

## ***Маленькая Большая Игра.***

### **Информация о игровом мире и месте действия: география, демография и геополитика.**

Действие игры происходит в Великом Приграничном Лесу, расположенном на границах ареалов обитания пяти разумных рас, доминирующих в рассматриваемом нами регионе игрового мира: Гномов, Орков, Нежити, Демонов и Эльфов. По одному небольшому отряду от каждой расы, каждый со своими задачами, прибыло в сердце Великого Леса – и все они были весьма не рады обнаружить там соперников, которые могут помешать эти задачи решить.

С этим придётся что-то делать.

#### ***Общая информация о игровом мире:***

Мир этот велик и обширен, вращается вокруг своей оси и вокруг солнца, имеет форму шара, сходные с планетой Земля планетарно-системные характеристики, одну луну, несколько континентов, моря, океаны и ледовые шапки на полюсах. Более подробная информация о нём – для игры принципиальной не является и может быть додумана игроками.

Также стоит отдельно отметить, что по мастерскому велению, игроцкому хотению – во всём мире процветает половое равноправие и женщины социально равны мужчинам.

***Регион же, в котором расположен Великий Лес (и информация о котором является для игры значимой) – рассмотрим подробнее:***

**Технологический уровень** рассматриваемого нами региона не превышает уровень земной Европы, конца 13-го – начала 14 века. Огнестрела нет, парового двигателя – также. Конечно, гномы проводят какие-то эксперименты на эту тему, есть даже информация об отдельных прототипах – но до массового применения ещё далеко. Зато есть арбалеты, книгопечатание и всякие прикольные станки на ветряных, водяных и мускульных приводах. В достаточной степени развита механика и алхимия.

**География региона** такова: это северо-западная оконечность континента, расположенного в северном полушарии планеты. Размер региона – с две-три Беларуси, около 500 000 квадратных километров. По мнению местных жителей – просторы обширные. Климат – приближенный к нашим широтам, растительно-животный состав – аналогично. С запада и севера регион ограничен морями, с востока и юго-востока – лесостепями переходящими в степи, с юга – болотами и морем.

#### ***Страны и народы их населяющие:***

1) На западе региона, кирпичом 550 на 150 километров, с трёх сторон омываемая тёплыми морскими течениями, лежит земля **Эльфийских Королевств**. С востока она ограничена Великим Лесом. Это край теплого умеренного климата, мягких зим и солнечного лета: температуры более 25 °С или ниже -5 °С редки. Край холмов, долин и оврагов, вересковых пустошей и заливных лугов, небольших чистых озёр, речушек и ручьёв, несущих воды в море. Около половины территории покрыто светлыми негустыми лиственными лесами. Крупные реки отсутствуют.

Эльфы, как и положено эльфам – ведут приближенный к природе образ жизни, стараясь минимизировать антропогенное воздействие на окружающую среду. Сельское хозяйство малоразвито, преобладают охота, собирательство и рыболовство, известно скотоводство. Хорошо развиты ремёсла и искусства. Плотность населения низкая, живут большими семьями-родами, каждый из которых претендует на определённую территорию, достаточно богатую для поддержания жизнедеятельности. Для защиты своих интересов соседние роды объединяются, образуя королевства. Короля выбирают или этот титул является наследуемым. Монарх может быть родом из данной местности – или его призывают со стороны: это зависит от обычаев конкретного королевства.

Несмотря на раздробленность – Королевства моментально объединяются перед лицом внешнего агрессора, стойко защищая свою землю. Это неоднократно демонстрировалось и

гномам, периодически предпринимающим попытки основать в землях эльфов колонии, и набегающей, с целями грабежа, на южное побережье нежити. А пару раз даже приходилось приводить в чувства продравшиеся через Великий Лес орочьи орды.

Излюбленное оружие эльфов – лук и быстрые ноги. Находят применение и копья с мечами. Стальные доспехи у эльфов распространены мало – они ограничивают манёвр и слишком ресурсоёмки в изготовлении. Излюбленный стиль боя: нападение из засад или манёвренный дистанционный бой, с переходом в рукопашную для добивания – или уходом в отрыв.

Религия эльфов основана на поклонении жизни как стихии и Великой Матери Земле Родящей – как её воплощению. Магический потенциал каждого эльфа настолько высок, что позволяет им общаться с живой материей напрямую, без помощи заклинаний. Особенно сильна у эльфов связь с деревьями. Эльфы могут разговаривать с ними и призывать их на помощь, черпать из них жизненные силы. Лес для эльфа – второй дом, в буквальном смысле этого слова.

Поскольку срок жизни эльфов весьма велик (исчисляется столетиями и может перевалить за 1000), данную территорию они заселяют давно, а ресурсы, в виду специфики хозяйственной деятельности, ограничены – Королевства находятся в состоянии перманентной борьбы друг с другом за пастбища, охотничьи угодья и рыбные реки.

Заключаются немыслимые союзы, плетутся интриги и козни – в то время как колонизация Великого Приграничного Леса могла бы решить все проблемы перенаселения.

2) К северу от Леса, среди пропастей и горных пиков, расположилась **Империя Гномов**. Это выдающийся полукругом на север горный массив с сильно изрезанной береговой линией: скопище скал, фьордов, вершин и ледников – напоминающее по форме помесь земной Скандинавии с замысловатой полушестерёнкой, площадью около 80000 километров квадратных (две Минские области). По всей южной границе полуострова (а значит и Империи) проходит северная опушка Великого Леса. Гномы пытаются её вырубать – и уже несколько продвинулись, расчистив плацдарм вглубь континента и вдоль побережья. Средняя температура января от  $-10\text{ }^{\circ}\text{C}$  до  $-3\text{ }^{\circ}\text{C}$ , июля — от  $10\text{ }^{\circ}\text{C}$  до  $17\text{ }^{\circ}\text{C}$ . Часть горных речушек, сливаясь, образуют три достаточно крупные реки: Чёрная (западная), Красная (средняя) и Жёлтая (восточная) – которые текут на юг, сквозь Великий Лес в Земли Мёртвых. По этим рекам и приходят в пределы Империи разбойничьи челны с неживыми гребцами.

Полуостров изобилует полезными ископаемыми, которые гномы с успехом разрабатывают – однако крайне скуден в продовольственном плане. Каменистые почвы горных долин дают небольшие урожаи, почва быстро истощается. Потому основа продовольственной экономики Империи – выпасное мясомолочное скотоводство и парниковые плантации: как подземные, так и надземные. Любой пяточок почвы идёт в дело. Культивируются в основном грибы и корнеплоды, как наименее прихотливые и наиболее продуктивные. Имперская алхимия сильно продвинулась в разработке химических удобрений – но проблему это не решает. Мануфактурное производство не может обеспечить Империю необходимым количеством химикатов. Единственная возможность прокормить растущее население – колонизация материка.

Империя Гномов является абсолютной феодальной монархией, корона которой передаётся по лествичному праву (ссылка из Википедии, что это такое – [тыц](#)). Подразделяется на несколько воеводств, под управлением конунгов, каждое из которых состоит из нескольких кланов, управляемых ярлами. Конунги происходят из императорского рода Вилобородых, наследуют воеводства согласно лествичному праву. Ярлы – представители местных аристократических родов, из состава местного клана. Император – верховный правитель, в чьих руках сосредоточена военная, законодательная и судебная власти, консультативные функции при нём выполняет совет конунгов. Аналогично – конунги и ярлы на местах (консультативным органом при ярлах выступает совет старейшин клана). Однако, в случае конфликта – совет ярлов может подать жалобу на конунга непосредственно императору (аналогично – совет

старейшин жалобу на ярла), что поддерживает в Империи баланс интересов местных и центральных властей.

Общество гномов монолитно, а сами они весьма консервативны, интересы Империи, а значит и расы, превыше всего. Уважают верность слову, рассудительность в речах и делах, а так же основательный подход ко всем начинаниям – что сами с успехом практикуют. Особой религиозностью не отличаются, чтут предков – реально живших, оставивших по себе память и славу достойными деяниями. Уважают мастеров, достигших успеха и совершенства в своём деле: вне зависимости от природы этого дела (ремесленник, воин и артист равны в их глазах). Практикуют специализацию в видах деятельности: гильдии, трудовые династии уходящие корнями в прошлое на много поколений. Умения обычно передаются от отца к сыну; учитывая длительность жизни (до 500 лет) – времени на самосовершенствование хватает с избытком.

Являются наиболее технологически продвинутой расой региона: непревзойдённые механики, алхимики, металлурги, строители, оружейники. Горные водопады вращают множество мельничных колёс, приводят в движение бесчисленное число мануфактур и станков. Занимаются системной исследовательской и изобретательской деятельностью, академической наукой. Для более эффективной колонизации южных земель и транспортировки грузов – освоили мореплавание, но воды не любят и, где только можно, стараются обойтись сухопутным транспортом. Для чего имеют сложную систему мостов, тоннелей и канатных дорог. Практической магией не владеют – но умеют создавать магические предметы, активизируя и концентрируя базовый магический заряд, содержащийся в любом природном материале.

Излюбленный стиль боя: построившись плотной фалангой-«хирдом» – затоптать в грунт всё, что может представлять опасность и угрозу. Вооружение и снаряжение соответствующее: большие щиты, прочные доспехи, холодное оружие для строевого ближнего боя, дротики-арбалеты – для дистанционного. Мощь гномьих когорт извели на себе и эльфы с орками: на территории которых гномы, обойдя Великий Лес морем, (или пройдя насквозь) не раз безрезультатно пытались основать колонии. И нежить, чьи пиратские набеги гномам приходится регулярно отражать.

3) К востоку от Приграничного Леса лежат обширные равнины, в которых лес плавно переходит в лесостепь, затем в степь, а степь – в бескрайнюю пустыню. Что лежит на другом конце пустыни – для игры неважно: а вот между пустыней и Великим Лесом кочуют **Орды Орков**. Их кочевья с севера упираются в море, откуда периодически набегают, на кораблях с полосатыми парусами, гномьи колонизаторы, а с юга и юго-запада – в смрадные топи и солончаки Земли Мёртвых, откуда приходят охотники за рабами. Территориально степь занимает порядка 200 000 км. квадратных, протянувшись с севера на юго-юго-восток буквой «Г». Средняя температура самого холодного месяца  $-22\text{ }^{\circ}\text{C}$ , самого жаркого месяца  $+21\text{ }^{\circ}\text{C}$ .

Срок жизни орков сравнительно невелик – редкий старец доживает до 150, чтоб умереть своей смертью. Большая плодовитость орков ограничивается высоким процентом смертей от войн, болезней и хищников – потому еды в степи хватает на всех: численность популяции стабильна.

Орки ведут кочевой образ жизни, охотясь в степи на крупных животных (туров, диких лошадей, мастодонтов) – и следуют за их стадами. Верховой езды не знают, но широко используют тягло. Некоторые племена практикуют кочевое животноводство. Уклад жизни прост и практичен: переносные жилища из шкур и шерстяной ткани, такая же одежда и предметы быта. Железо знают – но обрабатывать особо не умеют и не любят, предпочитая пользоваться трофеями. Вообще такая нелюбовь к ремёслам весьма характерна для орков: работать руками стараются минимально, только если без этого никак не обойтись (хотя, если берутся за дело – получается у них хорошо). Зная ткачество, гончарное дело, инструменты для обработки камня и дерева – они заинтересованы не столько в создании материальных благ, сколько в повышении своего социального статуса через их насильственное перераспределение.

Орки весьма воинственны, понятие воинской чести для них священно, поединок один на один является сакральным действием. Ибо, пока двое бьются – духи наблюдают: кровь

побеждённого им сладка. Орки устраивают поединки по любому поводу и без, на различных условиях: до смерти, до первой крови, до упаду и т.п. Значимость в племени определяется исключительно ратными достижениями индивида, его умением «проявить себя». К достоинствам воина и свободного кочевника относятся:

умение обращаться с оружием своим и чужим, сражаться и побеждать в индивидуальном и командном зачёте;

набегать и огроблять, незаметно подобравшись и стремительно скрывшись: если тебя не обнаружили при этом – вообще молодец;

искусство оружейника: ибо сделать из куска кремня и обожжённой палки лук, способный послать стрелу за 100 шагов врагу в глаз - под силу не всякому;

умения петь, плясать, слагать стихи (хулительные и хвалебные), сочинять сказки, отгадывать загадки – и прочими способами демонстрировать своё интеллектуальное развитие и богатый внутренний мир;

всячески изукрашивать себя и своё имущество рукоделием и ювелиркой: как трофейной - так и собственного производства. Успешный воин - красивый воин;

отдельно стоит упомянуть шаманов – это уважаемые члены племени, наделённые редкой для орков способностью творить магию, разговаривать с духами, толковать сны и знаки, предсказывать будущее.

Религия представляет из себя смесь анимизма и тотемизма, в уникальных для каждого племени сочетаниях. Доводить до населения наиболее свежую и актуальную версию расклада сил в Мире Духов – одна из задач шаманов, для чего те периодически устраивают сходы и камлания. Чтоб каждый орк знал, как обстоят дела у его духа-покровителя и/или тотема – и мог планировать свои действия соответственно.

Правит племенем, при помощи наилучших воинов и мудрых советов шамана, вождь – самый успешный и заслуженный воин племени. Чтоб стать вождём мало победить в поединке (который, обычно, не проводится до смерти: зачем терять умелого бойца, который ещё может быть полезен племени?) – нужно чтоб твою кандидатуру одобрили духи и подтвердили на всеобщем сходе воины. Потому вождь, как правило, не только самый сильный – но и не самый глупый орк в племени.

Периодически какой-нибудь вождь, силой харизмы, убеждения и кулаков, объединяет под своим началом несколько племён, объявляет их Ордой, а - себя Кханом. И они всей толпой идут приключаться к соседям на другой конец степи. Этак и бродят, пока не наткнутся на другую такую же Орду, после чего происходит взаимная аннигиляция – а выжившие расходятся по домам, увенчанные трофеями и славой, довольные собой и друг-другом. Иногда Орды набирают столько силы, что выплёскиваются за пределы степей. Можно сходить в гости к гномам – за оружием. Или к эльфам – за красивыми побрякушками. Или к нежити – просто так, заради удали молодецкой.

Не обходят своим вниманием орки и Великий Пограничный Лес: он хранит множество тайн, древних артефактов и старинных кладов, оставшихся от прежних жителей этой земли – людей. По слухам, и сами люди порой попадают в лесных чащобах – а это редкий трофей, который многократно увеличит славу воина, его добывшего. Так что на запад ходят часто и настойчиво – особенно молодые воины, жаждущие дешёвой славы. Вот только возвращаются далеко не все.

4) На юге Великий Лес упирается в котловины, болота и топи **Земли Мёртвых**. Это – гигантская, тянущаяся далеко на юг, низина, где болота и пустоши переходят в безжизненные солончаки, испещрённые стоячими ямами с ядовитой водой. Что лежит за солончаками – для игры не принципиально.

Три реки, текущие сквозь Лес с севера: Чёрная, Кровавая и Янтарная – впадают в реку Моргулку, неспешно влекущую свои воды на запад, к морю. Исток Моргулки находится в восточной части болот, на границе с лесостепями. Эта река рождена бесчисленными болотными родниками и не имеет чёткого русла: она представляет собой цепь крупных озёр и стариц, соединённых подземными протоками. Моргулка – могучая река, собирающая в себя воду со

всего региона. Ширина её поймы достигает нескольких десятков километров, устье образует широкую дельту, а притоки, рукава и ответвления раскинулись на 30 километров в обе стороны от основного русла. Глубина Моргулки достигает 20-25 метров. Во время весенних разливов, переполненная талыми водами, она подобна морю.

Множество геотермальных источников согревают этот край – но они же выносят на поверхность губительные соли, убивающие землю. Вне долины Моргулки, своими могучими водами вымывающей из грунта соли, почвы быстро деградируют. Уже в десятке километров к югу болота начинают переходить в солончаки, которые, по мере повышения рельефа, становятся безжизненной солёной пустошью с мёртвыми озёрами. Средняя температура самого холодного месяца  $-0\text{ }^{\circ}\text{C}$ , самого жаркого месяца  $+25\text{ }^{\circ}\text{C}$ .

Несмотря на обширность Земель Мёртвых – населена только долина Моргулки: полоса 50 на 500 километров вдоль реки: только там есть пригодные для жизни земля и вода, зверь, рыба и ягоды. А нежить, как не странно, нуждается в пригодных для жизни условиях – ибо зависит от живых.

Хитрость в том, что хотя неживого убить нельзя – но вполне можно уничтожить его телесную оболочку. В большинстве случаев – достаточно пронзить неживому сердце, чтоб дух покинул тело. Дух же можно изгнать, заточить, уничтожить – или просто не обращать на него внимания: никакого физического вреда призрак нанести не может. Только что нервы потрепать. Для того чтоб снова воплотится – нужен живой, в тело которого, посредством ритуала, дух и вселяется. Личность и душа хозяина тела при этом почти всегда гибнут. С возрастом у нежити развивается способность регенерации повреждённого тела – но она занимает много времени. Освоение заклинания регенерации, позволяющего восстанавливать тело почти мгновенно – требует магических навыков и усердия. Проще держать под рукой пару-тройку пленных и необходимые для ритуала ингредиенты.

К тому же – не всем нравится коротать вечность в виде полуиссохшей мумии. В конце концов, если хочешь не просто существовать – а получать удовольствие от еды, выпивки и проч. телесных усад: необходимо содержать в порядке соответствующие органы. Многие неживые, не владея необходимой магией, поддерживают себя с помощью консервантов и бальзамирующих составов, химико-магические компоненты к которым легкодоступны в минеральных источниках долины Моргулки и дебрях Великого Леса. Некоторые совершенствуются в магии смерти и блюдут себя особыми заклетьями. А иные, не заморачиваясь, просто достаточно часто меняют тела.

Так же живых пленников используют как рабов. Конечно, одежда и жилище неживому не обязательны: но не все согласны прозябать в кустах и ходить голышом. А как ты заставишь другого неживого работать на себя: строить, шить, мастерить оружие и утварь – если он голода и боли он не чувствует, а убить его невозможно? Развоплотить – так ведь он без тела работать не сможет, а после: вернётся – и отомстит. Живым же есть что терять и на что надеяться: ведь существует и другой ритуал, позволяющий сделать нежить из живого, с сохранением личности и сознания. Пообещай пленникам бессмертие и власть в перспективе – в обмен на послушание и верность сейчас: и, с некоторой вероятностью, получишь преданных надсмотрщиков и слуг. Потому, те из предводителей нежити, кто не обладает достаточной харизмой и даром убеждения, чтоб сплотить вокруг себя массы – вынуждены полагаться на кнут и походы за рабами к соседям. Опять же – всегда под рукой свежие тела для воплощения.

Уровень жестокости по отношению к рабам колеблется в зависимости от личности владельца и обычаев сообщества, к которому тот относится. Где-то – это говорящие орудия труда, бесправные и забытые вещи. Где-то – младшие домочадцы, имеющие даже право голоса в общих вопросах. Но раб всегда остаётся рабом и целиком зависит от милости хозяина. Не всякий неживой является рабовладельцем – многие не желают связывать себя хлопотами, связанные с этим делом.

Единое государство у нежити отсутствует – оно им ни к чему. Вдоль всей Моргулки, ее притоков и рукавов, разбросано множество разнообразных поселений, управляемых всевозможными советами, комитетами, вождями и атаманами. Хватает и одиночек. Кто-то

совершенствуется в магии, кто-то – в воинском искусстве, кто-то проникает в тайны мироздания и разума, кто-то просто живёт – сибаритствуя либо, напротив, находя отдохновение в тиши и аскезе.

Однако спокойная мирная жизнь многим по нутру – и Земля Мёртвых является самым настоящим пиратским гнездом. Моргулка-Матушка не только поит и кормит нежить и связывает все их поселения водными дорогами – она является широкими воротами во внешний мир. Грести несколько суток без перерыва, против ветра и течения, перетащить ладью на руках через пороги, пройти маршем вглубь побережья, ударить – и тут же скрыться: всё это не представляет особых трудностей для неутомимых неживых воинов. Неотягощённые запасами продовольствия, чёрные ладьи нежити могут годами болтаться в морях, наводя ужас на жителей прибрежных поселений. Награбленное же добро можно потом продать: благо бессовестные торговцы, готовые иметь дело с неживыми разбойниками – ресурс, которым земля никогда не скудеет. Пользуются «морская добыча» спросом и в самой Земле Мёртвых: в хозяйстве нежити сгодится всё. Отдельными пунктами стоит работорговля и торговля магическими компонентами.

Неживые – сильнейшие колдуны в рассматриваемой нами части мира. Будучи волшебными созданиями, существующими вопреки законам материального мира – они обладают мощнейшим базовым магическим потенциалом. Любой неживой может развить свои магические навыки до невероятных высот – но большинству лень. Или не интересно. Потому что хороший старт компенсируется медленным и тяжёлым прогрессом – требуется около полувека непрерывных тренировок и упражнений, чтобы овладеть базовым уровнем магии смерти (некромагией). Те же, кто не убоился труда – достигают немыслимых высот. Ритуалы, эликсиры и артефакты, над которыми они работают в своих мастерских, постоянно требуют весьма причудливых ингредиентов – вроде глаз нерождённого единорога или трёх волосков с плечи гномьего ярла, сорванных в полнолуние. Большинство этих предметов не могут быть найдены в пределах Земли Мёртвых, а сами некромаги слишком заняты, чтоб заниматься поисками. Тут-то им на помощь и приходят дружины удалых молодцов, для которых вся нежизнь – приключение.

Есть у нежити и своя религия: они поклоняются богине смерти Моргане. Согласно легенде, в древние времена, когда люди ещё ходили по земле – но уже впали в ничтожество, когда их цивилизация гнила в конвульсиях, Моргана пожалела людей. Она собрала лучших из них, дала им нежизнь и возможность её поддерживать с помощью некромагии. Так появилась первая нежить – и ходят слухи, что среди древнейшей нежити ещё остались те, кто когда-то был людьми. Считается, что любой некромаг одновременно является жрецом Морганы, с которой у него прямой канал связи. Если ей понадобятся от своих детей какие-нибудь услуги, она просто транслирует свою волю наиболее подходящему для выполнения задачи некромагу, а тот организует все необходимое для выполнения задачи самостоятельно. Если же богине понадобятся объединённые услуги нескольких некромагов, то она сама сведёт их вместе. Воля же Морганы – закон для неживых: её слова священны, цели непостижимы, приказы не обсуждаются, а выполняются. Однако Моргана – мать любящая, и крайне редко озадачивает своих детей, предоставляя им свободу жить по своей воле.

Вольница Земли Мёртвых, полная свобода от страхов и обязательств, которую может дать только смерть – привлекают немало горячих голов из других стран. Преступники, которым нечего терять, разуверившиеся в жизни мизантропы, жаждущие приключений романтики, алчущие знаний и вечности мудрецы – и просто страшась смерти, слабодушные трусы. Пришельцев-добровольцев принимают благосклонно, дают время осмотреться. Через месяц он должен либо пройти ритуал превращения – либо стать рабом. В некоторых общинах новичок может предпочесть рабству казнь – но покинуть Землю Мёртвых ему уже не дадут. С Моргулки возврата нет.

Численность неживых относительно мала – и остаётся постоянной. Кто-то, устав от существования и завершив все дела, уходит сам. Кто-то, оставшись витать призраком на месте развоплощения – так и не получает нового тела. Чьи-то души ловят умелые в общении с

тонкими сущностями шаманы орков – и изгоняют за грань жизни. Кто-то принимает окончательную смерть, попав под эльфийскую боевую магию или испивающие души рунные мечи гномов. Однако постоянный ручеёк добровольцев позволяет поддерживать численность нежити на стабильно низком уровне.

5) И наконец, последние в очереди – но не последние по значению: **Демоны**. Существа из-за грани этого мира, могущественные магически и развитые физически. На протяжении почти тысячелетия, раз за разом, они пытаются проникнуть сквозь разрывы в ткани реальности, которые сами же и создают по всему региону. Порталы возникают в среднем раз в несколько лет – в самых разных частях мира. Цель этих проникновений не ясна. По утверждениям самих демонов: их родной мир подвергается мощному катаклизму и гибнет (или уже погиб) – вот демоны и пытаются найти себе новый дом. Однако рационально мыслящие умы полагают, что с миром демонов всё в порядке, а происходящие – не более чем разведка перед глобальным завоевательным нашествием. Попытка создать плацдарм в этом мире и закрепиться на нём.

Демоны – магические существа, привязанные к своему миру энергетическими «пуповинами», проходящими сквозь разрыв в реальности. Строго говоря – это живые души пришельцев из иного мира, находящиеся в телах созданных магическим образом, пригодных для жизнедеятельности в этом мире. Если демона убить – его дух вернётся в родной мир и через некоторое время снова вылезет из портала, в новом (или том же) облике. Единственный способ гарантированно покончить с демонами – запечатать проход в их мир, что требует сложных действий и серьёзных мага-технических усилий.

Демоны невероятно живучи и сильны, их оружие способно пробивать любую броню и наносить ужасные раны. Но чем дальше демон находится от провала в реальности – тем тоньше соединяющая его с родным миром «пуповина», тем слабее магическая подпитка тела. На каком-то этапе магической энергии перестаёт хватать и демон развоплощается, чтобы через некоторое время снова выйти из портала.

Ещё один фактор, вызывающий у коренных жителей ненависть к пришельцам – массовые кровавые жертвоприношения, которые те практикуют. Нужны ли они для магических ритуалов, энергетической подпитки, в религиозных целях или же демоны просто получают удовольствия от мучений своих жертв – точно не установлено.

При этом демоны легко идут на контакт, могут не проявлять агрессии, готовы вступать в переговоры и союзнические отношения: этим достаточно часто пользуются эльфы и орки, если демоны вылазят в эпицентре их внутрисрасовых разборок. Обычно подобный союз заканчивается нападением демонов на своих союзников – когда альтернативный источник добычи материала для жертвоприношений иссякает. Или наоборот, если союзник успел первым – уж больно демоны стрёмные и непонятные: поди знай, каковы их цели. Слова разных демонов могут очень сильно различаться и противоречить друг другу – потому, зачастую, всё ими сказанное полагают ложью.

В Великом Приграничном Лесу, однако, как ни странно – демонические порталы практически никогда не возникают: и вот, раз в тысячу лет – и именно сегодня...

МГ оставляет игрокам, в рамках своей команды, право и возможность самим заполнить недостающую информацию о мире и населяющих его народах (костюмы, обычаи, внешний вид и проч.).

МГ открыто для предложений с вашей стороны, пока они не противоречат концепции игры.