышения авторитета; по своей сути они не отличаются от белоснежных рубашек в рекламе стирального порошка. Если люди верят в ваши магические способности, вы уже на половину волшебник.

И наконец, повествовательная причинность или сила историй. Возможно, это самая могущественная из всех сил и опять же, слабые отголоски ее могут быть найдены в этом мире. Мы не бросаем слов на ветер говоря – история повторяется. История и в самом деле имеет набор образцов, моделей для времени. Люди снова и снова оказываются в одних и тех же самых ситуациях и играют одни и те же роли, как будто им в руки сунули сценарий: Супружеская Перебранка, Собеседование О Приеме На Работу, Опять Меня Стукнул На Светофоре Какой-то Сукин сын! Есть и более масштабные образцы – возникновение и расцвет империй, развитие цивилизаций... Человечество кружит по одной и той же наезженной колее и с каждым новым оборотом колее становится все глубже и все труднее свернуть с нее.

Ощущение предопределенности пропитывает весь Плоский Мир. Исторические монахи наблюдают за Историей, следя за тем, чтобы события происходили в соответствии с написанным в книгах (хотя, благодаря открытию квантовой неопределенности, возникла проблема в выборе книги).

ГЛАВА 5. КРАТКАЯ ЭТНОГРАФИЯ ДИСКА

На Диске обитает множество разумных и условно разумных существ. Это обеспечивает не только яркую палитру народонаселения, но и становится причиной ведизма, который однако, как ни прескорбно не отменяет и расизма. У видизма много проявлений: например, возражающие против нечисти – виталисты, встречаются также и противочеловечьи видисты, но обычно это ответная реакция.

Итак, краткий перечень самых упоминаемых видов:

Вампиры
Гноллы
Гномы
Големы
Горгульи
Зомби
Йети

Люди
Нак Мак Фиглы
Оборотни
Тролли
Морские тролли
Эльфы

ГЛАВА 6. МАГИЯ

Волшебная Магия и Волшебники (Wizard Magic)

В наши дни местом расположения Незримого Университета стал Анк-Морпорк, Город Тысячи Сюрпризов, если верить путеводителю. В Незримом Университете существует восемь уровней колдовства и соответственно восемь волшебнических званий. Однако на Диске много и других школ волшебства, некоторые из них даже считаются тайными, и потому ничто не может помешать членам этих учебных заведений называть себя волшебниками аж девятого уровня, за исключением, правда, того небольшого обстоятельства, что при встрече с настоящим волшебником им грозит провести все свое дальнейшее существование около пруда в ожидании принцессы милого зеленого оттенка.

Магия волшебников обычно включает в себя всевозможные иллюзии, погоду, огненные шары и весьма редкое залатывание дыр в материи реальности. Основным магическим средством в их работе является посох, обычно около шести футов длиной с вошедшим в фольклор нехилым набалдашником на конце. Ежедневные ритуалы позволяют посоху накапливать энергию, которая впоследствии может

быть быстренько израсходована на нужды волшебников или, наоборот, храниться в книгах с заклинаниями и оживать лишь путем произнесения специальных магических формул.

Ведьмовская Магия (Witch Magic)

В отличие от волшебников, ведьмы предпочитают более уединенное существование. Они всегда стоят на грани принятия решений. Решения принимают исключительно ведьмы, соответственно всем остальным принимать решения нет никакой необходимости, таким образом, им остается только молиться, чтобы никакие решения не принимались вообще. У ведьм не существует учебных заведений и иерархической системы. Достаточно необычный ведьмовский шабаш носит, как правило, неформальный характер и состоит из Матушки Ветровоск, Нянюшки Ягг и Маграт Чесногк, собирающихся на Ланкрской Горе, чтобы обсудить последние сплетни и поговорить о ланкрских делах. Кроме того, раз в год ведьмы обычно собираются еще и для специальных ведьмовских судов.

Когда ведьмы собираются вместе, вопреки всеобщему убеждению, они не устраивают танцы нагишом под луной, разве что Нянюшка Ягг, да и то не всегда. Ведьмы на самом деле имеют довольно древний и строгий моральный кодекс, исключая опять же Нянюшку, кодекс которой еще древнее, чем у всех остальных. Ведьма обучается другой ведьмой, один на один, до тех пор пока преподавшая основы знаний не умирает или не покидает этот мир каким-нибудь другим способом. Это означает, что из поколения в поколение местность имеет возможность наблюдать успехи ведьм практически одного уровня мастерства. Основным сосредоточением ведьмовского ремесла является домик ведьмы, который может переходить опять же "из поколения в поколение" на протяжении столетий. Например, Домик Маграт (на данный момент заселенный новым неформальным членом общины - Агнессой Нитт) традиционно считался домиком ведьм, занимающихся исследовательской работой.

ГЛАВА 7. Анк-Морпорк

Население - 1 000 000 человек (включая пригороды).

Экспорт: промышленные изделия, большинство видов животной и растительной пищи, производимой в плодородной долине Сто, крупные неприятности.

Основной "незримый" экспорт: банковские кредиты, убийства по найму, волшебство, крупные неприятности.

Импорт: сырье, население, крупные неприятности.

Девиз поновее - "Merys in Pectum et in Aquam" (что означает "Чист душой и водой") - был изобретен одной высокопарной комиссией в ранние годы Первой Республики, и считается удачным приколом.

Девиз постарше, и, как не странно, более популярный "Quanti Canicula ille in Fenestra?" буквально переводится как "И почем эта собачонка в окошке?". Породил множество городских легенд. На самом деле создан, как и многие другие городские нелепости, во времена короля Людвига Деревянного.

Анк-Морпорк славится своими многочисленными гильдиями. Анк-Морпоркские гильдии — самые представительные и старые на Диске. Крупнейшие из них представляют собой сложные сообщества, наделенные особыми правами и со своими собственными уставами. Почти все школы и приюты города управляются гильдиями. Гильдийные школы дают довольно высокий уровень образования, например, Гильдия Убийц считается одной из лучших на Диске и многие аристократы отдают своих детей в ее школу не столько для того, чтобы они стали наёмными убийцами, но и для получения отменного образования.

Список гильдий

Гильдия Азартных игроков («Цвет Волшебства»). Находится напротив обычного (между взрывами) места положения Гильдии Алхимиков. На вопрос о том, не боятся ли они такого соседства, следует просьба ещё раз прочитать вывеску над дверью. Глава гильдии — Док Псевдополис.

Гильдия Актеров («Правда»). В книге «The Unseen University Challenge» она называется Гильдией Актеров и Мимов.

Гильдия Алхимиков. Девиз: OMNIS QVIS CORVSCAT EST OR («Все Что Блестит — Золото»). Президент гильдии — Томас Зильберкит.

Гильдия Архитекторов («Правда»).

Гильдия Археологов (упоминается в компьютерной игре «Discworld Noir»).

Гильдия Ассенизаторов («К оружию! К оружию!»).

Гильдия Бальзамировщиков («Пирамиды»). Девиз: FARCIMINI.

Гильдия Башмачников и Кожемяк («Правда»). Глава гильдии — господин Скрэб.

Гильдия Белошвеек («Ноги из глины»). Девиз: NIL VOLVPTI, SINE LVCRE («Без Оплаты Нет Удовольствия»). Одна из самых молодых гильдий города. На 987 женщин, названных швеями в ежегодном обзоре Анк-Морпоркской Гильдии Торговцев, приходится две иглы. Главой гильдии является миссис Розмари Лада.

Гильдия Водопроводчиков («Пирамиды», «К оружию! К оружию!»).

Гильдия Возчиков и Гуртовщиков («Пятый слон»).

Гильдия Воров. Девиз: ACVTVS ID VERBERAT («Свистнем По-быстрому»). Президент гильдии — мистер Боггис.

Гильдия Галантерейщиков.

Гильдия Глашатаев («Правда»).

Гильдия Граверов и Печатников. («Правда»). Девиз: NON QVOD MANEAT, SED QVOD ADMIMYS («Ваша Память Уходит, Наши Памятки Остаются»).

Гильдия Дворецких («The Assassins' Guild Diary»).

Гильдия С. Р. Б. Н. Достабля. Глава и единственный член гильдии — С. Б. Н. Р. Достабль. Эта гильдия была самой маленькой в городе, пока не была основана Гильдия Жертв.

Гильдия Жертв («The Thieves Guild Diary»). Ее глава и единственный член — Экинойд Блэкли. Вы можете нанять его, чтобы он пострадал вместо вас во время официального ограбления Гильдией Воров.

Гильдия Жрецов, Священников и Оккультных Посредников («The Discworld Companion»).

Гильдия Законников («Патриот»). Девиз: LVCRE SERMAT («Деньги Говорят»). Возглавляет гильдию мистер Кривс, зомби. Основной принцип гильдии — «Чем вы богаче, тем более невиновны». Так как богатые люди более ценны для общества, чем бедные, очевидно, что этот принцип прекрасно соответствует правосудию.

Гильдия Изобретателей («Последний герой», «Бац!»). Глава гильдии — мистер Пони.

Гильдия Историков («Патриот», «Вор времени»). Предположительный глава — мистер Беттерридж. Эта гильдия определяет, какие здания города представляют исторический интерес и следят, чтобы их не перестраивали.

Гильдия Каторжников («The Thieves Guild Diary»). Гильдию возглавляет Джой «Lifer» Бушихед

Гильдия Кондитеров («Вор времени»).

Гильдия Контрабандистов («Пирамиды»).

Гильдия Крысоловов («Ноги из глины»).

Гильдия Мясников («К оружию! К оружию!», «Ноги из глины»). Глава гильдии — Герхардт Крюк.

Гильдия Мудрецов.

Гильдия Музыкантов («Роковая музыка»).

Гильдия Обнаженных Танцовщиц («Правда». Глава гильдии — госпожа Дикси Вум.

Гильдия Оружейников («Патриот»). Возглавляет гильдию мистер Коренной.

Гильдия Ответчиков и Клиентов («Патриот»). Глава гильдии — мистер Фротсрип.

Гильдия Пекарей («Стража! Стража!», «Ноги из глины»). Глава гильдии — Рудольф Горшок.

Гильдия Пожарников («Стража! Стража!»). Эта гильдия была распущена Патрицием, как только ему стало известно, что гильдия заключает контракты на охрану с горожанами, и у тех, кто отказался подписать контракт, в самом скором времени загадочным образом сгорают все имущество.

Гильдия Попрошаек. Девиз: MONETA SVPERVACANEA, MAGISTER? («Лишняя Монетка, Мистер?»). Вопреки распространенному мнению, что самыми старыми являются Гильдия Шутовских дел и Баламутства или Гильдия Наемных убийц, первой была создана именно Гильдия Попрошаек. Главой гильдии является Королева Молли.

Гильдия Портных («Пятый слон»).

Гильдия Прачек («Стража! Стража!», «Правда»). Гильдию возглавляет госпожа Ясли.

Гильдия Разбойников и Бандитов («Дамы и господа»).

Гильдия Сапожников, Набойщиков и Кожевников («Правда»). Глава гильдии — Таттл Скруп.

Гильдия Собак («К оружию! К оружию!»). Глава гильдии — Главный лаятель Большой Фидо. Гильдию составляют «плохие» собаки, сбежавшие от своих владельцев.

Гильдия Стеклодувов («Бац!»).

Гильдия Стражников («Пятый слон»). Гильдия просуществовала всего несколько дней. Ее главой был Шнобби Шноббс. Гильдия была основана вскоре после отбытия командора Ваймса в Убервальд и была распущена сразу после его возвращения.

Гильдия Счетоводов («Патриот»). Глава гильдии — мистер Обдери.

Гильдия Торговцев («Цвет Волшебства»). Девиз: VILIS AD BIS PRETII («В Два Раза Дешевле»). На момент событий романа «Опочтарение» ее возглавлял Антимоний Паркер.

Гильдия Убийц. Девиз: NIL MORTIFI, SINE LVCRE («Без Оплаты Нет Убийства»). Глава гильдии — лорд Низз.

Гильдия Управленцев.

Гильдия Учителей («Стража! Стража!»). Возглавляет гильдию мастер Здравлинг. Часы гильдии раньше всех городских часов бьют полдень для того, чтобы учителя скорее пошли на обед.

Гильдия Фокусников.

Гильдия Цирюльников — Костоправов («Дамы и господа» и в «Медицинских Заметках» в «Once More* With Footnotes»). Девиз: «Постричь, Побрить, Брюхо Вскрыть».

Гильдия Часовщиков («Правда», «Вор времени»). Секретарь гильдии — мистер Хопкинс.

Гильдия Шеф-Поваров («The Assassins' Guild Diary'»).

Гильдия Шулеров.

Гильдия Шутовских Дел и Баламутства. Девиз: DICO, DICO, DICO («Говорю, Говорю, Говорю»). Глава гильдии — доктор Пьеро.

Совет Церквей, Храмов, Священных Рощ и Больших Омнианских Камней («Ноги из глины»). Хотя Совет не является гильдией в полном смысле этого слова, но он выполняет те же функции для своих членов, что и все другие гильдии.

Мастерская группа «Clavis ad veritas»



Трошков_F2iber_Сергей
Трошкова_Кай Йара_Екатерина

Контакты:

clavis-ad-veritas.net
<http://vk.com/club32076952>

Сроки проведения 17-19 августа 2012 года.
(ожидается НОН СТОП игра)

Самарская область
На полигоне будет присутствовать мастерская СОБАКА
(чтобы потом не говорили, что не предупреждали,
а то были прецеденты).

Аннотация

Король умер, да здравствует король!.. Впрочем, какой именно король здравствует? Тот, что в призрака превратился? Или его убийца, самозванец, который вроде бы слегка тронулся умом? А тут еще земля ожила.. И ведьмы .. И принц-наследник, подрабатывающий актером...

Ночная стража Анк-Морпорка переживает времена возрождения. «Нам надо решать проблему с меньшинствами в городе.» — сказал Патриций. И в Страже появились тролль, гном, и... еще кое-кто. А Капитан Ваймс женится. Но Анк-Морпорк живет своей жизнью, и ему не до проблем Стражников. Вот вам загадка — что с виду выглядит как арбалет без тетивы и лука, сильно грохочет, пахнет Алхимической Смесью Номер 1 Для Фейерверков и очень любит убивать людей? Начинается на «Ф»!

Слушайте, новобранцы, вам выпала великая честь — вы, всякие этнические меньшинства типа гномов, троллей и женщин, вступаете в Ночную Стражу! А это — ваша дубинка! Вы будете ее есть, ею спать, а когда вам скажут прыгать, вы должны ответить: «Какого цвета?» И еще, в кармане каждого солдата лежат фельдмаршальские пуговицы!

А теперь — десять кругов вокруг Анк-Морпорка!