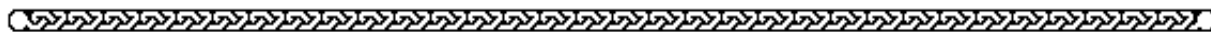


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Перевал

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Боевка](#)

[Животные, охота](#)

[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



Ролевая игра «**Перевал**».

Примерно февраль 2003 года полигон «Хомяково»

Игра по научно фантастическому сюжету мир Земли 23 век «Полдень» (люди!!! читайте произведения братьев Стругацких!!!).

!!!!!!Эта игра не предполагает почти ни какого боевого, политического, экономического или магического взаимодействия и построена только на взаимодействии персонажей, на культурном поле внутри небольшой сплоченной группы. !!!!!

«Земляне».

Исследовательский звездолет земли КР-11 улетаю с одной не очень гостеприимной планеты, был поврежден и вышел из подпространства не на космодроме на Земле, а в окрестностях некой неизвестной планеты. Пришлось совершать вынужденную посадку вручную, и лишь мастерство командира корабля и пилота спасли экипаж. После экстремальной посадки экипаж покинул корабль и тот взорвался. В итоге группа землян оказалась на неизвестной замерзшей планете, без оборудования, без связи, без средств к спасению. Единственная надежда выжить найти странный космический корабль, который был замечен недалеко от места крушения корабля при посадке на планету.

Состав экипажа (возможные роли):

- Капитан – человек ответственный и отчасти суровый, большой жизненный опыт, лидерские навыки.
- Пилот - Первый помощник - помогает капитану, пилот асс, не унывающий в любой ситуации.
- Штурман (Астронавигатор) - замкнутый человек, любит интеллектуальные игры и головоломки.
- Бортинженер – может разобраться в любой техники (жизненные минимальные знания), любит покопаться в разных агрегатах. Энтузиаст.
- Кибернетик. Разбирается в любой вычислительной технике, может программировать.
- Врач - лечит всех и каждого очень заботиться об экипаже (до надоедливости)

Научная часть экипажа:

- Ксенобиолог - хорошо разбирается в любых формах жизни, за изучением способен

забыть обо всём.

- Лингвист может разбираться в структурах любых языков, в общении сдержан, любит первобытную музыку
- Астрофизик - разнообразная физика, объясняет все явления с точки зрения физики и логики.
- Планетолог – специалист по планетам, мастер по выживанию.
- Археолог (палеонтолог) – очень любит покопаться в исторических слоях, забывая обо всем остальном, это любопытство и стало косвенной причиной аварии корабля.
- Психолог (ксенопсихолог) – следит за психологическим климатом экипажа, при контактах он главный.
- Астрохимик (биохимик) – специалист по биохимическим процессам, аналитик.
- Техник - техническое обеспечение экспедиции
- Социальный историк – изучает историю других планет – крайне любопытен и неосторожен.
- Биоробот универсальный - для выполнения тяжелых работ.
- Бортовой разведывательный зонд с зачатками искусственного интеллекта. (Мастерская роль).

Снаряжение: одежда по вашему вкусу (может быть любой современной, но потрудитесь, и слегка модифицируйте), у каждого могут быть газовые зажигалки, у техников набор отверток, плоскогубцы, плазменных резаков, у биолога пневмопистолет со снотворным, ещё могут быть пару ножей выживания (мачете) и всё остальное не функциональное, но для антуража.

«Местные» – племя большого Зуба.

Эта планета возможно обитаема, поэтому мы приглашаем на роли местного населения - уровень развития каменный век – основа жизни – охота, оборона от хищников, религиозный праздник, который наступает каждый год (своеобразная встреча нового года) и состоит в том, что лучшие сыны и дочери племен уходят на поиски сердца бога и тот, кто найдет и сможет его вставить в статую бога будет избран Лучшим среди Равных и целый год люди будут считать его Вождем, поставленным Богами Пока Они Не Придут.

Снаряжение сверху одежды разные шкурки, из оружия каменные копья, факела.

Мертвятника и возродений нет!!! Все погибшие подходят к мастеру и могут быть привлечены для обеспечения игры в виде безголосых персонажей или механизмов.

Блок: Боевка



Боевка.

На игре действует правило «Честной смерти» – т.е. персонаж сам решает, когда умереть. А так как ни каких доспехов нет то, как правило, сразу получается сильное ранение или смерть. Лечение раненым необходимо, но за срок игры вылечить невозможно!! Если вам поранили руку, то до конца игры вы не сможете ей действовать и т.д.

Следует напомнить, что люди 23 века **не МОГУТ** убивать разумных существ!!!

А люди каменного века считали, что убивший человека становиться «грязным» и на длительный срок изгоняли из поселения племени, не пускали на общие трапезы и религиозные праздники. Но после определенного срока, если человек выживал,

принимали обратно.

Блок: Животные, охота



«Звери».

На этой планете водятся разные зверушки и почти все могут кусаться/бодаться/царапаться, но на них можно охотиться.

– Это игра для особых фанатов. (Особые мастерские ограничения)

Какой-то антуражный костюм и когти/рога/клыки.

Блок: Вводные



КР-11 . Класс «Призрак» Земля. Порт приписки Черноголовка. Эксплуатируется институтом Космоса.

Был отправлен с комплексной исследовательской экспедицией на недавно открытую планету Лана. Находящуюся в 160 световых годах от Земли.

По начальным данным планета земного типа, вращающаяся вокруг светила массой 2 массы Солнца. Всего в системе 5 планет. Планета спутников не имеет.

60% планеты покрыто водой. На планете наблюдается активное развитие жизни. (Многие живые существа сходны с Австралийскими). На начало следов разума обнаружено не было. Разве что небольшой кусочек янтарина на орбите случайно врезавшийся в исследовательский зонд. Да и остатки неких технологических построек.

Институт космоса сформулировал проблему изучения этой планеты с некоторых позиций и для этого подобрал следующий состав:

Капитан – Грахов Андрей – ответственен за доставку группы на планету, за координацию общей работы. За безопасность и за экологическую безопасность. Пользуется безоговорочным авторитетом. Но в вопросах науки

Штурман (астронавигатор) – Василий Колоброд – главный помощник капитана. Профессионал. Может проложить путь куда угодно, если конечно знает ориентиры.

Кибернетик – Дмитрий Горяченев – специалист по сложным системам. Хорошо разбирается в технике. В экспедиции программировал всю подручную технику. Может отремонтировать все от зажигалки до звездолета.

Астрофизик – Кетрин Талгерт – известный специалист по изучению космоса. Сама планета её волнует мало. Пытается по косвенным данным вывести возможность нахождения артефактов Странников в системах в зависимости от их характеристик. Славиться твердой и холодной логикой.

Планетолог – Сергей Плутонov - фанатик своего дела. Изучает и сравнивает разнообразные планеты по их макро и микро характеристикам. Изучает возможность возникновения жизни от набора характеристик планеты. Его мучает вопрос, почему планет много, а жизни мало. Чужеродного разума опасается.

Ксенобиолог – Вадим Моллов – огромный любитель живого во всех формах. Может ради зверушек забыть и нарушить всё на свете.

Так как на планете были обнаружены, якобы остатки цивилизации то в состав группы были включены:

Археолог – Кристина Джеймс – известный специалист, но неудержима и фанатична в раскопках и анализе.

Этнограф и ксенопсихолог – Ханна Берген – уже известный специалист по контактам с инопланетным разумом. Славиться исследовательскими работами по этнографии редких инопланетных рас. Иногда сильно рискует.

Психолог – Михаил Сысоев – универсал. Следит за психологическим состоянием экипажа, особенно в напряженные и критические моменты. Специалист в области концентрации и боевой психологии.

Историк (социальный историк) – Саша Кувшинчиков – аспирант института экспериментальной истории обязан собрать материал по развитию цивилизации на этой планете.

Психолог стажер – Лаврик Кериган – отправлен как стажер к двум специалистам Ханне и Михаилу. Пытается у них учиться. Помогает всем остальным.

Биоробот - «Вася» как зовут его члены экипажа – работ человекоподобный для выполнения разнообразных тяжелых работ. Для сложных процессов лингвистически программируется кибернетиком.

В таком составе команда успешно стартовала с Земли и высадилась на планете Лана. Выгрузились. Разбили лагерь. Произвели разведку зондами. Обжились и занялись своими делами. Каждый исследовал в своем направлении, а капитан и штурман занимались вопросами жизнеобеспечения и помогали, всем кто попросит. Кибернетик в основном работал с археологом, так как там требовалось постоянная настройка оборудования и анализ данных.

Планета казалась почти раем - ранняя осень, не холодно, дождей почти нет, фауна и флора явно не опасна для человека.

Археолог раскопал некие постройки и говорил, что на подходе, очень большие помещение, где детекторы регистрируют большое количество металла. Биолог выявил совершенно необычных существ, которые, собираясь вместе, как бы формируют существо значительно большего размера, планетолог открыл сильнейший дрейф магнитных полюсов, до нескольких километров в день и так далее и тому подобное.

Но...

Но в один день к кораблю прибежал кибернетик и сказал, что археолог откопал что-то важное, все устремились к раскопкам, но на подходе они увидели страшнейший взрыв и вылетающую из воронки огромную машину, которая стала обстреливать все прилегающие площади. Экипаж быстро побежал к кораблю, но когда они уже казалось, достигли спасительной черты лагеря, они увидели перед шлюзом корабля огромное хищное животное, которое пыталось поймать биолога. Биолог отстреливался из парализатора.

Команда корабля засела за жилой модуль и стала ждать момента, чтобы попасть на корабль и использовать бортовое оружие для отгона монстра, однако долго, просидеть, они, не, смогли, сзади, подъехала, та, странная, машина и дала залп

Попав в монстра и частично в корабль. Люди бросились к кораблю, и первым у шлюза был биолог, и когда он занес ногу над последней ступенькой, новая очередь выстрелов сразила его и задела монстра. Монстр бросился на машину, что было дальше, экипаж не видел, так как они влезли в корабль, втащили тело биолога и моментально стартовали. Но в момент старта новая волна взрывов обрушилась на корабль.

Корабль вышел из подпространства не на космодроме на Земле, а на орбите какой-то планеты, не имеющей радиобуев. Корабль был полностью поврежден, на нем не работала практически ни одна система, и самое страшное он падал на планету. Один из редких работающих датчиков показал вероятное место падения и сообщил, что недалеко от

этого места находится некое устройство, по характеристикам напоминающее космический корабль, построенный на принципах похожих, на земную технологию. Корабль падал, поверхность приближалась...

Капитан – Грахов Андрей.

Ищет любые способы для спасения экипажа, принимает все командование на себя. Винит себя в произошедшем так как, по его мнению, не обеспечил должной безопасности. На момент посадки с собой имеет плазменную зажигалку-резак.

Штурман (астронавигатор) – Василий Колоброд.

Успевает заметить что планета, на которую падает корабль находится на прямой линии между Землей и Ланой. Лана удалена от этой планеты примерно на 20 световых лет. Звезда являющееся светилом Ланы должна находиться по оси вращения планеты.

Кибернетик – Дмитрий Горяченев.

Пытается обойти мирную программу робота лингвистически его, перепрограммировав для защиты. Имеет небольшой лазер малой мощности для работы с техническими устройствами.

Астрофизик – Кетрин Талгерт.

Замечает на орбите этой планете крупный артефакт странников. Мечтает найти следы странников на этой планете. Но для этого сначала надо взлететь. Замечает вероятные признаки небольшой черной дыры вблизи системы.

Планетолог – Сергей Плутонov.

Оценил планету как Землю времен ледникового периода. Заметил азимут инопланетного корабля. Имеет компас. Мечтает по пути хоть немного поисследовать эту планету.

Этнограф и ксенопсихолог – Ханна Берген.

Понимает, что должна сохранять спокойствие. Внутренне готова к появлению разумных существ. И уже продумывает систему контакта. Надеется, что через аборигенов можно будет подать сигнал на Землю.

Имеет с собой небольшой запас еды

Психолог – Михаил Сысоев.

Основная забота психологическое состояние коллектива. Пытается всех успокоить и направить на решение основной проблемы – поисков корабля. Готов перевести себя в боевое состояние, но понимает, что не стоит это применять сразу. Если появятся разумные существа оценить опасность и попытается вступить в контакт.

Историк (социальный историк) – Саша Кувшинчиков.

В полном ошеломлении от случившегося. Лезет всем помогать, часто невпопад. При встрече с местными будет пытаться выяснять особенности их жизни.

Психолог стажер – Лаврик Кериган.

Пытается помогать Михаилу и Ханне. Сохраняет спокойствие. Требуеt от учителей проведения микро тренингов. При встрече с местными попытается сам вступить в контакт.

Биоробот - «Вася».

Живет по законам робототехники, работает без сбоев, не может бегать. Устойчивый к воздействию среды, однако, луча лазера или когтей большого зверя пережить не сможет. Программируется с помощью словоформ (лингвистически). Не очень приспособлен в силу внутренней архитектуры к защитным и боевым функциям!!!!

Сильный и умный охотник – Суор.

Отправился на поиски сердца и головы бога. Благодаря смекалке оказался у бога значительно раньше остальных претендентов. Знает район, где должны быть сердце и голова. (Мастер скажет).

Знает, что вставлять надо в бога, ориентируясь на похожие рисунки. Знает, чтобы бог заговорил надо положить еду в сердце.

Имеет с собой мороженую еду. Считает, что разделить еду с кем-то это значить подружиться с ним, оказать ему доверие. Может угостить понравившихся ему людей.

Суор любопытен и наивен.

Мощный зверь Танга.

Танга зверь охраняет бога. Большой зверь и сильный, однако, но очень боится огня и очень любит поесть и поэтому его можно даже приручить. Шкура Танги зверя не пробивается ни чем.

Зверь любопытен и не агрессивен. Но при встрече с неизвестными пытается показать всем, какой он большой и сильный. Пытается напугать. Если на него нападают, жестоко расправляется с противником.

Любит поугатать местных разумных жителей, притвориться, что на них охотиться, поиграть в кошки – мышки, догонялки и так далее, но почти ни когда не убивает.

Очень любит сладкое. Готов продать за сладкое душу.

2.0.0.3