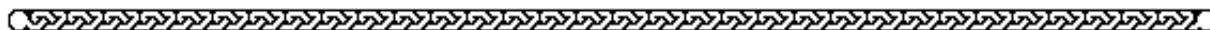


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Захаддум - 2

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное

**Официальная часть:**

Игра проводится 4 – 6 июля 2003 года. Место проведения игры указывается по поступлении заявки. Взнос на игру составляет 30 рублей. Игроку, оплатившему взнос, но не прибывшему на игру, деньги не возвращаются. Количество игроков, минимально необходимое для проведения игры составляет 30 человек.

Проводящий мастер: Дракон Вечных Чертогов (Власов Роман Александрович), заявки принимаются по адресу:

170024 г. Тверь ул. Бобкова д. 28 корпус 4 кв. 14

Правила:

«От суммы да от тюрьмы...»

(народная мудрость)

Введение:

Игра «Захаддум 2: Первый контакт» является свободным продолжением «Планеты – тюрьмы», прошедшей в 2002 г. На этот раз нам хотелось бы не только сохранить направленность на одиночную игру и хороший отыгрыш, но и добавить некоторую долю динамичности, которой несколько не доставало «Планете – тюрьме», так что эту игру можно считать театралкой лишь на 50%. В игре больший упор делается на личные квенты игроков, в том числе оставшиеся после «Планеты – тюрьмы». Однако всякий желающий интересно поиграть должен САМ (ибо мозги у мастера не железные, и на всех напридумывать ролей ему тяжело) придумать себе роль и заявиться заранее, иначе он выйдет в игру обычным заключенным, или тем, кем его выпустит мастер.

Интро:

Действие игры «Захаддум 2: Первый контакт» происходит в мире «Вавилон-5» по завершению действия сериала и спустя год после событий «Планеты – тюрьмы».

Спустя почти сотню лет после исхода Теней одна из межгалактических корпораций выкупила у Земного Союза за символическую плату одну из их дальних и, как считалось, погибших и не подлежащих восстановлению по причине нерентабельности аграрных колоний. Здесь была основана вторая в истории планета-тюрьма, названная в честь своей предшественницы. Именно сюда со всей галактики ссылались преступники, приговоренные к пожизненному заключению без права досрочного освобождения. Именно сюда общество, присягнувшее гуманности и отринувшее смертную казнь, отправляло на смерть в радиоактивной пустыне своих изгоев...

Кто-то сказал: «Люди подобны тараканам – их нельзя уничтожить всех сразу, кто-нибудь обязательно да выживет». Что ж, надо отдать ему должное, он оказался прав: некоторые из несчастных колонистов укрылись от ударов водородных бомб, выжили в радиоактивной пустыне и построили там свое общество. Лишенное благ цивилизации, деградировавшее до уровня бронзового века, однако оно существовало, и новое поколение его обитателей уже не принимало всерьез сказки родителей о звездных мирах, когда с небес рухнул первый спускаемый аппарат...

Персонажи и роли:

Пустынники – потомки колонистов. Живут на данной планете с самого рождения (пустынников, а не планеты), а по сему знают пустыню, однако они уже получили неплохую дозу радиации, а значит, стараются не лезть в Пекло без особой необходимости. Пустынников немного (я надеюсь не надо уточнять почему).

Сталкеры – пустынники, занимающиеся добычей различных предметов из древних поселений в Пекле (потому как из всех остальных мест все, что можно, уже добыто), а по сему имеют двойную дозу радиации, но знают зону, как свои шесть пальцев.

Горожане – пустынники, живущие в Дезерт-сити и объединившиеся для его защиты. После смерти Шерифа и многих других событий в город пришли остатки работорговцев. Под натиском монстров и инопланетян люди были вынуждены объединиться, однако они так, и не смогли договориться о том, кто будет управлять городом, а по сему было решено провести демократические выборы правителя Дезерт-сити.

Инопланетяне – существа с потерпевшего крушение сто лет назад корабля варлонских сателлитов, ныне проснувшиеся от криогенного сна (см. приложение «Инопланетяне»).

Мутанты – Мутанты – народ, порожденный безумным гением Вера – врача, сосланного на Захаддум за нечеловеческие опыты над людьми. Мутанты отличаются от людей (что должно отражаться на прикиде игрока), они имеют некоторые преимущества перед не мутировавшими существами, однако за каждый плюс приходится платить минусом.

Подход к заявке мутанта более личный, чем к остальным, по этому будущий мутант должен заранее продумать, что он хочет получить от мутации и чем готов ради нее пожертвовать.

Все мутанты произведены самим доктором, никаких «природных» мутантов не существует.

Заклученные – непрерывно сыплющиеся с неба люди и не люди не ангельского нрава. При высадке, кроме одежды, гуманисты из органов исполнения наказания выдают им 1 (один) нож и 1 (одну) сигарету.

Монстры – продукты местной флоры и фауны. В меру живучи и не в меру агрессивны. С разумом имеют тягчайшие проблемы (но у кого их нет?), стаями не охотятся (больше двух не собираются, на троих не соображают).

Химик – бывший заключенный, ныне благодетель целого города, ибо его стараниями производится порох и предметы, его использующие.

Вер – врач-мутант, чьи заслуги в Дезерт-сити еще не забыты. К счастью, успел бежать из города до того, как у кого-либо дошли до него руки. Ныне практикует в Оазисе в своей клинике по созданию мутантов.

Кузнец – бортовой оружейных дел мастер с корабля инопланетян. Сам, естественно, тоже инопланетянин.

Территории:

Пекло – воронка от попадания десятка водородных и термоядерных бомб, загрязненная чрезмерным, даже для этой планеты, количеством радиации. Именно там до войны находились главные промышленные и административные центры планеты, а, следовательно, туда был направлен главный удар. Воронка очень глубокая и имеет лишь один пологий склон, где можно спуститься вниз и подняться обратно.

Дезерт-сити – Пустынный город, единственное место в округе, где поддерживается более-менее «цивилизованное» общество с шерифом во главе. Построен в развалинах довоенного поселения, имеет стены и укрепления.

Оазис – территория вокруг города, которая подпитывается водами подземного озера, расположенного под Дезерт-сити.

Пустыня – вся остальная территория примерно на пару недель пути вокруг. Населена, главным образом монстрами и изгоями. Кроме шанса получить хороший загар, с курортом ее ничто не роднит.

Радиация:

Большинство территорий вокруг Оазиса, и Пекло в особенности, являются землями, зараженными радиацией. Соответственно, оказавшиеся там люди, подвергаются ее тлетворному влиянию. Посему в Карте Игрока любого персонажа отмечается уровень радиационного поражения. Когда он превышает указанный предел, игрок «погибает». В Пекле уровень радиации настолько высок, что ни один человек не в состоянии выдержать там более получаса без медицинской помощи. Монстров это, естественно не касается.

Прикиды:

Вот уж где халява! Техногенный прикид, по моему скудному разумению, можно слепить из чего угодно. Условия всего два: 1) прикид должен быть, 2) камуфляжей у заключенных, по старой доброй традиции «Захаддумов», не будет. Почему? Потому как это форма правоохранительных органов и носить их на зоне – западло.

Ночная игра:

Ночью все желающие отправляются спать в тур. лагерь, а те, кому спать не хочется – приключаться. Что ж, это их право, однако нужно понять и тех, кто устал за день. По сему желающие могут резвиться, однако, не залезая в оставленные крепости (пусть у них ворота трижды открыты), не устраивая штурмов лагерей, где народ еще по каким то причинам не ушел спать, и битв более чем трое на трое.

Ночное время наступает в 23:00 и продолжается до 6:00. В этом промежутке времени запрещено использование стрелкового и метательного оружия, а так же оружия длинной более 300 мм.

Туристические лагеря:

Туристические лагеря команд должны находиться вне крепости (игровой ее части) и быть огорожены (веревкой, волчатником, стеной или чем угодно еще, лишь бы это было хорошо видно). Зашедший в тур. лагерь человек выходит из игры, и считается покинувшим крепость. Вернуться он может только через ворота крепости (либо через

потайной ход, буде такой есть в наличии).

Искренне Ваш,
15. 01. 2003

Проводящий мастер
Дракон Вечных Чертогов

Блок: Боевка



Боевое взаимодействие:

Оружие:

На начало все игроки находятся в заведомо неравных условиях, ибо горожане, в стане которых обитает Химик, получили доступ к огнестрельному оружию. Поэтому на начало игры им допускается пять стволов фитильного или колесцового оружия и три гранаты. Однако большая часть доспехов и холодного оружия пришла в негодность, а, в виду безвременной кончины кузнеца, чинить ее некому. Изготовить затворный механизм горожанам не позволяет отсутствие соответствующей технологии обработки металлов.

В то же время выбор заключенных сводится к ножу длинной в руку владельца от локтя до кисти. «Так что грейдуйтесь, господа, грейдуйтесь и еще раз грейдуйтесь!» Ибо любое попадание по незащищенному телу (**ДЛЯ ТУПЫХ: ПОПАДАНИЕМ СЧИТАЕТСЯ КАСАНИЕ ПРОТИВНИКА ПО ПОРАЖАЕМОЙ ЗОНЕ, А НЕ УДАР СО ВСЕЙ ДУРИ КУДА ПРИДЕТСЯ!**) выводит игрока из строя.

Выведение из строя означает:

- при попадании в корпус игрок падает и, хрипя, зажимает рукой рану, убегать, нападать или сопротивляться он не в состоянии;
- при попадании в руку – может спастись бегством, но не в силах нападать и обороняться;
- при попадании в ногу игрок падает, убегать он не в состоянии, но может пассивно защищаться.

Выведенный из строя добивается одним попаданием в любое незащищенное место, в пределах поражаемой зоны. Соответственно, два попадания по любым незащищенным частям тела убивают игрока окончательно и бесповоротно, и лечению такой игрок не поддается.

Существует оружие, действие которого не зависит от брони, как-то гранаты или бензиновые бомбы. Они отыгрываются пакетами со мхом, изготовить их в состоянии лишь специалист при наличии известных ему составных частей и в присутствии мастера.

Граната при попадании в человека убивает его насмерть, находящихся же на расстоянии трех метров от эпицентра взрыва выводит из строя.

Бензиновая бомба не убивает при попадании, однако выводит из строя всех в радиусе пяти метров.

Огнемёт также использует жидкое топливо, однако он не пробивает брони. Отыгрывается огнемёт насосом или пульверизатором, подключенным к пластиковой бутылке с водой. При попадании воды на незащищенные части тела, игрок выводится из строя, а при попадании на броню, огонь повреждает ее, так что после боя владелец брони

обязан снять со своего доспеха половину чипов железа. Кожаный доспех уничтожается полностью.

Плазмоган отыгрывается КИТАЙСКОЙ ИГРУШЕЧНОЙ пневматикой. Собрать или починить плазмоган может лишь квалифицированный специалист.

Фитильное оружие отыгрывается китайской пневматикой с закрепленным на ней шнуром, изображающим фитиль, и вынутой обоймой. Перезарядка происходит по старой доброй системе: патрон вставляется в обойму, обойма вставляется в оружие, передергивается затвор, обойма вынимается, можно стрелять.

Колесцовое оружие отыгрывается безобойменной китайской пневматикой без патронов и с закрепленным на корпусе колесцом, перезарядка путем закидывания в отделение для патронов ОДНОГО патрона.

Капсульное оружие отыгрывается китайской пневматикой с закрепленным на корпусе курком, стреляет со скоростью 1 выстрел в 5 секунд.

Барабанное оружие отыгрывается китайской пневматикой соответствующего вида, заряжается не более чем 6 патронами, перезарядка со скоростью, на которую способен владелец.

Полуавтоматическое и автоматическое оружие отыгрывается китайской пневматикой, заряжается любым количеством патронов и перезарядка со скоростью, на которую способен владелец.

Пушки отыгрываются трубами диаметром не менее 50 мм и длиной не менее 500 мм. Снаряды должны высреливаться из ствола орудия. Пушки с диаметром ствола не менее 100 мм могут стрелять разрывными ядрами, действие которых сходно с действием гранат. При попадании в человека снаряд любой пушки убивает насмерть, но снаряды мелкокалиберных пушек не разрываются. Пушки диаметром до 100 мм переносятся двумя людьми и могут стрелять «с рук», остальные переносятся четырьмя людьми и стреляет только в стационарном положении, либо с лафета. Лафетом может служить тренога, рама или вставший на четвереньки собрат по оружию.

Доспехи:

Здесь следует сразу же ввести такие понятия, как защищенные и незащищенные части тела.

Защищенными считаются части тела, закрытые доспехами, превосходящими по классу оружие нападающего.

Незащищенные – соответственно все остальные. При столкновении оружия и доспеха равных классов побеждает оружие, и удар засчитывается как по незащищенной части тела.

Доспехи	Класс	Оружие	Класс
Отсутствие такового	1	Нож, зубы, когти, огнемёт	1
Легкий кожаный, стеганка	2	Меч одноручный, лук, фитильные и колесцовые ружья	2
Кожаный со стальными пластинами (расстояние между пластинами не более 1 см), бригантина, кольчуга	3	Меч-бастард, одноручный топор, копье, капсульное ружье	3
Ламинарный, ламелярный, кираса	4	Двуручный меч, двуручный топор, булава, кистень, алебарда, барабанное, автоматическое и	4

		полуавтоматическое оружие	
-----	5	Плазмоган	5

Доспехи, как и оружие, не подбираемы, но с них подбираются чипы железа, ежели таковые имеются.

Изготовить или починить доспехи выше 2 класса или оружие может лишь кузнец. Доспехи второго уровня произвести может любой желающий, случись у него чип кожи. Для этого необходимо всего лишь наклеить чип на деталь прикида, после чего она считается усиленной и является доспехом второго класса.

Техническая сторона:

Зона поражения игрока полная, голова, шея, пах, кисти рук и ступни ног – не поражаемая зона. Попадание в голову, горло или пах является злостным нарушением игровой этики и карается смертью в том случае, если пострадавший предъявляет претензии. В случае неоднократного нарушения смерть наступает независимо от мнения пострадавших.

«Швейная машина» т.е. нанесение серии ударов без замаха (амплитуда менее 30 см) оружием крупнее ножа засчитывается за один удар.

Удары щитом и приемы рукопашного боя на игре не допускаются. Захват оружия допускается лишь за не боевую его часть (древко, гарду, рукоять и т.д.)

Всякое оружие обязано быть гуманным. Оружие, чья боевая часть выполнена из металла, на игру не допускается. Боевая часть древкового оружия должна быть выполнена из мягкого не травматичного материала. Все части оружия должны быть безопасны как для окружающих, так и для владельца.

Не боевое взаимодействие:

Не боевым называется взаимодействие, не проводящееся в бою, как-то изнасилование, оглушение или отравление. Кулуарки, как вида взаимодействия, на игре нет.

Оглушение отыгрывается ЛЕГКИМ ударом РУКОЯТЬЮ оружия МЕЖДУ ЛОПАТОК, либо ПУСТОЙ ПЛАСТИКОВОЙ бутылкой по голове (при этом бутылка считается разбитой и больше использоваться не может). Оглушенный падает, закрывает глаза и в течение 1 минуты отыгрывает бессознательное тело. Оглушенный более трех раз подряд имеет полное право отправиться в мертвятник (на свое усмотрение). От оглушения спасают шлемы, мисюрки и отсутствие головы.

Блок: Фортификация



Штурмовая стена должна иметь следующие габариты: для крепостей – не менее 7м длинной и не более 3 м высотой; для строений – не менее 3 м длинны. Штурмовые стены должны включать в себя ворота (2м высотой и 1.5м шириной для крепостей) или дверь (2м высотой и 1м шириной для строений).

Оборонительные рвы должны иметь не менее 1м в ширину и глубину.

Нештурмовые стены обозначаются конвертами либо веревками с лапником и не штурмуются.

Блок: Штурмы, Осады



Штурмы:

Все укрепления, лагеря или строения штурмуются лишь в промежутке времени с 6:00 по 23:00. В иное время штурм запрещается. Штурм производится лишь со стороны штурмовой стены.

Рвы преодолеваются только по мосту, переброшенному через ров бревну или настилу. Упавший в ров считается съеденным сикараками, в изобилии населяющими рвы и реки.

Штурмовые стены преодолеваются по жизни. Разрешается разбор стен руками или с применением осадных орудий или приспособлений, растаскивание волчатника и засек, нанесение ударов с земли на стены и наоборот, нанесение ударов в щели в стенах.

При обороне разрешается использование камней (большой полиэтиленовый пакет, набитый мхом кидается двумя человеками вертикально вниз, при попадании убивает насмерть независимо от наличия щита), смолы (вода, выливаемая из ковша, ведра или другой подобной емкости (пластиковая бутылка не катит) вертикально вниз, при попадании на незащищенную часть тела убивает насмерть).

Блок: Медицина, лекари



Лечение:

«Приходи ко мне лечиться,
стань коровой, стань волчицей...»

В случае если человек ранен (выведен из строя), отравлен или облучен, ему вовсе не помешает обратиться к лекарю. Ибо раненый без оказания медицинской помощи умирает через десять минут, отравленный – в зависимости от яда, а облученный – мгновенно. Конечно, перевязать раненого может любой желающий, но это лишь отсрочит смерть несчастного на неопределенный срок. Поставить его в строй, то есть вернуть ему возможность владеть раненой конечностью или, при ранении в корпус, вообще шевелиться, может только лекарь. К тому же раненый не может активно защищаться и нападать, даже, несмотря на перевязку, пока ему не окажут квалифицированную медицинскую помощь. Отравление излечивается противоядием, облучение – специальным настоем.

Лекарь обязан собирать травы, части животных, ягоды и т.п. (или приобретать их у других игроков), отыгрывать приготовление из них лекарств (различных настоев и отваров).

Чтобы вылечить раненого, лекарь должен уложить игрока, зашить рану (шов не менее 5 см в длину на прикиде) и дать заживляющий отвар. После этого раненый должен пролежать на месте 10 минут и может быть свободен.

Облученному необходимо дать нужное количество антирадиационного настоя. Следующие полчаса пациент может заниматься чем угодно, но воздерживаясь от зараженных территорий. По прошествии получаса он должен прийти к лекарю, и тот укажет в Карте Игрока большого результат лечения.

Для нормальной работы лекарю необходимо оборудовать лазарет.

Блок: Яды



Отравление производится любым монстром, либо человеком, раздобывшим где-нито яд. Отравленный монстром без медицинской помощи через пять минут выходит из строя, а еще через пять минут погибает. Отравленный человеком – в зависимости от действия яда.

Отравленного необходимо уложить, отыграть промывание и зашивание зараженной раны, если таковая имеется, и напоить противоядием. После этого отравленный должен пролежать на месте 10 минут до выздоровления.

Блок: Демография, евгеника



Изнасилование – является неотъемлемой частью многих ролевых игр. Отыгрывается оно следующим образом: насильник удерживает жертву за запястья и целует ее (или его) в лоб или затылок (в зависимости от извращенности насильника или жертвы). Так как игра проходит в реальном времени, то желательно, чтобы акт длился хотя бы минуту! Можно дольше.

Блок: Страна мертвых



Мертвятник:

Всякий несчастный, по какой-либо причине покинувший сей воистину лучший из миров, смирясь направляет стопы свои в страну мертвых, где отбывает двухчасовой срок во искупление грехов в подчинении у мастера. Все это время он выполняет указанные мастером работы, либо может быть выпущен мастерским монстром. По отбытии срока в мертвятнике игрок вновь выходит в игру либо с заранее заявленной новой квентой, либо в качестве обычного заключенного.

Блок: Экономика



Экономика:

Ну что тут скажешь? Игра идет в реальном времени, так что тут все просто. На сей раз, мы никого не ограничиваем в доступе к провизии.

Основой экономики все также являются добываемая как в Пекле, так и на территории оазиса сталь (из месторождения на месте старых танкодромов и т.п.), пороха (из старых химических складов), топлива, лекарственных растений, животных и т.д.

Деньги на игре не предусмотрены, ибо в имеющихся условиях люди предпочитают натуральный обмен. Поэтому в качестве денежной единицы могут выступать любые игровые предметы, равно как и сами игроки.

Еда, сигареты и чипы с оружия и доспехов (но не сами оружие и доспехи), вынесенные за пределы тур. лагеря, побираемы.

Все ресурсы отыгрываются предметами. Никаких больше чипов, раскидываемых мастером; что нашел, то нашел.

Так сталь отыгрывается камнями, размером не менее кулака кузнеца. Чем больше камень, тем больше стали, и лучше ее качество.

Порох отыгрывается трухлявыми бревнами (чем трухлявее, тем лучше). Правда это лишь отсыревшее сырье и после переработки химиком из него получается пороху, только на 1 патрон с метра длинны бревна (для особо толстых бревен возможны варианты). На производство гранат необходимо вдвое больше пороха.

Топливо получается путем кипячения воды из местных источников. (Вот такая там питьевая водичка). С 10 л кипятка получается 1 л топлива. Разделить воду на фракции способен только химик, самокипячение строго преследуется самовозгоранием топлива.

Ягод является ценным лекарственным средством. Отыгрывается любыми съедобными ягодами, принесенными лекарю.

Лист также является лекарственным растением. Он отыгрывается свежесорванной ветвью папоротника (завядшая, мятая, или вынутая из-под палатки ветвь не годится).

Желчь монстра является сильным ядом, а также компонентом для приготовления снадобий. Она носится непосредственно монстром (попробуй отними).

Кожа является демисезонной одеждой монстра и отыгрывается кусочком кожи, носимом на шее монстра.

Остальные детали могут опознать только специалисты, и здесь они не описываются.

Кузнечное дело:

Кузнец, на игре один, так что храните его и оберегайте. Ковка или починка оружия (доспеха) отыгрывается укладыванием заготовки отковываемой вещи на станок (деревянный чурбак или камень) и наклеиванием на изделие необходимого количества чипов стали. Количество чипов, требующихся для этого, определяется классом изделия. Для нормальной работы кузнец должен иметь на корабле мастерскую.

Химия:

Химик способен из некоторых, добываемых поблизости от Дезерт-сити бесполезных ископаемых, производить достаточно полезные вещи, как-то патроны, топливо и др. Для успешной работы ему требуется лаборатория.

Блок: Животные, охота



Охота:

Охота – древнейшее развлечение человечества, а по сему даже на Богом забытом Захаддуме люди не прочь прижучить одного-двух монстров, благо, что с них потом можно побрать чип кожи, из которой любой желающий может изготовить легкий доспех, просто нацепив чип на деталь прикида, тем самым, укрепив ее и превратив в доспех.

В той же степени охота – древнейшее развлечение монстров, а по сему даже на Богом забытом Захаддуме...

2.0.0.3