

ВЕРСИЯ
ПРАВИЛ 3.0

Тульский Клуб ролевых Игр «Магический Треугольник» представляет ролевую игру

МАГИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК 2007

МАГИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Серия многодневных игр «Магический Треугольник» проводилась тульским клубом ролевых игр с 1995 по 2002 год. Цикл игр описывал мироустройство планеты Таик и был основан на повести Леонида Резника «Магический Треугольник» (журнал «Парус» №7 (Минск) за 1989 год; сборник ВТО МПФ «Магический Треугольник» – Москва, «Молодая Гвардия», 1990 г.). Составляя правила, мастера, учитывали пожелания и отзывы игроков после прошлых «МТ», история продолжалась и развивалась, в конце концов далеко уйдя от первоисточника.

Игрой сезона 2007 года мы хотим возвратиться в наше прошлое и начать историю с чистого листа. История Таика начинается здесь и сегодня и, наверное, никто ещё не знает, что нас ждёт впереди.

Мы считаем, что интересно смоделировать и воплотить мир, где игрокам предоставляется возможность очень широкого выбора ролей и возможностей – от простого оборотня-крестьянина до сверхсущества, способного контролировать течение жизни на всей планете. Мир, где возможна абсолютная власть и сверхмощь, где техника стала легендой и магией, которую боятся и уважают. Где простой человек с головой может получить возможность полностью перестроить мир, а сельский колдун уничтожить соседнюю страну ядерным ударом. Мир, где существует глобальная система наблюдения за всей поверхностью планеты и властители обладают этой информацией. Где меч так же обычен, как и бластер. Очень интересна модель хрупкого равновесия и развития планеты. Поэтому, по нашему мнению, и интересно играть в «Магический треугольник».

КАРТИНА МИРА

Таик – планета земного типа. На первый взгляд очень похожа на земное средневековье XII-XIII века, однако существуют особые различия.

Планету населяют три типа разумных существ – люди, оборотни и духи. Люди ничем не отличаются от землян. Оборотни обладают фантастической живучестью и могут иметь два обличья – людское и звериное. Духи вообще не являются живыми существами в полном

смысле этого слова, хотя могут представлять в человеческом обличье или вообще без обличья, в виде голоса.

Наравне со средневековыми предметами и технологиями также часто встречаются то, что называют «магией» и «техникой». Никто точно не знает, когда это было создано и как это работает, но умные люди могут это использовать. Правители областей и маги часто имеют вещи, выходящие за рамки средневековья.

Единственный континент планеты поделен на шесть областей – Белую, Желтую, Красную, Голубую, Синюю и Фиолетовую.

Каждая область – это государство людей, во главе которого стоит правитель. Правитель подчиняется верховному духу области, но все остальные люди и оборотни должны подчиняться правителю. Люди живут в больших городах, а также деревнях и посёлках. Оборотни предпочитают небольшие уединённые поселения. Духи обитают на обособленной территории по одиночке.

Каждой областью управляет верховный дух соответствующего цвета. Ему подчинены все духи области, кроме тех, которыми управляют маги. Существуют также небольшие области, в которые духи входить не могут и даже их не замечают, словно их и на карте нет. Духи являются истинными правителями планеты.

Духи исполняют полицейские и религиозные функции. Духи – залог стабильности системы многие века.

Особое место на Таике занимают маги – люди, имеющие власть над некоторыми духами (от парочки до парочки десятков). Смысл жизни магов – поиск новых заклятий, дающих силу над новыми духами. Эти заклятья можно искать всю жизнь, или их можно узнать, пойдя в ученики к какому-нибудь другому магу. Главные духи – Белый, Голубой, Жёлтый, Чёрный, Красный и Фиолетовый не подчиняются никому, мечта магов – получить власть именно над ними. Маги со временем утратили нужные заклинания, они с каждым поколением становятся всё невежественнее. Однако, после духов маги самые осведомлённые обо всём люди на планете.

По легенде, раньше все жители Таика были оборотнями, обладавшими огромными познаниями, однако потом случилась непонятная катастрофа и сведения о том, что было на планете до неё, оказались утрачены. Из-за катастрофы многие таикцы потеряли способность к превращению, её сохранило лишь незначительное меньшинство; люди и оборотни стали врагами. Тогда же

появились и духи. Созданные людьми или оборотнями, они вышли из-под контроля и захватили власть на всей планете. Существуют убедительные легенды, что духов создали именно маги.

СИТУАЦИЯ НА НАЧАЛО ИГРЫ

Для Жёлтой области настали беспокойные времена. Недавно выяснилось, что Жёлтый дух исчез, и некому больше управлять областью. Правитель людей, который управлял от имени Жёлтого духа, был убит.

Аристократы Анаса, столицы области, уже начали делёж власти и попытались вступить в контакт с Фиолетовым духом, чтобы тот взял область под своё покровительство. Кто-то из аристократов, наоборот, пытается найти Жёлтого духа и восстановить законность, предлагает охотникам щедрую награду за любую информацию. Как во всех случаях смены власти, началось всеобщее наведение порядка, охота за лесными разбойниками, поиски недовольных.

До исчезновения Желтого духа жизнь оборотней в области была более-менее безопасной, так как Желтый дух относился к ним очень лояльно. Теперь ситуация может измениться в любой момент, потому что лишённые защиты духа оборотни представляют из себя отличную мишень для старых противников – людей. Всех без разбору оборотней почитают за разбойников, и в свете последних событий и охот за разбойниками быть оборотнем стало попросту опасно.

СУЩЕСТВА, ПРИСУТСТВУЮЩИЕ НА ИГРЕ

Люди – обычные люди, которых можно представить в антураже XII века. Они не обладают сверхъестественными способностями, очень не любят оборотней, очень боятся духов (человек может послушаться духа или поднять на него руку только в состоянии аффекта), живут «обычной» средневековой жизнью со всеми вытекающими (только на Таике нет религии, потому что есть духи и маги).

Люди Металла – так стали называть общину наиболее образованных в ремёслах людей. Они подчиняются правителю людей, но мечтают о независимости, водят дружбу с оборотнями. Хорошо разбираются в технике и часто выступают в роли экспертов. Если бы не заступничество магов, люди Металла давно были бы уничтожены за свои взгляды.

Маги – люди, имеющие власть над духами посредством заклятий (кодовых слов). Предпочитают уединённый образ жизни, часто живут отшельниками или с учениками. Занимаются лекарством, оказывают различные услуги вроде розыска пропавших или передач сообщений на расстоянии. Их не трогают духи.

Оборотни – люди, способные превращаться в зверей. Стараются жить в гармонии с природой, не занимаются ремёслами и не используют магию и технику. Оборотни водят дружбу с людьми Металла и редко показываются обычным людям; люди, живущие на Таике, оборотней очень не любят, многие люди испытывают к оборотням суеверный страх, относятся с предрассудками. Оборотни отвечают им взаимностью, грабя людские деревни в поисках пропитания. Набеги на крестьян для оборотней являются жизненной необходимостью, т.к. не имея развитого сельского хозяйства, оборотни рискуют умереть с голоду. Живут в лесных поселениях, основным

с голоду. Живут в лесных поселениях, основным своим врагом считают духов. Духи также видят в оборотнях угрозу стабильности на Таике и истребляют их. Многовековое противостояние духов и оборотней породило и оборотней-изгоев, отчаявшихся разбойников, охотников за головами и каннибалов – это, наверное, самые опасные существа на Таике, кроме духов.

Духи – вечные существа неизвестного происхождения. Обладают огромной мощью, владеют странными видами оружия вплоть до оружия массового поражения. Стерегут стабильность мира. В распоряжении духов глобальная информационная сеть, поэтому духи быстро узнают о том, что происходит в мире. Некоторые духи подчиняются только магам, имеющим над ними контроль. Остальные духи подчиняются верховному духу области. Считается, что духа нельзя убить.

КОМАНДЫ НА ИГРЕ: (ЖЁЛТАЯ ОБЛАСТЬ)

Анас, столица Жёлтой Области – в городе на начало игры нет правителя, но есть несколько сильных аристократических домов (кланов) и у каждого есть возможность представлять власть Фиолетового духа в этой области. В городе начали появляться представители разных культов расцветших последнее время на Таике, но основной религии пока нет. Город является центром торговли области.

Укрепленные поселения – небольшие поселения людей, объединенные по ремесленному, родственному или иному признаку; поселения магов-отшельников.

Завод, город людей Металла – центр производства оружия и исследования техники в Жёлтой области. Когда-то нынешняя территория города называлась Завод и, по преданию, здесь жили самые лучшие специалисты на Таике. Люди Металла с недавних пор стали вести массовые исследования так называемых аномальных зон, наладили выпуск специальных костюмов для сталкеров (так называют исследователей зон), отчего именно сталкеры людей Металла возвращались чаще и заходили в итоге дальше внутри зон, чем остальные исследователи.

Лост, город оборотней. Оборотни живут в подземельях и развалинах бывшего исследовательского города. Город управляется советом во главе с вождем. В подземельях Лоста есть работающие остатки коммуникаций, обеспечивающие достаточно комфортное существование оборотней. Свой город и лес, в котором он расположен, оборотни знают и понимают настолько хорошо, что у чужаков не остается ни малейшего шанса победить оборотня на его территории. В туннелях и переходах оборотни устроили массу ловушек и препятствий, значительно затрудняющих продвижение врагов. Среди оборотней нет единства, аристократия оборотней смотрит далеко в будущее и пытается найти способ уничтожить духов, но порой забывает о текущих насущных проблемах.

Поселения оборотней – несколько небольших общин оборотней, находящихся в лесу.

Лагерь оборотней-изгоев. Оборотни-изгои занимаются неприкрытым разбоем, это их единственный способ выжить.

Согласовывайте своих персонажей с мастерами, создавайте свои деревни, города, магические и научные центры.

ЗВЕРИ И ОБОРОТНИ

Оборотень может находиться как в виде животного, так и в виде человека, значительно превосходящего обычных людей по силе, ловкости и выносливости. Самым распространенным видом оборотней являются луты – зелёные звери напоминающие волка.

Помимо оборотней-луты также есть оборотни-тхелы, которые также способны превращаться в зверя. Различие между луты и тхелами в том, что духи не могут отличить тхела от человека. Несмотря на это, тхелов на Таике осталось очень мало, а, может, и вообще не осталось, ведь тхелы не говорят о том, что они тхелы.

Оборотни способны превращаться в зверей посредством приседания и надевания хайратника с ушами или маски; превращение возможно, даже если оборотень тяжело ранен, однако он может превратиться в зверя только в относительно спокойной обстановке (не во время ведения активных действий или боя). Звери и оборотни в виде зверя не могу разговаривать, переносить оружие, доспехи, аптечки и др. и должны оставлять это на месте обращения.

В виде человека оборотень имеет на 1 хит больше, чем обычный человек (т.е. 2 хита плюс «доспешные»), в виде зверя – на 2 хита больше (т.е. всего 3 хита). В виде зверя оборотень способен к быстрой регенерации и восстанавливает 1 хит за 15 минут. В виде зверя оборотни могут кусать – имитация одним или двумя кинжалами.

БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

Основные положения

Все оружие и все доспехи на игре обязательно должны иметь мастерский сертификат безопасности (при очиповке всё оружие проверяется непосредственно на владельце). Оружие без сертификата не действительно. Оружие и доспехи не отчуждаются.

Поражаемая зона – полная, кроме кистей, ступней, головы, шеи и паха. Попавший в голову, шею или пах по желанию пострадавшего может перейти в состояние мертвого при этом пострадавший должен выбыть до конца этого боя.

Удар оружием должен быть четко выражен, фиксирован и нанесен с амплитудой минимум 1/4 круга иначе оружие не сможет пробить доспех. Колющие удары наносятся только с амплитудой, при этом кисть руки держащей оружие должна выходить из за линии корпуса. Разрешается захват за руку с оружием, захват за древко оружия. Разрешен захват за клинок латной перчаткой. Захват голый рукой считается попаданием по этой руке (несмотря на то, что кисти – не поражаемая зона). Все приемы рукопашного боя (заломы, захваты, подсечки, удары и т.д.) запрещены. Очень рекомендуется фехтовать только в защитных перчатках или рукавицах.

Самопоражение и поражение товарища по команде засчитывается. Убитым считается человек, потерявший один хит сверх имеющихся. Тяжелораненым считается человек, потерявший все хиты. Он не разговаривает, не передвигается и переносится по жизни. Без медицинской помощи он умирает в течение получаса.

Оглушение производится как в мирной, так и в боевой обстановке посредством имитации сильного удара не боевой частью оружия по правому плечу со словами

«оглушен». После чего оглушенный обязан на три минуты прекратить всякие действия, включая разговоры.

Пленить можно только безоружного или оглушенного игрока. Пленение осуществляется путем набрасывания петли на руки или корпус. Освободиться самостоятельно пленный может по дороге до лагеря пленивших, если в его руки попадет оружие. По прибытии в лагерь он может быть закован, (кандалы имитируются) и сам освободиться не может.

Кулуарки (в смысле ножом по горлу и все хиты долой) нет.

Пиротехника, кроме мастерской, запрещена. Запрещены также малозаметные препятствия типа волчьих ям, натянутых лесок и т. п.

Характеристики оружия

Все нижеприведенные данные являются очень желательными, но мастера всегда оставляют за собой право принимать или не принимать оружие.

Все оружие снимает 1 хит.

Оружие должно быть похоже на оружие и, желательно, иметь исторические прототипы. Металлические части оружия должны быть выкрашены под металл. Оружие не должно иметь острых, цепляющих и режущих частей, способных нанести травму. Оружие, не оговоренное в правилах либо выходящее за рамки своего класса будет обсуждаться в каждом отдельном случае. При оценке оружия будут учитываться и эстетические нормы!

Клиновое оружие

Нож – длина клинка не более 20 см и без гарды.

Кинжал – длина клинка не более 40 см.

Для всех мечей – ширина клинка не менее 3 см., центр тяжести не далее ширины ладони от гарды. Весогометрический показатель 6-8 г/см длины, толщина лезвия не менее 1 см. Радиус скругления не менее 0,5 см по лезвию и не менее 1 см на кончике.

Одноручный меч – длина клинка не более 90 см.

Двуручный меч – общая длина не более роста владельца. Работать можно только двумя руками. Удар одной рукой не считается. Это исключительно оружие духов.

Текстолитовое оружие запрещено всегда и всем. Допускаются композитные шпаги, изготовленные по технологии «МТ».

Рубящее оружие

Для всех топоров кромка лезвия делается из мягких материалов, реально гасящих удар. Топорище диаметром не более 3 см.

Топор одноручный – длина не более чем по пояс, вес не более 700 грамм.

Топор или секира двуручные – длина не более чем по подбородок владельца. Вес не более 1,2 кг. Работать можно только двумя руками. Удар одной рукой не считается.

Ударное оружие

Кистень – масса ядра не более 50 грамм, длина рукояти не более 50 см., гибкой части – не более 40 см.

Цеп – рукоять длиной 1-1,5 метра, гибкая часть – 15 см.

Палица, булава, шестопер и т.д. – длина не более 70 см, вес не более 600 г, центр тяжести не ближе 1/4 длины.

Древковое оружие

Копье – от роста до роста владельца с рукой.

Дротики – от 0,7 до 1,5 метров. Диаметр древка 1-2 см.

Можно кидать либо использовать как короткое копьё.

Колущо-рубящее древковое оружие (алебарды и пр.) – длинна не более 2 м. Древки для всех копий и алебард окоренные, обязательно прямые, диаметр не менее 2 см и не более 3. Наконечник должен реально гасить удар и быть похожим на наконечник, может быть изготовлен по технологии топора.

Алебардой работать только двумя руками, копьем и дротиком можно работать одной рукой, при этом оружие держится на 1/3 длины. Амплитуда рубящего удара не менее 1/4 круга.

Стрелковое оружие

Лук – размах плечей при снятой тетиве не короче чем 0,9 метра, натяжение тетивы – не более 10 кг.

Арбалет – имеет деревянное ложе с не складывающимся прикладом длиной не менее 70 см. Размах плечей при снятой тетиве не короче 50 см, натяжение тетивы – не более 10 кг.

Стрелы – окоренные, прямые, со смягчающими наконечниками из резины и оперением. Длина стрел для луков не менее длины руки, для арбалетов – не менее 20 см. Луки и стрелы, сделанные на месте, не пройдут.

Огнестрельное оружие возможно только в аномальных зонах у мастерских персонажей и в качестве стационарных ловушек. Моделируется современным страйкбольным оружием. Игроки, идущие в аномальную зону, будут обеспечены мастерскими защитными очками.

Щиты

Не должно быть острых и цепляющих деталей на внешней стороне. Разрешены столкновения щит в щит, другие приемы активных щитовых действий (заломы, например) запрещены. Лёгкие по весу щиты пропущены не будут.

Доспехи

Доспех добавляет «доспешные хиты», и обеспечивает защиту от определенных видов оружия. Доспех защищает только то, что защищает. Например, если персонаж одет в кольчугу, но получил удар по незащищенной ноге, то он (персонаж) теряет «личный», а не «доспешный» хит.

Для оружия действует следующая таблица пробиваемости.

	<i>Без доспеха</i>	<i>Стеганный</i>	<i>Кольчуга</i>	<i>Кираса</i>
Нож, кинжал	Не защищает	Неуязвим	Неуязвим	Неуязвим
Одноручный меч, шпага, топор, копьё, лук	Не защищает	+1	+2	Неуязвим
Двуручный меч, топор, арбалет, алебарда	Не защищает	Не защищает	Не защищает	+4
Оружие духа, или огнестрельное	Не защищает	Не защищает	Не защищает	Не защищает

Пояснения к таблице.

Любой доспех защищает от короткоклинкового

оружия.

Стеганный доспех дает +1 «доспешный» хит, но не держит удар двуручным оружием.

Кольчужный доспех дает +2 «доспешных» хита, но не держит удар двуручным оружием.

Кираса дает +4 «доспешных» хита и не пробивается короткоклинковым и одноручным оружием.

Огнестрельное оружие и духи пробивают все, и сразу снимают «личный» хит.

Шлем дает +1 «доспешный» хит, полный комплект защиты рук +1 и ног +1 хит.

Таким образом, у хорошего воина может быть до 7 «доспешных» хитов.

Личные хиты

Любой человек (это относится и к людям Металла, и к магам) имеет 1 хит.

В виде человека оборотень имеет на 1 хит больше, чем обычный человек (т.е. 2 хита плюс «доспешные»), в виде зверя – 3 хита.

Звери имеют 3 хита.

Количество хитов духа известно духу, у разных духов число хитов разное.

Укрепления и осады

Стены делятся на штурмуемые и не штурмуемые (штурмовые участки будут маркироваться мастерами). Высота стен не менее 1,5 м.

Ворота – шириной не менее 1,5 метров, высота не менее 2 метров.

Боевой коридор – любой длины, с любым количеством колен, при условии, что каждое колено обеспечивает проход с минимальным тараном в горизонтальном положении.

Ров – канава шириной не менее 1 метра, глубиной не менее 0,5 метра. Форсируется при помощи фашин и перекидных мостков. Игрок, упавший в ров, считается убитым.

При осаде можно использовать для метания (только с крепостных стен, только вдвоем) камни для катапульт или бревна (из пенки). Попадание в человека подобного снаряда приводит к тяжелому ранению.

Метательные машины (баллисты и катапульты), должны сохранять принципы действия исторических аналогов. Снаряды – мягкие мешочки. Попадание снаряда в игрока вызывает тяжелое ранение, в щит – разбивает щит. Размер станины метательной машины – не менее 1-1,5 метра. Метательная машина переносится не менее чем вчетвером. Прочие осадные орудия, не указанные выше, могут быть допущены только после проверки на безопасность.

Штурмы крепостей без предварительной получасовой осады и обстрела возможны только при открытых воротах или при численности гарнизона не более 3 человек. Подземный ход имитируется квадратами входа не менее 1 метр по стороне, глубиной 10 см. Один квадрат находится внутри крепости, другой изображает выход (не далее 80 м от города). Пропускная способность хода зависит от размеров входа и выхода. Маскировка – проблема жителей.

Штурмовые лестницы можно отталкивать и сбрасывать, до того момента пока один из атакующих не встал на лестницу обеими ногами.

Укрепления оборотней

Лост является подземным городом, к его территории относятся каверны и тоннели; другие поселения оборотней (кроме лагеря оборотней-изгоев) также находятся под землей и должны быть соответствующим образом маркированы.

Туннели и переходы Лоста проवेशиваются тканью с обозначением потолка (высоты). Ширина и высота туннеля – не менее 1 метра. Туннели не являются укреплениями и их разрушение невозможно.

Штурмовая стена имеет высоту не менее 2 метров и длину – 4 метров. Ворота и все укрепления выносятся по жизни.

На территории оборотней вне поселений устанавливаются ловушки различного типа (все ловушки проверяются мастерами на безопасность!), также ловушки могут быть в коридорах и подземной части территории оборотней.

Нештурмуемые зоны

Пожизненные лагеря команд штурмуемых крепостей должны быть вынесены за пределы возможной штурмовой зоны, это относится к палаткам, кострам, местам приёма пищи и пр.

Пожизненные лагеря являются небоевой зоной. Однако, в свою очередь, запрещено хранение в них игровых предметов и ценностей, оружия, находящихся в игре.

ЛЕКАРСТВО

В состоянии 0 хитов существо не способно совершать активных действий и умирает в течение получаса.

Восстановление хитов осуществляется лекарями стационарно (настой «Бессмертник», восстанавливающий все хиты до первоначального уровня). Также существуют аптечки, которые может применить любой человек (или оборотень) по инструкции; 1 доза аптечки восстанавливает 1 хит. Аптечки не создаются на игре, их можно учить или найти.

Лекари умеют делать различные настои; наиболее часто встречающийся травяной настой «Бессмертник» просто восстанавливает хиты, болезни он не лечит.

Помимо ранений и травм есть болезни, возникающие по различным причинам.

Название болезни	Моделирование	Описание	Лечение
Лихорадка	Зелёные лоскуты на одежде.	Заразна. Больной теряет 1 хит в 2 часа. Передается при прикосновении (в том числе и врачу).	Аптечка (2 дозы) Настой «Хина»
Красная зараза	Красные лоскуты на одежде. Любой мастер поблизости будет отслеживать корректность поведения больного.	Заразна. Передается воздушно-капельным путем. Больной теряет 1 хит в час. При контакте на расстоянии менее 2 метров часть лоскутов с одежды больной перевешивает на зараженного.	Аптечка (3 дозы) Настой «Тревога»
Лучевая болезнь	Черные пятна на лице и отметка мастера в паспорте	Не заразна. Больной погибает в течение суток.	Средство лечения пока не найдено.

Оборотни в виде зверя способны к быстрой регенерации и восстанавливает 1 хит за 15 минут.

ЭКОНОМИКА

Экономика на Таике подчиняется нескольким простым основополагающим принципам.

Есть налоги, которые Жёлтая область обязана платить духу области. И, несмотря на то, что Жёлтый дух исчез, область налоги заплатить должна. По стандартной схеме правитель области собирает налоги с подчинённых самостоятельно, а затем передаёт их слугам главного духа. Но теперь правителя нет, и для аристократов Анаса собрать налоги будет проблемой; кроме того, аристократы, которые надеются на Фиолетового духа, имели смелость пообещать слугам Фиолетового духа выплату налогов также.

Налоги собираются со всех, кто способен их платить. Взамен правитель области (или его представители) гарантируют защиту от разбойников и от духов (второе более существенно).

Налоги собираются в виде денег, ценностей, а также техники и вещей из аномальных зон (никто не знает, зачем они нужны духам). Кроме того, духи могут потребовать отдать им в счёт уплаты налогов женщин, а в случае отказа могут пригрозить разрушением города.

Деньги имеют большую ценность на Таике. Их можно потратить в таверне, а также для оплаты услуг охраны или лекаря, для покупки информации или техники из аномальных зон; имея деньги можно заказать людям Металла исследования артефактов зон и открыть новые технологии.

ТЕХНИКА И МАГИЯ

Техника

Вся техника является наследием смутного прошлого Таика, о котором сейчас сохранилось так мало сведений, что это, скорее, предания и легенды, чем действительно точная информация. В основном техника – это артефакты из аномальных зон.

Вся техника снабжена номерным мастерским сертификатом; для того, чтобы использовать её, необходимо знать, что это такое и эффект действия (будет существовать спецификация, в которой по номеру образца техники можно будет получить все данные о нём).

Вся *работающая* техника должна иметь мастерский сертификат с описанием свойств и возможностей.

Исследования

Исследования артефактов из аномальных зон проводятся только людьми Металла (в силу наличия оборудования и необходимой квалификации).

Магия

Магией обычно называются коммуникационные процессы. Есть несколько видов магии: подчинение духа (наиболее слабые духи не имеют тел, поэтому даже слабенькие маги могут подчинять себе таких духов), поиск информации в глобальной информационной сети Таика, передача данных на расстояние.

Современный уровень развития магии на Таике падает год от года, поэтому маги прилагают все усилия, чтобы поддерживать хоть какое-то реноме, и ищут уте-

рянную информацию о кодах доступа к духам.

Использовать прямую дальнюю связь могут только оборотни (в столице оборотней установлено устройство дальней связи) – только с другими удалёнными городами оборотней (где находятся такие же устройства). Моделируется через мастера.

Поиск информации в глобальной сети доступен только духам (согласно своему уровню доступа). Моделируется через мастера.

Получить духа в подчинение может любой маг – достаточно знать специальный код и призвать либо поймав духа, которому этот код соответствует.

Управление бестелесным духом доступно каждому магу. Бестелесные духи могут использоваться как детекторы лжи, анализаторы, рентгены и прочих подручных устройств, которых так не хватает средневековому обществу, также бестелесные духи имеют ограниченный выход в глобальную информационную сеть (согласно своему уровню доступа). Моделируется через мастера.

Управление телесным духом доступно также каждому магу. Однако кодов управления такими духами осталось совсем мало и они известны не всем магам. Моделирование – дух (игрок или игротехник) во всём подчиняется своему магу, доступ в глобальную информационную сеть – через мастера (для духов свои правила, у них особые свойства и возможности).

АНОМАЛЬНЫЕ ЗОНЫ

Планета Таик скрывает много тайн и загадок, например, аномальные зоны – развалины или «гиблые места», как зовут их местные жители. Это, как правило, заброшенные объекты расцвета таикской цивилизации, подземные бункера, территории боёв прошлого и просто непонятные места. На полигоне можно будет найти входы в такие зоны и попытаться пройти их. Информацию о различных зонах можно будет попытаться найти на игре. К таковой информации относятся карты местонахождения зоны, карты ее внутренней топологии, на которые могут быть нанесены, а могут быть, и не нанесены интересные места, описание различных ловушек, а также того, что в этой зоне можно найти. Из зон можно вынести: ценные вещи, оружие, технику и, конечно же, информацию, а также смертельную дозу радиации, неизлечимую болезнь, несколько пуль в живот...

Географически аномальные зоны будут представлять обособленную часть полигона, на которой будут посто-

янно находиться мастера – с несколькими входами и большим количеством маршрутов.

Прохождение «гиблых мест» осуществляется «по жизни». Практически всё, что вы там увидите, является тем, чем является в реальном мире. Прохождение осуществляется только вместе с мастером. Мастер сопровождает игрока (или группу игроков) и контролирует прохождение. Территория зон будет маркирована специальными понятными для сталкеров маркерами, обозначающими различные степени опасности и присутствие тех или иных ловушек. Эффект срабатывания ловушки станет известен сталкеру когда мастер покажет карточку зелёного, жёлтого или красного цвета. Цвет соответствует тяжести поражения: зеленый – легкий, желтый – средней тяжести, красный – почти смертельный. В зоне «на маршруте» мастер всегда молчит, не даёт описаний и комментариев, единственный способ общения мастера с игроком – трёхцветные карточки.

Из «гиблых мест» есть шанс не вернуться.

ВОЗРОЖДЕНИЕ И СМЕРТЬ

Смерть может постигнуть любое существо в результате неосторожности, болезни или травмы, полученной в одной из аномальных зон. Смерть – это конец сражения или чьего-то предательства. Смерть – это естественный финал жизни для всех смертных существ.

Умерший одевает белый хайратник и отправляется в мертвятник, откуда выходит в свою команду в новой роли по истечении 4 часов. Этот срок может быть сокращён, если команда умершего провела достойный обряд погребения и сообщила об этом мастеру.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Игра проводится 10-12 августа 2007 года на полигоне в Тульской области.

Оргвзнос на игру 150 рублей. Команды возводят разрешённые им укрепления самостоятельно (мастера чипуют и сертифицируют укрепления). Взнос может быть снижен для команд в случае больших затрат на антураж, а также для трактирной команды.

Мастера – Мерзляков Аркадий, Грахов Андрей, Стёпин Илья, Привалова Марина, Гарагатый Алексей, Муханов Сергей.

Адрес для заявок: Ufthang@rambler.ru

Материалы игры в Интернете: <http://raspad-tehno.ru>