

**Словарь терминов, имен и аббревиатур v. 1. 1. 0**  
**(апдейт 15 августа 2005г. (предыдущий - 2.05.05))**

**Адамантит** - сильно прочный металл, по прочности уступает этернию средней и выше плотности, а также экзотическим материалам типа рога культ.собаки. Цвет - от красного до фиолетового. Тугоплавок, ковок. Имеет высокую магическую емкость. В обработке довольно тяжел, основные приемы - ковка с последующей полировкой.

**Баалогоргонен** - маг. Родился в 9706 году (8 год до Сотворения Орогарда). О его жизни известно немного. В 42 году закончил среднюю магическую школу. С 43 по 76гг. учится в Высшей школе Общей магии при Гильдии магов Орогарда. С 76 по 90 - в Университете Магии Передовой гильдии Общей магии. С 77г. - действующий член Гильдии Общей Магии. В начале 90г. уходит из университета и из Гильдии Магов, чтобы получить свободу действий и исследований (по законам Гильдии, ему нужно было учиться еще 16 лет, но он не видел в этом смысла). Вернувшись в 92г. на Орогард, Баалогоргонен покупает клочок земли, именуемый Мордор, фиксирует изменения ландшафта и строит там несколько термоскважин для добычи этерния и башню. С 95 по 157 гг. занимается исследованиями в области физического воздействия с применением магии. Сконструировал пресс, позволяющий с небольшими затратами маны штамповать листы из этерния средней плотности толщиной от 0.05 до 100 мм. Внедряя свое изобретение, в 160 г. в дварфовских шахтах, знакомится с Бароваром - выдающимся механиком, оружейником, электронщиком. Через 2 года (162г.) широкое распространение получает их совместный проект - многокатушечный прокатный стан с программным управлением. Особенности этого стана являются произвольное уменьшение/увеличение числа катушек (и мощности, соотв.), легкость в эксплуатации и ремонте, высокая надежность, низкая цена. Модификации используются до сих пор. С 180г. снова работает в башне, исследуя Руны. Разрабатывает УЗП - универсальный знак призыва, в два раза увеличивает время, в течение которого может существовать магический конструкт рунного происхождения. Самое интересное начинается в начале III века (200ые года). В 204 году на Мордор совершается нападение неизвестных существ, позднее идентифицированных как культисты. Приступ был отбит, но через месяц он повторился, причем количество культистов удесятирилось. Через неделю осады с запада пришел отряд, порвавший Культистов. Он состоял из Молоха, Баровара и ВыиГРуны. К концу битвы подоспел четвертый - Салм-Бякус'н. С их помощью строится абсолютный барьер Мордора, и в 207г. Баалогоргонен вступает в Клан.

**Баровар** - выдающий дварфовский механик, оружейник, электронщик. Прославился системами автоматизации добычи металлов, а также разработкой тройного плазменного бура, позволившего на 50 мм углубить зону добычи этерния. Работал совместно с Баалогоргоненом, вместе они сконструировали прототип многокатушечного прокатного стана. В 184 году извлек из термоскважины обгорелое ухо, что в конечном счете привело к масштабной катастрофе, локализовать которую удалось благодаря Клану (тогда Молох, ВыиГРуны и Уям). В 186 году Баровар вступает в Клан, сохраняя дружественные связи с дварфовскими подземельями, в особенности с лабораториями.

**Башня Схалла** - см. Цитадель Схалла

**Белый Шар** - см. Черный Куб.

**Бехолдер** - отвратительное создание, состоящее из глаза и щупалец. Сильно продвинутые бехолдеры осваивают магию, природные особенности позволяют им легко воздействовать на мозг жертвы, в лучшем случае вызывая страх, в худшем - безумие, паралич и смерть.

**Блинчик** - популярное оружие Культистов. Дальность действия - до 300 м. В нормальном состоянии - диск, обычно неправильной формы, изготовленный из глубоко заспиртованной резины с последующим плавлением в катализаторах и отливкой. При броске с сообщением вращения создает слабое антигравитационное поле, позволяющее увеличить дальность полета. Попадание блинчика опасно, особенно в небронированный объект. Попадая в цель, блинчик фрагментируется с выделением большого количества чрезвычайно едкой кислоты.

**Блюд** - от англ. Blood (кровища) - старенькая игрушка на замогильную тематику на движке Duke Nukem 3D. Отличается хорошей подборкой прикольного оружия.

**Вантуз** - культистское табельное оружие в форме присоски с длинной ручкой. Предназначен для ближнего боя. Размеры и материал сильно варьируются. Довольно популярные различные электронные и механические навороты.

**Вискас** - культист.

**ВЫИГРунь** - хакер, пулеметчик, снайпер. Бывший член Клана (до 209г.). Отличный боец старой закалки, близкий друг Ичпыря. Половину жизни посвятил усиленным тренировкам, половину - истреблению культистов, сначала в составе Клана, потом - как участник Четверки(с 209г.). Любимое оружие - тяжелый пулемет.

**Герой** - самое странное порождение Нереального мира. Бессмертное существо, могущее вести нормальное существование, но обреченное на борьбу с другими Героями. Различаются сообщества героев, большие отряды с героями во главе, герои - одиночки. В настоящее время известно около полутора десятков: Ичпырь, Уям, ВЫИГРунь, Салм-Бякус'н, Морда, Баалогоргонен, Баровар, Храмовник и др. Другую сторону представляют "герои" Кузьмич, Вискас, СуньХуньВЧань, Фыва, Краш - предводители орд Культистов.

**Глюки Консоли.** Разумеется, в Консоли имеется множество глюков. В игре Half-Life 2 весьма распространен глюк, когда отключаются скрипты и искусственный интеллект врагов и друзей. Сопровождается это надписью в правом нижнем углу экрана "AI Disabled". Упоминание об этом в рассказе "Что-то не так" не следует понимать буквально, это просто глюк.

**Горлум** - (Толкиен Форевер!) очень круто мутанувший хоббит, мутация стала следствием использования дико могущественного древнего темного артефакта - Кольца.

*В принципе, комментарий излишний, поскольку после выхода художественного фильма "Властелин Конец" с этим харизматичным персонажем знакомы практически все.*

**Дварф** - ака карлик. Низкорослая коренастая раса (примерно квадратная, если смотреть спереди). Живут в пещерах, где добывают металл, а также изобретают механизмы и электронику. В техническом отношении самая продвинутая раса.

**Дварфовская сосиска (колбаса)** - продукт кухни Карликов, высококачественная копченая колбаса из неизвестного мяса. Имеет отличный вкус, а также весьма восприимчива к магии.

**Диспель** - 1) от англ. Dispel - нейтрализация заклинаний. Популярен спелл Dispel Magic. 2) от Дисплей - устройство вывода информации на базе электронно-лучевой трубки.

**ДМ** - Дед Мазай, Дед Маздай, Дед Мороз. От англ. DM - Dungeon Master - ведущий ролевых игр. Также известен как ГМ - от англ. GM - Game Master.

**ДМ4** - нет, это не Дед мороз номер 4, а DM4 - одна из лучших (помоему, лучшая) Deathmatch - карта к Quake I.

**Железка** - древний артефакт, серп расписанный трехэтажным матом. Его убойная сила многократно усиливается злобой использующего и страхом цели.

**Искоренитель** - см. Черный куб.

**Ичпырь** - Величайший Боец с ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ БУКВЫ. Самый первый, самый лучший. Любимое оружие - ракетница и огнемёт. Плюс, свинцовая граната на резинке и динамит (настоящий). Носит красный фоган, покрашенный в черный цвет и шлем с черными очками.

**Клан** - 1) военизированное объединение героев и негероев.

2) Клан (с большой буквы) - основная ударная сила против Культистов. В настоящий момент состоит из Баалогоргонена, Баровара, Морды и Храмовника.

### **Команды консоли.**

sv\_cheats 1 - это разрешение на использование чит-кодов, таких как бессмертие, невидимость, хождение сквозь стены и пр. У Схалла-хранителя порой бывает желание воспользоваться данными нечестными приемами для разрешения какой-либо патовой ситуации. Впрочем, ничего из этого никогда не выходило.

restart - это перезапуск уровня, в частности, требуется для того, чтобы возымело действие разрешение чит-кодов. Консоль Нереального мира реагирует на эту команду непредсказуемо.

map - команда смены игрового уровня. Консоль Нереального мира, скорее всего, реагирует непредсказуемо, хотя может и перебросить желающего в требуемое место. Впрочем, вводить в консоль map E5M8 - это безрассудство, граничащее с самубийством. Редакция ежегодника Ненаучной фантастики отделилась экстремально легко. Могло бы быть гораздо хуже, вплоть до перемещения на E5M8, возвращение откуда крайне маловероятно.

**Консоль** - изнанка Нереального мира. Содержит основные законы существования и развития мира. Доступ к консоли является вершиной магического (и/или технического) мастерства. По легенде, полный доступ к Консоли имел Схалл - Создатель. Величайшие магии и техники современности имеют полный доступ примерно к 0,01 % всей информации консоли. 1,5 % информации доступно только для чтения (не для изменения).

*В современных игрушках консоль стала стандартом де-факто, хотя во времена Quake I это было не так. В общем, вызывается нажатием кнопочки "``", что почти в верхнем левом углу клавиши, под Escape'ом.*

**Краш** - культист.

*Как оказалось позднее, не культист. Но из песни слова не выкинешь, осталось все как есть.*

**Кузьмич** - величайший Культист-герой. Ест блинчики и возрождается из отрубленной ушей. Боевые кличи: "Кру-у-у-у-ут!" и "А уши-то все равно останутся!". Известен как заводчик культистских собак, террорист и дебошир. Обожает слегка протухшие дварфовские сосиски и зеленую колбасу.

**Культист** - 1) приверженец Культа - последователь Кузьмича.

2) Культист (с большой буквы) - Кузьмич.

**Культистская собака** - ужасное существо небольших габаритов и огромной убойной силы. Используется как верховое животное культистами. Зубы и рога культистской собаки представляют собой прочнейший известный материал. (Конечно, Этерний-II из ядра, иногда называемый критическим или Этернием-III, прочнее, но количество добытого критического этерния со дней Сотворения Орогарда не превышает 10г). Наиболее известна любимая собака Кузьмича под кодовым названием Жмурик.

**"Лыбедь"** - бывш. компьютерный клуб - пристанище Культистов. Уничтожено в 210г.

**Маг** - существо, познавшее способы использования узлов маны как источник энергии, которую можно использовать в любых целях. Глубина познания сути магии, и, как следствие, широта возможностей, определяют крутость мага. Существуют Гильдии магии - сообщества магов. Гильдии бывают различной степени охвата: от общих к элементным (огонь, вода и т.д.) и к узкоспециализированным (лед и т.д.). Неэлементарная магия бывает темной, балансирующей и светлой. Различаются градации и подразделения.

**Менталист** - существо, использующее в качестве источника универсальной энергии не узлы Маны, а собственный ментальный потенциал. Искусство ментализма чрезвычайно тяжело в освоении, но человеческий разум в нем теоретически может пойти гораздо дальше, чем в магии. Ментализму нельзя научить, обучение не простирается дальше простейшей культуры медитации. Самопознание для каждого идет по своему пути, поэтому менталисты уникальны и крайне редки. Преимущества ментализма перед магией в том, что менталист не зависит от узлов Маны, ментальную энергию гораздо труднее нейтрализовать, чем магическую, менталист гораздо лучше контролирует свой разум, чем маг (Как представить себе менталиста, который сам не знает, что и как делает? А среди магов такие встречаются.) Недостатки ментализма в огромной трудности овладения этим искусством (некоторые негуманоидные расы предрасположены к ментализму!), невозможность обучения (крутой маг может обучить сотню других, и т.д.!), истощение собственной энергии (маг использует энергию узлов!).

**Митрил** - прочный металл от голубого до темно-синего цвета. По прочности значительно превышает сталь, но уступает алмазиту. Имеет среднюю температуру плавления, отсюда разнообразие приемов обработки. Этоковка, штамповка, отливка и др.

**Молох** - 1) Древнефиникийское божество

2) см. Морда

**Морда** - ака Сталкер, ака Молох. 1) автор этого безобразия, ака Трофимов И.

2) Герой, на 70% техник и на 30% маг. Любимое оружие - безгильзовая винтовка калибра 25мм (изготовлена из рога культ.собаки и Этерния-II малой плотности ака Этерний-I высокой плотности). С подствольной ракетницей. Еще - Рельса и гранаты. Из экипировки - средняя броня и дисплей на 1 глаз (изображение с добавлением прицела и возможности приближения). Излюбленный транспорт - четырехкатушечная скоростная хOVERдоска.

*На форумах, ну, и иногда в жизни, я фигурирую под именем "Этанол", а также - "адопуа".*

**Мордор** - место обитания Баалогоргонена. См. также, Баалогоргонен.

**Мусорщик** - небольшое злобное существо, порождение русской версии рулезной иг-

рушки "Дырябла" ("Diablo I". Монстр "Scavenger"). Имеет 4 лапы с острыми когтями, не менее острые зубы и способность к быстрой регенерации. Напоминает культиста, поставленного на четвереньки.

**Мясорубка** - уже не безвредное кухонное приспособление, а страшное оружие, действующее согласно названию. Конструктивно представляет собой режущий инструмент (фрезу или около того) и привод (ручной, бензиновый, электрический и т.д.). Весьма популярна мясорубка с режущей частью в виде цепи, с бензиновым приводом. Более известна как бензопила.

**Нереальный мир** - порождение технологий и магии, мир, в который можно попасть, но вернуться пока никому не удавалось. Именно в нем разворачиваются все описываемые события. См. также, Консоль.

**Орогард** -

1) География:

Орогард - крупный астероид (планета средних размеров - кому как нравится). Литосфера состоит из коры, 1-ой этерниевой оболочки (Этерний-I), 2-ой этерниевой оболочки (Этерний-II).

Во 2-ой оболочке иногда выделяют ядро максимальной плотности (критический этерний, этерний-III). Из-за нестабильности нереального мира, ландшафт Орогарда непостоянен: за год перемещение произвольно взятой точки может достигать 2 м. Форма ландшафта поддерживается либо с помощью магии, либо специальными конструкциями, прикрепленными к 1-2 оболочкам. 75% поверхности Орогарда занимает лавовое море. Известно 2 материка, 1 большой остров и 2 средних, некоторое количество маленьких.

2) История:

Прежде всего, Орогард примечателен тем, что все сотворение нереального мира началось именно в этой точке. На севере астероида можно наблюдать подножие Башни Схалла, известной также как Цитадель Схалла. См. также Схалл, Цитадель Схалла.

3) Собственно Орогард является основным средоточием сил Героев. Другое население немногочисленно из-за непрекращающихся схваток героев, а также тяжелых условий жизни (Климат чрезвычайно жаркий и сухой. Одни лавовые моря чего стоят!)

**Полигон** - искусственно созданная Гильдией Общей магии арена для схваток. Строительство начато в 98, закончено в 203 году. Содержит 2 крепости, поле с укрытиями между ними и сеть подземелий. Полигон разрушен в 211г. См. также, Черный Куб.

**Пятачок** - кто-то из немногочисленного негеройского населения Орогарда.

**Рельса** - от англ. RailGun (Rail - рельса). Электромагнитная пушка, стреляющая тонким металлическим или ферритовым стержнем с ОЧЕНЬ большой скоростью и точностью. Недостаток - долгая перезарядка и большой расход энергии.

**Рль** - от англ. RL - Rocket Launcher - ракетница. Главным образом, подразумевается Quake I.

**Салм-Бякус'н** - герой, бывш. член Клана, ныне - Четвертый. Неплохой боец, но раздолбай и постоянно опаздывает (может, поэтому чаще остается живой). А может, он и не раздолбай, а просто хочет, чтоб остальные слишком на него надеялись... Любимое оружие - двустволка. Броня - легкая. Электронику не уважает, хороший химик.

**Самартустан** - жуткое механическое творение, получившее суть героя. Собран из металлолома Ичпырем и Уямом, использовался как транспорт и наступательное оружие. Представляет собой средний танк повышенной маневренности, наделенный интеллек-

том. Перешел на сторону Культистов вследствие перманентного замыкания всей электроники.

*Самартустан* - сокращение от "Самоходная артиллерийская установка". Взято из русской версии очень любопытной игры М.А.Х. (*Mechanized Assault and eXploration*).

**Спелл** - от англ. Spell - заклинание. Магическая формула для направления магической энергии в нужное русло.

**Спеллбук** - от англ. SpellBook - книга заклинаний. Атрибут мага. Служит для хранения текстов заклинаний. Как правило, защищена сильными заклинаниями от повреждений и несанкционированного доступа.

**Сталкер** - см. Морда.

**СуньХуньВЧань** - грандмастер извратных единоборств. Не менее уважает большие пушки. Культист-герой. Изобретатель Хлеборезки.

**Схалл** - 1) династия Хранителей Башни.

2) Схалл-Создатель - создатель Нереального мира. По легенде, он живет на вершине Башни и творит новые миры.

**Уям** - один из величайших бойцов всех времен и народов. Член Четверки. Ему посвящено творение под названием The Уям, но если вкратце: четвероногое разумное существо размером с небольшого медведя с рыжей шерстью, большими зубами и когтями и пулеметом на спине.

**Фыва** - медлительное неуклюжее создание с толстой шкурой. Вооружено обычно плазменным топором. На голове в качестве шлема носит ночную вазу в цветочек. В схватках участвует редко, на стороне Культистов.

**Хлеборезка** - еще одно оружие, от мясорубки отличается наличием нескольких лезвий и повышенной скоростью вращения.

**Ховердоска** - транспортное средство. В простейшем варианте - пластина с привешенной снизу антигравитационной катушкой. В реальности, катушек бывает несколько. К примеру, у моей скоростной ховердоски 4 катушки с программируемыми функциями. Это может быть 3 навигационных и 1 тяговая, 2-2, 1-3, или все четыре - тяговые. Изврат, но бывает полезно.

**Холодный ресет.** Применительно к компьютеру - это нажатие на кнопочку reset, в то время, как он (компьютер) судорожно пытается что-то сделать. Также именуется холодной перезагрузкой. Применительно к Консоли, это резкий, неожиданный и тотальный крах системы, приводящий к немедленной полной перезагрузке.

**ХоММ** - от англ. Homm - Heroes Of Might and Magic. Игрушка. Подразумевается часть II.

**Храмовник** - от англ. Templar - из русской версии StarCraft BroodWar. Подразумевается Dark Templar, который наиболее полно отражает мои представления о сильно крутом менталисте.

Естественно, негуманоид, что-то вроде духа в балахоне. Знает все, но говорит в основном не о том, о чем надо и много философствует. Герой, действующий член Клана.

**Цитадель Схалла** - башня, подножие которой находится в северной части Орогарда, а вершина, по легенде, там, где сотворяются новые миры. Там же находится и сам Схалл-Создатель. У подножия башни живет Хранитель, который зовется, допустим, Схалл второй. Он имеет доступ к определенной части Консоли, которая позволяет ему получить абсолютную защиту для себя и для подножия башни.

**Черный Куб** - ака Белый Шар. Суть достаточно подробно описана в творении "Во имя баланса". Артефакт большой убойной силы, существовал ранее в трех экземплярах, из которых два были использованы. В настоящее время рассекречен Бароваром и существует в тайных дварфовских мастерских в количестве около 20 шт. Действует как очень мощная бомба: после инициализации Черный Куб принимает форму крайне нестабильного Белого Шара, который можно катать. А еще через несколько секунд наступает обширный кылдык. Экранирования от его действия не существует, так что единственное спасение - портал большой дальности.

**Четверка** - клан, состоящий из трех Величайших бойцов и одного раздолбая. Имена их: Ичпырь, Уям и ВЫиГРунь, а раздолбаем является Салм-Бякус'н. Четверка и Клан - основная ударная сила в борьбе против Культистов.

**Этерний** - самый прочный материал в нереальном мире. Различают этерний 1, 2 и 3. Этерний-1 - относительно распространен, металл средней тяжести светлого золотистого цвета. По прочности сравним с алмазном. Этерний-2 - тяжелый металл темно-золотистого цвета, значительно прочнее Этерния-1, редок, используется в мизерных количествах в навороченных микросхемах и артефактах. Этерний-3 - часто называемый критическим Этернием-2. Добывается исключительно магией из самого центра ядра Орогарда. В гильдии магов хранится около 10г Этерния-3, всего добыто ок. 12г. Мельчайшие шарики черного цвета с тонкой золотистой сетчатой структурой. Считаются эталоном Абсолютной прочности.