

## ***Маленькая Большая Игра, общая информация о проекте.***

### **1. Необходимое предисловие: об общественном договоре, а так же правах и обязанностях участников проекта.**

*К тому времени, ..., всем уже все стало ясно: боляре и хворяне делали вид, что страдают за народ, а народ делал вид, что верит в это. Таков был неписанный общественный договор. Михаил УСПЕНСКИЙ. «Белый хрен в Конопляном Pole».*

Наше МГ, при подготовке игры исходило из того, что основой игры является сотворчество, взаимоуважение и доверие между всеми участниками игрового процесса: мастерами, игроками и игротехниками. Если эти качества не присутствуют – участие в проекте, и сам проект, не могут быть плодотворными. Так стоит ли что-то затевать?

Также хотелось бы отметить, что ролевая игра – хобби коллективное, требующее ответственного подхода со стороны всех участников. Знание, понимание и соблюдение правил, отсутствие на полигоне неигровухи, умеренность в потреблении алкоголя – являются обязательными для всех участников игры. Если отыгрыш, моральные переживания и невероятные приключения в рамках роли не являются основной целью участия в мероприятии – имеет ли смысл себя насиловать и мешать окружающим, для которых это справедливо?

• Мастер не является массовиком-затейником, не обязан развлекать игрока, делать ему красиво. Он не получает за свою работу денег. Он является равноправным участником игрового процесса, который так же получает удовольствие от игры. Интерес мастера – сделать именно такую игру, как ему хочется, заложив в неё определённые смыслы, концепты и механики. Принципиальное изменение игры, влекущее за собой потерю важных для мастера концепций – влечёт потерю мастерского интереса. А зачем ему такая игра? Потому не надо пытаться обмануть мастера, стараясь пролезть в игру, концепции которой вам не интересны – или пытаться давлением заставить мастера эти концепции изменить. Честнее и порядочнее будет признать, что это не ваша игра – и не заявляться.

*Мастер обязан:*

Честно и открыто (насколько это возможно без ущерба для информационно-игротехнической составляющей игры) отвечать на любые вопросы игрока относительно игры. Честно оповестить игрока о том, что его ждёт на игре: о концептах, смыслах и механиках, в игру закладываемых. Мастер несёт личную ответственность за обман ожиданий игрока, являющийся следствием мастерской работы над игрой.

Исправно вести и по первому требованию предоставить финансовую отчётность по мероприятию. Экономно и ответственно подходить к организации АХЧ, тратам игроцких взносов и времени, равно как сил и времени игротехников.

Стоически и с пониманием выслушивать мнения и, в особенности, конструктивную критику игроков. Стараться идти им навстречу – насколько это возможно в рамках заложенных в игру механик, смыслов и концепций. Оставлять простор для игроцкого сотворчества в пространстве игры вообще – и роли в частности. Не стыдиться принимать игроцкие предложения и решения, если они не входят в противоречие с концептами, смыслами и механиками проекта – но напротив: могут его улучшить.

Максимально оперативно предоставлять игрокам все зависящие от него материалы: информационные и материальные – необходимые для подготовки к проекту.

Требовать от игроков и игротехников выполнения своих ролей и задач в проекте – и следить за этим.

•Игротехник не является мастерским работником, это человек приехавший бесплатно помочь организацией игры и тоже имеющий с этого свой фан. Фан игротехника – в меньшей информационной и материальной подготовке по сравнению с игроком, в освобождении от взноса. В гарантированных приступах игровой активности и осведомлённости о неведомых игрокам особенностях игры. В обеспечении со стороны мастера минимальными условиями для комфортабельного пребывания на полигоне. Также игротехник вправе рассчитывать на то, что мастер заранее, на стадии принятия решения об участии, максимально полно огласит его роль, цели и задачи на игре, а также график работы.

*Игротехник обязан:*

Не забывать, что его функция на игре не отдыхать – а работать, поддерживать игру игротехнически. Это значит, что времени поваляться на травке может и не быть. Мастер рассчитывает на вас, ваши силы и умения – и нужда в вас может возникнуть в любое время суток.

Обладая меньшей информацией об игре чем мастер – беспрекословно и точно следовать его инструкциям в своих игротехнических действиях. Честно, открыто и бесстрашно задавать мастеру любые вопросы относительно своей роли, если что-то непонятно (не нужно пытаться телепатировать мастера, спрашивайте) – дабы максимально точно понять мастерский замысел. По возможности избегать импровизаций и чётко следовать мастерским установкам – если только импровизация не является частью поставленной мастером задачи.

•Игрок в равной степени не является бессловесной куклой в руках мастера – и отдыхальщиком-потреблястом, приехавшим, чтоб ему сделали красиво и интересно под пиво. Игрок является полноправным сотворцом проекта: в рамках вклада в него своей ролью, игрой, взносом, творческой работой.

*Игрок обязан:*

Ответственно и качественно готовиться к проекту, в срок и в полной мере выполнять все требования и задания мастера по подготовке к проекту. В полном объёме изучать предоставленные мастером материалы, понимать их и разбираться в них на одном с мастером уровне. Доверие и уважение к мастеру в данном случае является основополагающим фактором – если он что-то требует от игрока: значит это действительно нужно для проекта. Это распространяется так же и на сдачу взноса, участие в строе.

Честно, открыто и бесстрашно задавать мастеру любые вопросы относительно своей роли, если что-то непонятно (не нужно пытаться телепатировать мастера, спрашивайте) – дабы наверняка прийти с мастером ко взаимопониманию. Отважно и безжалостно требовать ответов по любым непонятным в проекте моментам. Не бояться вносить конструктивную критику, замечания и предложения по сути проекта вообще – и по своей роли в частности: это и есть сотворчество.

Осуществлять жесточайший контроль за мастером и требовать с него предоставлять все необходимые материальные и информационные материалы к проекту в заявленные сроки.

На игре – играть своего персонажа согласно роли, а не пытаться телепатировать мастера и угадывать, чего тот хочет. Для выражения мастерских хотелок есть игротехники: игрок же должен играть, желательно – с другими игроками, а не с мастером или игромеханикой.

Не пытаться строить какое-то представление об игре на основе домыслов и штампов. Удивляемся и спрашиваем, уточняем, интересуемся – до тех пор пока не убедились, что мастер уверился, что вы его поняли.

## 2. Информация о игровом мире: география, демография и геополитика.

*... Великий Лес Приграничья протянулся более чем на 50 лиг с Запада на Восток: зародившись от светлых роц эльфийских королевств – он истаивает среди степных становищ орочих орд. Ширина его достигает 30 лиг. Множество рек питают его, неся свои воды от ледников Гномьих Гор на севере - к гибельным топям Земли Мёртвых на юге. От веку Великий Лес был пристанищем древней загадочной расы, именуемой людьми. Некогда, как гласят легенды, властвовали они над всеми землями от моря до моря, от вечных льдов – до иссушенных солнцем солончаков: но пали под гнётом своей гордыни, алчности и тщеславия. Ныне их пашни поросли деревьями, города поглотила земля, дороги поросли травой – и лишь Великий Приграничный Лес служит убежищем ничтожным потомкам некогда славного народа...*

*Магнус Сребробородый, «Описание Ойкумены: земель обитаемых и народов их населяющих»*

Действие игры происходит, как видно из эпитафии, в Великом Приграничном Лесу, расположенном, что характерно, на границах ареалов обитания пяти разумных рас, доминирующих в рассматриваемом нами регионе игрового мира: Гномов, Орков, Нежити, Демонов и Эльфов.

### **1) 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.

### **2) 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.

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

• 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 мало развито, 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. Королевский титул может наследоваться – а может быть выборной должностью, король может быть родом из данной местности – или призываться 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 копьё 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.

•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  $-10^{\circ}\text{C}$  до  $-3^{\circ}\text{C}$ , июля — от  $10^{\circ}\text{C}$  до  $17^{\circ}\text{C}$ . Часть горных речушек, сливаясь, образуют три достаточно крупные реки: Чёрная (западная), Кровавая (средняя) и Янтарная (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 пятак 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 – [тыщ](#)). Подразделяется на несколько воеводств, под управлением конунгов, каждое из которых состоит из нескольких

кланов, управляемых ярлами. Конунги происходят из императорского рода Вилобородых, наследую 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. Для подавляющего большинства гномов 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.

•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, гномы 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, за ради 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.

• 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 в среднем течении 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 тальми водами, она подобна морю.

Множество геотермальных источников согревают этот край – но они же выносят на поверхность губительные соли, убивающие землю. Вне долины Моргулки, своими 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 делях Великого Леса. Некоторые совершенствуются в магии смерти и блюдут себя особыми заклятиями. 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 живому стать нежитью, 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 забитые 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 спокойное мирное существование многим по нутру – и Земля Мёртвых является самым настоящим пиратским гнездом. Моргулка-Магушка 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 убоится 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 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 – священные, цели – непостижимы, приказы – не обсуждаются, а выполняются. Однако Моргана – мать любящая: предоставляя своим детям свободу жить по собственной воле, она крайне редко обременяет их поручениями.

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 ручеек добровольцев позволяет поддерживать численность нежити на стабильно низком уровне.

•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 разрыва 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 даже если и не в порядке – то что это меняет?), 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 магическим образом созданных телах, 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 маго-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, чтоб 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 противорчат концепции игры.

### **3. Технические правила.**

*Лес — темное место, граница многих королевств, не нашлось бы ни одного глупца, кто стал бы утверждать свою над ним власть. В лесу живут преступники. В лесу живут разбойники, а еще волки. Можно десяток дней скакать по лесу и не встретить ни одной живой души, но все время за тобой будут наблюдать чьи-то глаза.*

*Нил Гейман*

**1) Об игровом и неигровом времени и пространстве, моделировании и отчуждении предметов:**

• **Игра стартует** в субботу днём вечером и завершается в субботу вечером. Игра идёт непрерывно, без небоевых-неигровых перерывов. Правило «не убивать в первый вечер/день» - не действует, можно начинать резню с первых минут. Настоятельно рекомендуется избегать неигровухи как в словах – так и в действиях. Проект предполагает постоянный непрерывный отыгрыш, в любое время дня и ночи.

• **На игре полностью отсутствует масштабирование** пространства и времени. Все находящиеся на игровой территории люди и предметы представляют собой то, что представляют, и делают то, что делают – за исключением некоторых условностей, о которых сказано ниже.

• **Любой игрок, находящийся в игровой зоне автоматически считается находящимся в игре.** Игровой зоной является вся территория полигона – за исключением мастерятника, лагерных туалетов и пожизнёвых палаток/шатров, в которых игроки проживают либо хранят неигровые вещи.

Такие палатки должны быть обильно промаркированы множеством тряпочек/лент белого цвета, шириной не менее 10 сантиметров каждая. Крайне желательно, если палатки/шатры/сортиры будут максимально незаметны в рамках игрового лагеря. С ними нельзя производить никаких игровых действий: сжигать, обыскивать, прятать в них игровые предметы, прятаться от врагов самостоятельно и т.п. В мире игры они отсутствуют.

Если в момент боевого столкновения персонаж оказался в подобной палатке-шатре или сортире – то ему даётся 60 секунд, (которые нападающий должен громко и чётко отсчитывать голосом: «и-раз, и-два, и-три...»), чтоб покинуть неигровую территорию и подготовиться к бою. Если в течение этого времени по какой-либо причине игрок неигровую территорию не покинул – то персонаж автоматически переходит в состояние «мёртв». В течение вышеозначенных 60 секунд нападать на изготавливающегося к бою игрока нельзя.

• **Находиться «вне игры» игрок может** лишь в случае гибели персонажа, по пути в мертвятник – либо в случае какого-либо серьёзного форс-мажора, сопряжённого с опасностью для жизни или имущества игрока (о подобных происшествиях необходимо моментально извещать МГ). Любое перемещение по полигону находящихся «вне игры» людей допустимо только МОЛЧА, НЕ ВСТУПАЯ В РАЗРЕГОВОРЫ С НАХОДЯЩИМИСЯ В ИГРЕ ИГРОКАМИ, с белым платком-«хайратником», шириной не менее 10 см, повязанным на голову.

• **Находящийся «в игре» игрок обязан** иметь при себе: удостоверяющие личность документы, переведённый в беззвучный режим включённый мобильный телефон (для информирования о дистанционном магическом воздействии – см. «Правила по магии»), необходимые для поддержания жизнедеятельности антибиотики (в случае наличия у игрока хронических заболеваний) и предметы личной гигиены, а также – удостоверение-«аусвайс» с

описанием спецправил и особенностей персонажа. Настоятельно рекомендуется иметь при себе комплект правил игры. Иные пожизнёвые предметы рекомендуется оставлять в палатке.

• **Курение фабричных сигарет и папирос** приравнивается к исправлению нужды со всем вытекающим отыгрышем. Настоятельно рекомендуется, во избежание казусов, на виду курить антуражное: самокрутки, трубки и сигары.

• **Безусловно неотчуждаемы** на игре: оружие и доспехи (пользоваться чужими оружием и доспехами нельзя), снаряды для метательного оружия, теннисные мячики отыгрывающие оперативную магию, магические книги волшебников, неигровые личные предметы (пожизнёвые деньги, ключи, часы, документы, средства мобильной связи, медикаменты и т.п.).

• **Безусловно отчуждаемы** на игре: игровые письма, свитки, карты, ресурсы, артефакты, зелья, деньги, неустановленные на оружие/доспех предельные чипы, украшения и проч. внутриигровые материальные ценности и носители информации.

• **Ограниченно отчуждаемы** на игре, при согласии владельца: все остальные предметы, не попавшие в два предыдущих списка – включая костюмы. За сохранность и возврат отчуждённых по согласию владельцев вещей МГ ответственности не несёт.

**2) Правила по боевым взаимодействиям (ночная и дневная боёвки, штурмы, отравление, кулуарка, оглушение и проч.):**

• **Боёвка хитово-предельная.** Для тех, кто впервые сталкивается с подобной системой моделирования боестолкновений - подробно разберём, что это значит:

*Первая часть, «хитово-», означает, что у каждого персонажа есть некоторое количество «хитов» - численное выражение выносливости, живучести и стойкости к физическим повреждениям его, персонажа, организма. При нанесении повреждения – число хитов уменьшается, до тех пор, пока не станет равным 0. Тогда персонаж погибает – а игрок грустно идёт в мертвятник (специально предназначенную для получения нового персонажа часть мастерского лагеря), отбывает там некоторое время (разнящееся от игры к игре) – и вновь выходит в игру другим персонажем.*

*Вторая часть, «-предельная», означает, что каждому игровому оружию и доспеху присваивается свой «предел» - параметр, характеризующий прочность или пробивную способность игрового доспеха или оружия соответственно. Этот параметр зависит от множества игровых факторов: технологичность, качество материала, мастерство кузнеца-изготовителя, наложенные заклятья, боевые умения владельца и т.п. Пределы кодируются цветами и цветными наклейками же (изолентой, скотчем) маркируются на оружии и броне. В зависимости от игры число пределов и их свойства могут различаться.*

• На нашей игре используется **5 пределов, от низшего к высшему: белый, зелёный, синий, красный и золотой.** Белый предел – простейшее оружие (палки, камни, голые руки, медное, бронзовое и железное оружие низкого качества) и прочность незащищённой кожи. Золотой – непробиваемые зачарованные доспехи и всесокрушающие волшебные клинки.

Предел не зависит от внешнего вида, типа, веса и проч. пожизненных характеристик ролевого оружия и доспеха игрока – он выдается персонажу в зависимости от его легенды и расовой принадлежности. Однако не стоит забывать, что помимо эстетической и ролевой функции – доспех защищает игрока от реальных повреждений на игре. МГ настоятельно рекомендует подобной защитой не пренебрегать, в особенности – защитой головы и глаз.

Оружие пробивает броню своего – и более низких пределов. Предел доспеха распространяется на всю поражаемую зону – в том числе и на щиты.

• **Поражаемая зона** – всё тело, исключая: пах, колени, локти, кисти рук, голову (включая лицо), шею, стопы. Наносить преднамеренные удары в эти точки категорически запрещено.

• **Успешное (пробившее броню) попадание рабочей частью любого оружия, в любую точку поражаемой зоны, снимает 1 хит.** Каждый считает свои хиты сам: если противник не падает - значит ещё не все хиты сняты. Для решения спорных вопросов у всех будут "аусвайсы", с прописанными спецухами и расхитовкой. Большая просьба – давайте обойдёмся без разборок: будьте честны к себе и окружающим.

• **Ранения и их лечение не отыгрываются**, поскольку выходят за рамки необходимого для игры моделирования.

• **Любой вид оперативной магии (фаерболы, молнии, ледяные стрелы и т.д.) отыгрывается теннисным мячиком, имеет «золотой» предел и снимает по общим правилам 1 хит.**

• **До игры допускаются следующие виды ролевого оружия:**

тямбары (для дневной и ночной боёвки);

копья, пики и алебарды произвольной длины, с наконечником из мягкой резины (для дневной боёвки), тямбарные копья (для дневной и ночной боёвки) - не длиннее 1,80 метра;

топоры, булавы, дубины, кистени – и проч. рубяще-дробящее, с рабочей частью из мягкой резины (для дневной боёвки);

ножи, кинжалы и проч. короткоклинковое, длиной не более 60 см: ларп, дерево, мягкая резина (для дневной и ночной боёвки);

луки и арбалеты натяжением не более 15 килограмм (для дневной боёвки).

Ролевое оружие должно быть эстетичным и не травматичным (без острых граней, сколов, заусенцев, выступающих металлических частей). Все кромки и острия должны быть скруглены радиусом не менее чем в 1 сантиметр.

Гуманизатор снарядов для метательного оружия должен гасить большую часть кинетической энергии при выстреле, быть эстетичным и не травматичным (без острых граней, сколов, заусенцев, выступающих металлических частей). Все кромки и острия должны быть скруглены радиусом не менее чем в 1 сантиметр.

Допуск ролевого оружия до игры осуществляется МГ после проверки и осмотра, посредством маркировки его специальным «чипом». Любое оружие может быть не допущено, если МГ посчитает его несоответствующим вышеизложенным требованиям.

Непрочипованное оружие использовать на игре запрещено.

• **Игроки со щитами обязаны иметь защиту головы**, защищая её от несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы.

Щиты должны быть эстетичными и не травматичными (без острых граней, сколов, заусенцев, выступающих металлических частей – за исключением умбона, металлической окантовки). Все кромки должны быть скруглены радиусом не менее чем в 1 сантиметр.

• **Удары руками и ногами, кромкой щита, борцовские приёмы, удержания, захваты оружия и т.д. запрещены**, во избежание несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы.

“Швейная машинка” засчитывается за один удар.

• **Ночная боёвка** ничем не отличается от дневной, кроме ограничения на применяемое оружие: ночью разрешено использовать исключительно тямбары, тямбарные копья и короткоклинковое оружие. При желании, сражающиеся ночью могут осветить поле битвы своими силами. Правила ночной боёвки действуют с 20.00 вечера до 6.00 утра.

МГ настоятельно рекомендует озаботиться на время ночной боёвки защитой головы, во избежание неизбежной на игре случайности и проистекающей из неё возможной травмы.

При ночном штурме крепости – обязательно необходимо осветить поле боя и стену (требуемый уровень освещения: чтоб можно было прочитать этот текст), во избежание несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы. Освещение в данном случае является игротехнической условностью в мире игры не существующей. Пытаться погасить его, с целью получения для себя игровых выгод, категорически запрещается.

• **Игровые крепости** моделируются территорией, ограниченной по периметру: с одной стороны штурмовой стеной с воротами – а с остальных верёвкой, киперной лентой, тканевой обтяжкой или обозначенной иным способом виртуальной нештурмуемой стеной. Со стороны виртуальных стен крепость считается безусловно непроницаемой для всех игроков.

Ширина штурмовой стены должна быть не менее 5 метров, высота – не более 4 метров. На уже построенные на полигоне укрепления данные требования не распространяются.

В остальном – крепость представляет из себя то, что представляет. Штурмовая стена отгрызается стеной, ворота – воротами.

Земляные работы и укрепления (рвы, валы, ловчие ямы и т.п.) – категорически запрещены.

• **Штурмы крепостей** осуществляются с помощью лестниц, таранов, штурмовых щитов и проч. инженерных средств, изготавливаемых персонажами на полигоне из подручных материалов. Камни, метаемые катапультами и роняемые на штурмующих со стен, баллисты, требушеты и проч. сложная осадная техника - не моделируются. Таран отгрызается тараном, лесница – лестницей и т.п. Вся осадная техника представляет из себя то, что представляет.

Поджог крепости – не моделируется.

Крепость представляет из себя то, что представляет – небольшие укрепления в лесу, собранные скромными силами малых отрядов. Посему – можно перелезть через стену (с помощью лестниц – и без), атаковать стоящих на парапете стены бойцов, бить сквозь щели в брёвнах и т.п.

Ворота крепости выламываются после 20 ударов тараном – если они, по жизни, не вышиблись раньше. Удары необходимо наносить с разбега не менее чем в 2 метра.

Крепость атакуется только со стороны штурмовой стены – остальная часть крепости обносится непреступной киперной лентой и считается непроходимой виртуальной стеной.

При ночном штурме крепости – обязательно необходимо осветить поле боя и стену (требуемый уровень освещения: чтоб можно было прочитать этот текст), во избежание несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы. Освещение в данном случае является игротехнической условностью в мире игры не существующей. Пытаться погасить его, с целью получения для себя игровых выгод, категорически запрещается.

• **Оглушение** отгрызается аккуратным шлепком по плечу или лопаткам увесистым предметом (рукоятью меча, камнем, палкой и т.п.) и словами "Оглушён". Оглушение длится 5 минут. Нежить и демоны не оглушаются. На «красный» доспешный предел и выше – оглушение не действует

• **Кулуарное убийство** отгрызается горизонтальным движением оружия по спине жертвы – от плеча к плечу – и словами «Зарезан». Сразу снимает все хиты до 0. Жертва может пытаться сопротивляться: если движение не завершено – то кулуарка не засчитана, жертва теряет 1 хит согласно правилам боёвки. Нежить и демоны не кулуарятся.

При проведении кулуарного убийства «пределы» учитываются согласно правилам обычной боёвки – «предел» оружия атакующего должен быть выше или равен доспешному «пределу» жертвы.

• **Отравление** отгрызается подмешиванием в еду или питьё бумажки с надписью «Отравлен». Бумажка должна быть не меньше чем 3 на 2 сантиметра. Бумажка в мире игры не существует и является игротехнической условностью. Отравленный теряет 1 хит в 5 минут в течение 30 мин. Наличие яда у игрока на начало игры требует согласования с мастерами. Нежить не травится.

• **Связывание персонажа** отгрызается символическим связыванием рук и/или ног игрока. Персонаж не имеет права освободиться сам, без помощи какого-либо игрового оружия. Разрезание пут персонажем отгрызается в течение 30 минут. В случае помощи со стороны товарища – связанный освобождается сразу же.

• **Обыск персонажа** отгрызается словесно. Обыскивающий говорит, где именно он ищет, а обыскиваемый отдаёт ему все игровые вещи, спрятанные там, где указал обыскивающий.

• **Пытки** моделируются одним из двух возможных способов:

а) Пытка для получения информации – моделируются раскубовкой. Допрашивающий и допрашиваемый по очереди бросают шестигранный кубик – кто больше выкинул. В случае победы допрашивающего – пытаемый обязан максимально полно и правдиво ответить на один его вопрос. В случае победы пытаемого или ничьи – персонаж пытку выдержал и не раскололся. Кубик для броска предоставляет пытающий.

Каждый такой заход уменьшает здоровье пытаемого на 1 хит.

Нежить данному виду пытки не подвержена, поскольку боли не чувствует.

б) Ритуальные пытки, пытки для удовольствия и т.п. – моделируются отыгрышем применения соответствующих физических воздействий по отношению к специально изготовленному чучелу гуманоида в натуральную величину. Чучело предоставляется пытающим. Пытка может проходить только в специально оборудованном месте: пыточной, на алтаре и т.п. Игрок, чьего персонажа пытаются – присутствует при этом в белом хайратнике и, при желании, может голосом отыгрывать реакцию своего персонажа на пытки. Если желания нет – то считается, что персонаж потерял сознание от боли. Пытка может длиться не более 30 минут, неизбежно заканчивается смертью пытаемого (даже если пытку прервут и персонажа освободят) – после чего игрок его отыгрывающий поступает соответственно правилам (см. ниже раздел «Правила по медицине»).

• **Изнасилование (секс)** – не отыгрывается, поскольку выходит за рамки необходимого для игры моделирования. Игра не про это. Если между вашими персонажами произошло сие знаменательное событие – можете с гордостью сообщить об этом окружающим, но отыгрывать его МГ не требует.

### **3) Правила по экономике:**

Экономика на игре отсутствует. Цены на услуги и товары игроки устанавливают сами, исходя из собственного разума и здравого смысла.

Игровые деньги моделируются российскими и советскими монетами. Монеты белого металла – серебро, блестящие монеты жёлтого металла – золото, матовые монеты жёлтого металла – медь. Допустимо использование драгоценностей, золотых самородков и проч. предметов представляющих ценность по игре.

Для общего представления о ценности денег в рассматриваемом нами регионе игрового мира, приводим общую справку о ценах:

плотно перекусить – 1 медяк;

баран, пол бочонка пива, кинжал или лук – 1 серебряный;

бык – 3 серебряных;

меч, арбалет, шлем – от 5 до 10 серебряных;

лошадь – 3 золотых;

дом – 8 золотых;

Магический артефакт – от 10 золотых.

В среднем, в рассматриваемом нами регионе игрового мира, курс драгоценных металлов такой: 1 золотой равен 10 серебряным, 1 серебряный – 12 медякам.

### **4) Правила по медицине:**

• **У каждого персонажа есть некоторое количество «хитов»** - численное выражение выносливости, живучести и стойкости к физическим повреждениям его, персонажа, организма. Успешное (пробившее броню) попадание рабочей частью любого оружия, в любую точку поражаемой зоны, снимает 1 хит.

Каждый считает свои хиты сам: если противник не падает - значит ещё не все хиты сняты. Для решения спорных вопросов у всех будут "аусвайсы", с прописанными спецухами и расхитовкой. Большая просьба – давайте обойдёмся без разборок: будьте честны к себе и окружающим.

При нанесении повреждения – число хитов уменьшается, до тех пор, пока не станет равным (или меньшим) 0. Тогда персонаж погибает.

• **После смерти персонажа** игрок отыгрывает неживого персонажа (недвижный мёртвый труп), пока игровая сцена с его участием не завершится. Обыск и прочие взаимодействия с трупом персонажа отыгрываются по общим правилам

После завершения игровой сцены с участием трупа персонажа игрок повязывает на голову белый платок-«хайратник», шириной не менее 10 см, и МОЛЧА идёт в мертвятник, расположенный в мастерском лагере. Любое перемещение по полигону находящихся «вне игры» людей допустимо только с белым «хайратником».

Отсидка в мертвятнике занимает от 30 до 60 минут, в зависимости от обстоятельств смерти персонажа.

После регистрации у мастера и отбытии положенного времени в мертвятнике, игрок незамедлительно возвращается в игру. Из мертвятника игрок выходит тем же персонажем с сохранением всех не изъятых у трупа игровых предметов. Это обусловлено особенностями игрового мира, которые тайна велика есть.

При возникновении таковой необходимости, и по согласованию с мастером, отсидка в мертвятнике может быть заменена игротехнической деятельностью.

•**Ранения и их лечение не отыгрываются**, поскольку выходят за рамки необходимого для игры моделирования.

•**Персонаж может восстановить снятые с него хиты** до номинала (а в некоторых случаях – и сверх того), уникальным для каждой расы способом: см. ниже «Спецправила персонажей».

### **5) Спецправила персонажей («спецухи»):**

В данном разделе правил приведены в общем виде ВСЕ имеющиеся у игроков спецправила, сгруппированные по расам. Подробности спецправил и их отыгрыша будут сообщены непосредственно тем, кому положено их знать по роли.

Также здесь приведены стартовые значения расхитовки и пределов для оружия и доспехов каждой из рас. Напоминаем: предел не зависит от внешнего вида, типа, веса и проч. пожизненных характеристик ролевого оружия и доспеха игрока – он выдается персонажу в зависимости от его легенды и расовой принадлежности. В процессе игры, по игровым причинам, значение пределов и максимальное количество хитов у персонажей может изменяться.

#### **•Гномы**

Гномы могут отковывать доспехи и оружие, повышая их предел вплоть до «красного» включительно – если сумеют найти необходимые компоненты.

Гномы отлично обучены строевому бою, что многократно увеличивает стойкость каждого бойца фаланги. В случае гибели бойца – считается, что выучка товарищей и заложенное в знамя хирда заклятье спасло персонажа. Моделируется это следующим образом:

*Пока гномы бьются в плотном строю (под знаменем, не менее 5 гномов за раз на расстоянии не более 2 метров от знамени), если кто-то из них погиб – со штандарта знамени снимается одна из повязанных на неё лент, а погибший продолжает бой с полным числом хитов. Это продолжается, пока все ленты на знамени не будут использованы (ради удобства их можно перед боем распределить между бойцами хирда – неиспользованные ленты повязываются обратно на знамя).*

В мире игры ленты не существуют и являются игротехнической условностью. Гномы могут производить дополнительные ленты – если сумеют найти необходимые компоненты.

#### **•Демоны**

Имунны к оглушению и кулуарному убийству.

Демоническое оружие ближнего боя обладает «золотым» пределом и снимает ВСЕ хиты при попадании в не-демона. Отыгрывается ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО одноручным оружием общей длиной не более 100 см. Копья, двуручное и метательное оружие - категорически недопустимо. Не может быть передано другому игроку – ибо является частью демонической сущности.

Демоны способны увеличивать число своих хитов выше номинала. Каждый дополнительный хит отображается специальным медальоном. Эти медальоны в мире игры не существуют и являются игротехнической условностью.

Демоны весьма чувствительны к потокам магической энергии. В частности – магия жизни (которой, так или иначе, обладают все эльфы) ослабляет их связь с родным миром, что может привести к дематериализации. То же самое может произойти при удалении от своего портала. Это будет отыгрываться при помощи электроники.

## •Эльфы

Эльф может укрыться в кроне любого дерева: обнявший дерево эльф считается на это дерево залезшим. В таком состоянии он видим, и регенерирует 1 хит в 10 секунд. Просидеть на дереве эльф может сколь угодно долго, поразить его оружием в это время невозможно: дерево укроет его ветвями от врага. Дерево можно срубить – но это бессмысленно: эльф просто перескочит на соседнее дерево. Передвигаться таким способом по лесу КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО. Эльфы обладают мощным врождённым потенциалом магии жизни, что делает их чувствительными к некромагическому излучению свойственному нежити. На дистанции в 2 метра от любого неживого – это спецправило (и связанная с ним регенерация хитов) не действует. Если эльф, при приближении неживого, «сидит» на дереве – он «падает», но повреждений не получает.

Эльфы обладают мощным врождённым потенциалом магии жизни, которая ослабляет связь демонов с их родным миром, что может привести к дематериализации. Это будет отыгрываться при помощи электроники.

## •Нежить

Имунны к оглушению, отравлению и кулуарному убийству.

Поражаемая зона нежити – это прямоугольник формата А4 (21 на 29 сантиметров) на левой стороне груди спереди и сзади туловища. Так моделируется единственный способ сразиться нежить – пронзить сердце. Прямоугольник должен быть чётко и ясно промаркирован на костюме игрока. Нежить может в бою прикрывать его баклером/малым щитом не более 35 см по длинной оси, который НЕ ЯВЛЯЕТСЯ поражаемой зоной. Так же им можно отбивать стрелы и фаерболы. Таким образом, для снижения травмоопасности, отыгрывается отбитие поражающего элемента нехитуемыми конечностями.

В мире игры есть предметы, на расстоянии в 2 метра от которых вся павшая нежить восстаёт. Шаманы орков являются мастерами по изгнанию духов – и потому в 2 метрах от шамана это спецправило не действует.

Эльфы обладают врождённо мощным потенциалом магии жизни, что делает их чувствительными к некромагическому излучению свойственному нежити. На дистанции в 2 метра от любого неживого – эльфийское спецправило «залезть на дерево» (и связанная с ней регенерация хитов) не действует. Если эльф, при приближении неживого, «сидит» на дереве – он «падает», но повреждений не получает.

## •Орки

Шаманы орков являются мастерами по изгнанию духов – и потому в 2 метрах от шамана поднимающие нежить предметы не действуют.

Шаманы орков способны общаться с духами – видеть души мёртвых персонажей (игроков в белых хайратниках) и разговаривать с ними. При этом духи мёртвых полностью свободны в своём к шаманам отношении.

Орки могут варить различные зелья, яды и снадобья – способные восстанавливать хиты, вводить в состояния берсерка, отравлять и т.п. Это будет отыгрываться при помощи электроники.

В состоянии берсерка орк невосприимчив ко внешним повреждениям – но по выходу из него: остаётся с 1 хитом.

## б) Правила по магии:

В игре существует магия двух видов: оперативная и ритуальная.

•**Оперативная магия** – боевое заклятье, направленное на причинение непосредственного вреда ближнему и не требующее от тренированного мага особых усилий.

Любой вид оперативной магии (фаерболы, молнии, ледяные стрелы и т.д.) отыгрывается теннисным мячиком, имеет «золотой» предел и снимает 1 хит по общим правилам. Теннисные мячики в мире игры не существуют и являются игротехнической условностью, воплощающей наносящее физический урон магическое воздействие, они неотчуждаемы и непобораемы.



Магическая сила волшебника ограничивается носимым с собой «боезапасом», который будет установлен МГ в индивидуальном порядке. В случае неизбежной утери мячиков - их запас можно будет пополнить на мастерятнике. Однако мастерский запас не бесконечен – и игрокам-мага рекомендуется, во избежание «снарядного голода», подстраховаться и запастись мячиками самостоятельно.

• **Ритуальная магия** требует выполнения определённых действий и соблюдения условий, наличия редких ингредиентов. Необходимо оказаться в нужном месте в нужное время с нужными предметами на руках – и совершить с ними нужные действия. Проведение ритуала более трудоёмко, но результат того стоит. Если ритуал был прерван по какой-либо причине – то ингредиенты, потраченные на ритуал, пропадают безвозвратно.

Подробности ритуалов будут дополнительно сообщены магам в индивидуальном порядке и продублированы в магических книгах, которые являются безусловно неотчуждаемым игровым имуществом. (Эта условность отображает то, что маги после долгих лет обучения знают ритуалы на память – игроки же себе позволить такого обычно не могут).

Если ваш персонаж, в той или иной форме, принял участие в ритуале – требуйте разъяснений от мага: он объяснит, какой эффект оказал ритуал на вашего персонажа. Информирование же о дистанционном воздействии будет осуществляться посредством приходящих на мобильный телефон СМС сообщений – потому ОБЯЗАТЕЛЬНО держать его включённым в виброрежиме.

#### **7) Правила по переправам:**

На игре будет организовано несколько переправ через водные преграды.

**ОТЫГРЫШ БОЯ НА ПЕРЕПРАВАХ, непосредственно над водой, категорически ЗАПРЕЩЁН.** Если на переправе необходимо вступить в бой – необходимо сойти на один из берегов (выбор берега остаётся на усмотрение игроков, однако мастерская группа рекомендует выбирать берег, руководствуясь, в первую очередь, соображениями безопасности).

При проведении боя на берегу, мастерская группа настоятельно рекомендует быть предельно осторожными во избежание падения в воду.

Во избежание несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы – игрокам категорически запрещается сооружать переправы в процессе игры самостоятельно.

#### **4. Правила по костюму:**

*«- Сигурд – берсерк!*

*- А что такое "берсерк"?*

*- Берсерк - это воин, которого хранят боги!*

*- Так зачем ему кольчуга?*

*- На всякий случай...*

*К/ф «И на камнях растут деревья», СССР – Норвегия, 1985 год.*

Костюм на ролевой игре выполняет несколько функций, для текущего проекта принципиально важными являются: опознавательная, защитная и эстетическая.

##### **1) Опознавательная функция**

Она отвечает за безошибочную идентификацию персонажей. Игровая реальность предполагает, что гном разительно отличается по внешнему виду от эльфа: как физиологически – так и по манере одеваться. И спутать их, в нормальных условиях, достаточно затруднительно. Потому, несмотря на то, что 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.) – есть некоторые характерные черты внешности, которые ОБЯЗАТЕЛЬНЫ для отображения в костюмах соответствующих рас:

• **Гномы:** раса гномов обладает повышенной волосатостью, обусловленной холодными условиями их северной родины. Особенной густоты волосистой покров достигает на голове, что,

наряду с высокой скоростью роста волос, даёт богатейшую почву для самовыражения и гордости. Распространены развесистые, хитрозаплетённые и украшенные, бороды и усы всех форм и систем для мужчин – и длинные косы и пышные причёски для женщин (БОРОДЫ У ГНОМОВ-ЖЕНЩИН НЕ РАСТУТ). Насильно побрить гнома – значит нанести ему серьёзное оскорбление, ибо в Империи бреют только преступников.

Игрок-гном ОБЯЗАН иметь в качестве части костюма бороду (натуральную или накладную) – для мужчин;

Высокую причёску и/или косы и/или распущенные волосы (натуральные или накладные) – для женщин.

•**Эльфы:** физиологической особенностью эльфов являются заострённые вытянутые уши, которые у них растут всю жизнь и достигают приличных размеров (да, похожие в WOW). С возрастом скорость роста замедляется – но не останавливается (как правило: самый старый эльф – самый длинноухий). Отсекание ушей – достаточно болезненная и унижительная процедура для эльфа.

Игрок-эльф ОБЯЗАН иметь в качестве части костюма стоячие заострённые уши (натуральные или накладные);

•**Орки:** особенностью орков является цвет их кожи. Под палящим солнцем степей их тела приобретают ярко-кислотный оттенок: алый, лимонный, изумрудный, бирюзовый и т.п.

Игрок-орк ОБЯЗАН в качестве части костюма тонировать лицо одним из вышеуказанных цветов на его выбор;

•**Демоны:** имеют причудливый внешний вид. Их трудно с кем-то спутать – и, вместе с тем, трудно привести их внешний вид к общему знаменателю: рога, копыта, хвосты, когти, крылья, щупальца, лишние глаза и конечности т.п.

Игрок-демон ОБЯЗАН в качестве части костюма выбрать как минимум один элемент из вышеперечисленного на свой выбор;

•**Нежить:** представляет собой смесь всех рас игровой части мира, за исключением демонов – ибо выбор тела для неживых душ является исключительно делом вкуса. Тем же, что с первого взгляда отличает неживого от живого – является цвет кожи. За отсутствием кровообращения, под воздействием окружающей среды и бальзамирующих составов, кожа неживого приобретает снежно-белый или/и угольно-чёрный цвет: в зависимости от индивидуальных особенностей организма и способов его поддержания.

Также нежить весьма религиозна и суеверна – среди них носить с собой череп (или его изображение) как символ смерти и Морганы считается приносящей удачу традицией. Многие полагают, что чем больше черепов, всех мастей и размеров – тем лучше. Практикуются татуировка и раскраска тела.

Игрок-неживой ОБЯЗАН в качестве части костюма тонировать лицо белым и/или чёрным цветом;

Если у игроков есть предложения по полевой идентификации различных рас, которые кажутся им более удачными, чем вышеуказанные: МГ открыто для предложений с вашей стороны, пока они не противоречат концепции игры.

## **2) Эстетическая функция**

Костюм, помимо всего, должен радовать глаз своего хозяина и сторонних участников процесса.

Потому игроки, ответственно подошедшие к подготовке костюма, вывезшие красивые образы и/или перевыполнившие минимальные требования по костюму – получают игровые бонусы (минимальный размер бонуса – +1 хит, максимальный – на усмотрение МГ).

•**Гномы:** борода (натуральная или накладная) длиной не короче 50 см от низа подбородка – для мужчин;

причёска не ниже 30 см от темени и/или не короче 50 см от затылка (натуральная или накладная) – для женщин.

• **Эльфы:** стоячие заострённые уши – не короче 25 см от мочки уха (натуральные или накладные);

• **Орки:** все видимые из-под одежды участки кожи покрыты одним из вышеуказанных цветов на его выбор;

• **Демоны:** как минимум один элемент из вышеперечисленного размером не менее 50 см по длинной стороне и/или два и более элемента;

• **Нежить:** все видимые из-под одежды участки кожи покрыты белым и/или чёрным цветом;

Также на дополнительные игровые бонусы и артефакты может рассчитывать команда, представившая наиболее цельный «командный образ».

### **3) Защитная функция**

• Помните, что боестолкновения занимают не последнее место в данной игре. И хотя предел доспеха не зависит от внешнего вида, типа, веса и проч. пожизненных его характеристик – он защищает игрока от реальных повреждений на игре. МГ настоятельно рекомендует подобной защитой не пренебрегать, в особенности – защитой головы и глаз. Особенно щитоносцам.

• Помимо боёвки – костюм должен защищать своего владельца от погодных катаклизмов, поддерживать его в сухости и комфорте. Особое внимание следует уделить обуви – на игре необходимо будет много ходить и местами даже бегать по жаре (возможно – в дождь), в том числе и по сырой местности: а ничто так не выбивает из игры, как мозоли и промоченные ноги. Потому допускаются берцы и резиновые сапоги: при условии их достойного заантураживания и стилизации. По собственному опыту МГ рекомендовало бы как следует начищенные и прогуталиненные, разношенные офицерские сапоги-хромовики на резиновой подошве.

МГ не настаивает на историчности покроев и материалов – главное, чтоб они имели красивый и уместный внешний вид, были удобными и надёжными: благо жанр фэнтези позволяет широкие допущения.