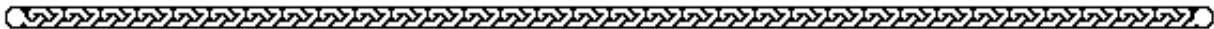


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Олимпиада

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Религия](#)

[Боевка](#)

[Плен](#)

[Обыск](#)

[Медицина, лекари](#)

[Ранения](#)

[Страна мертвых](#)

[Магия](#)

[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное ▲

Закидываю, так сказать, анонс. Впрочем, предполагается, что окончательный вариант будет отличаться только наличием приложений по религии, костюму, оружию и т. д. Если кто заметит дырки - не поленитесь отписать, пока не поздно вносить изменения. Заранее благодарны. :-)

Правила Полевой игры "Олимпиада".

Вступление.

Сим декларируется проведение ролевой игры на основе древнегреческих мифов "Олимпиада".

Предполагаемое время проведения - последние выходные июня - первые выходные июля 1999г.

Предполагаемое место проведения - полигон под г. Юрга Кемеровской области.

Проезд: любым видом транспорта до Ж/Д вокзала г. Юрга Кемеровской области, далее - встречу гарантируем.

Общие положения:

1) Игра будет.

2) Игра будет ролевой.

3) Игра будет костюмированной.

4) Игра будет проводиться по данным правилам.

Следствие 1: если вы приехали на нашу игру, это автоматически означает, что вы ознакомились и согласны), не претендуете на то, чтобы нравиться) с данными правилами.

Следствие 2: Организаторы игры будут добиваться выполнения настоящих правил всеми доступными им средствами.

5) Ролевики:

- а) чтут Уголовный Кодекс.
- б) чтут Моральный Кодекс Строителя Коммунизма.
- в) уважают чужой труд.
- г) машут ковырялом в игровом, а не в боевом стиле.
- д) знакомы с первоисточником, по которому создаётся игровой мир.
- е) знакомы с тем, чем костюмированная игра отличается от не костюмированной.
- ж) знакомы с методами оказания первой медицинской помощи.
- з) знают что нужно, и имеют необходимые навыки, чтобы прожить три дня в лесу, в условиях стоячего туризма.
- и) по крайней мере, во время игры не употребляют алкоголь и наркотические о-ва в целях, отличных от медицинских.
- к) способны сами отвечать за свои поступки.

Если Вы не знаете что, означает какой-либо из вышеперечисленных пунктов - спросите у тех, кто знает, или у мастеров (заранее!).

Если не согласны с любым из оных - лучше не приезжайте на нашу игру.

Отнюдь не факт, что кемеровские мастера не сторонники непротивления злу насилием. И уже есть предварительная договоренность (и опыт сотрудничества) с местными структурами МВД о выделении наряда для обеспечения правопорядка на игре.

На сей минорной ноте, заканчиваем вступление и переходим к собственно игре.

Игровой мир.

Игровой мир создаётся на базе древнегреческих мифов. В данном случае мы имеем философскую систему и мировоззрение накрепко въевшиеся в любого из нас. Системы, на которых строилась жизнь всей Европы, на протяжении почти двух тысячелетий. Системы, от которых не смог отойти ни Толкиен, ни Перумов (ой как торчит из-за столпа Титанов хвост Олимпа!). Тем более что костюм сделать куда как несложно.

Игра захватывает исторический период, застолблённый в мифах с 2500 г. до н.э., по 800 г.г. до н.э. (Крито-Минойская эра + Тёмные Века). Оружие, костюмы, и мировоззрения - рекомендуются соответствующие.

Игра планируется в основном как имиджевая, однако остаётся полный простор для интриг (попробуйте, например, убедить припершегося к вам в город героя в том, что круто - это славный поход на территорию вашего соседа), боёвки (а если ваши соседи убедили, какого героя что круто -

это как раз славный поход на вас? А если с оным героем приперлась ещё и гопа добровольцев? А если повздорили два царя? А если просто кому-то не понравилось выражение вашего лица (господи, да кого я пытаюсь учить!??)).

Соответственно мы имеем в игре четыре вида персонажей:

Люди; Герои; Нелюди; Боги (Полубоги).

Боги:

Это мастера в игре. Играющие мастера, вообще-то не есть хорошо, но вполне могло быть и хуже. :-) Впрочем, если Вы всё-таки желаете заявиться богом, то мы готовы рассмотреть ваши предложения, но будьте готовы кроме божественных прав принять на себя и мастерские обязанности (на командах).

Олимпийские боги:

Зевс - Кемерово (мастер-организатор)
Посейдон - Кемерово (мастер-организатор)
Аид - Кемерово (мастер-организатор)
Аполлон - Кемерово (мастер на команде, Дельфы)
Гера - Кемерово (мастер на команде)
Афина - Кемерово (мастер на команде)
Артемида - Кемерово (мастер на команде)
Геката - Кемерово (мастер на команде)
Гермес - вакантно (мастер на команде)
Арес - вакантно (мастер на команде, Спарта)
Гефест - вакантно (мастер на команде)
Афродита - вакантно (мастер на команде)
Гестия - вакантно (мастерский персонаж)
Деметра - вакантно (мастерский персонаж)
Пан - вакантно (мастерский персонаж)
Дионис - вакантно (мастерский персонаж)
Персефона - вакантно (мастерский персонаж)

Вся нелюдь (за исключением чудовищ) состоит в свите какого-либо бога. Возможно, боги будут набирать в свои свиты и людей (как до игры, так и по ходу оной).

Отношение к:

Людям - как к тараканам у соседа. Пока не мешают, пусть живут. Впрочем, иные могут быть и интересны (некоторое время).

Героям - побочный продукт от наслаждений, любимые игрушки, любимые кошечки и собачки, которые имеют тенденцию со временем вырастать в волков и тигров, так что, наигравшись, не забывайте отвинчивать им (героям) головы.

Нелюди - Слуги. Права голоса не имеют, но имеют право надеяться, что их не пустят на убой почём зря. Если на кого нарвутся - их проблемы, но потерять всех слуг - не светит никому. Некоторые могут стать и любимыми служами.

Люди (предположительно):

Афины (Кемерово);

Фивы;

Спарта (Кемерово);

Микены;

Троя;

Дельфы;

Кносс;

Колхида;

Амазонки;

Финикийцы (купцы, мастерские персонажи).

Город будет, если наберется не менее 10 человек основного состава. Люди - люди как люди. Живут себе, возделяют оливы, пасут скот, и ограбаются от всех остальных. Глобальный квест на игру – окрутить и стать героем. Процветают и плодятся как тараканы (но будут строго ограничиваться по численности) храмы и тайные культуры. Если помните первоисточники, то ходили слухи, что служителей иногда (за хорошее поведение при жизни и после оной) выпускали из Аида с полной памятью. Молиться богам нужно. Во первых, см. Правила по Экономике; во вторых, если помните историю Троянской Войны, молитва одного незаслуженно обиженного жреца перевесила жертву

толпы героев, в результате чего герои основательно получили по рукам от богов. Однако не факт как-то, что боги услышат молитву, так и то, что, услышав, бросят всё и побегут разбираться в проблемах смертного. Однако - отнюдь не исключено.

Отношение к:

Богам - Очень крутые дядьки. Со всеми втекающими и вытекающими.

Героям - Все засланцы. Припрётся такой оглоед и начинает права качать - что с ним прикажете делать? Один на один его долбить - смерти подобно, да и то не факт что потом от богов не ограбешься, а гнобить гопой - ограбешься от богов за сломанную игрушку - к гадалке не ходи. Впрочем, некоторым людям удавалось (с божьей помощью) окрутить, и самим выбиться в герои.

Нелюди - нелюди они. В общем-то, и не слишком вредные, но - непонятные. Хотя имеется не один прецедент, когда дриады становились жёнами людям, а женщины влюблялись в кентавров etc.

Людям из других полисов - хуже, чем к нелюди. Чужие они. А нелюдь, по крайней мере, своя, местная. Потому для союзов нужны очень веские причины.

Герои:

Все герои, упомянутые в соответствующих мифах. В те далёкие времена боги частенько захаживали на землю. Шлялись по Ойкумене, чудили, и влюблялись в смертных. А контрацепции тогда не

знали. Так появились герои. Уже рождены, но подвигов ещё не совершили. И лишь Мойры знают, совершат ли. Глобальный квест на игру - окрутить и стать богом. Но для этого нужно, по крайней мере, забасить одного бога, ибо мест на Олимпе всего 12, и на данный момент все заняты. Шляются по всей Ойкумене и в целях борьбы со скучной ищут приключений на свою задницу. Заявляясь героем, озабочьтесь кроме полной легенды о том, что уже произошло ещё и развернутым планом на тему что должно произойти с вашим персонажем. А также было бы крайне желательно, чтобы Вы указали для Вашего персонажа и предпочтительный вид смерти.

Отношение к:

Богам - Заравшиеся родственники, которых крайне не мешало бы поставить на место.

Нелюди - надавать по заднице сотне кентавров - тоже подвиг.

Людям - Я сын бога (избранник богов), и вы все мне должны!

Нелюдь (предположительно):

Кентавры;

Сатиры;

Дриады;

прочие нимфы;

Чудовища (Гидра, Немейский Лев и т. д.)

Тут мы плавно переходим к **политическому устройству**. В рассматриваемый период греки ещё не изобрели свою знаменитую демократию. В городах-государствах (полисах) полновластно правили цари, передававшие власть по наследству. Впрочем, переворот и приход к власти новой династии

отнюдь не такое сногсшибательное событие, каким оно было бы, скажем в 17-ом веке. Тем не менее, чтобы царя признал народ (именно царя, а не более поздних, практически выборных, тиранов) - онный должен был числить свой род от богов. В этом смысле цари - полноправные герои, или их потомки, только либо изначально менее шебутные, чем

основной состав, либо уставшие от приключений и ушедшие на покой. Полисы были очень изолированы друг от друга. Позднее, римляне почти решили эту проблему посредством хороших дорог и почтовых станций, но это будет намного позже. А на взятый для игры промежуток времени, путешествие, даже в соседний полис - предприятие крайне долгое, опасное и дорогое. По этому все не коренные жители на всю оставшуюся жизнь были обречены, носит клеймо переселенца. Даже две тысячи лет спустя (-800 - +300 г.г.). Появление чужеземного купца, вообще чужеземца, вызывало ажиотажный интерес поболе, чем появление нимфы или сатира. При этом чужаки, даже добрые и пушистые, всегда оставались непонятными и подозрительными. Чужими, в общем. Несколько легче в этом вопросе было в Приморских (портовых) городах. Но не намного.

Литература: любая доступная литература по данной теме.

Блок: Религия ▲

Религия.

Несмотря на то, что именно Греция была родиной скептицизма в религии, греки были очень набожным народом. Греки искренне верили, что боги очень пристально следят за тем, как смертные чтут их, и постоянно вмешиваются в людские дела. Вся жизнь грека была обставлена обрядами, начиная любое дело, грек первым делом умилостивлял богов, а, закончив дело - благодарил оных за помощь. При этом следует помнить, что в жертву богам приносились кости и жир животных, а мясо люди ели сами.

Посему: в каждом городе обязательны алтарь Зевса - мусорная яма с обожёнными консервными банками и алтарь Гестии - постоянно поддерживаемый костёр. Если на алтаре Зевса не будет жертв - сами понимаете. :-).

Но если за отсутствие жертв (а то и алтаря) на вас обидится, скажем, Эрот - ну что ж, поэкспериментируйте.

Блок: Боевка ▲

Боевые правила.

Боевая система - хитовая майка, с отыгрышем ранений конечностей.

На теле нормального человека - 1 (один) хит.

Нормальный шлем (в надетом состоянии) добавляет ещё один хит.

Надетый нормальный доспех - добавляет ещё один хит.

Артефактные доспехи и шлемы - см. сертификат на оные.

Таким образом, максимальное число хитов на нормальном человеке - 3(три).

Касание поражающей частью оружия в корпус снимает эти самые хиты. Если оружие нашло дыру в вашем доспехе - хиты снимаются непосредственно с тела, и счёт идёт, соответственно, только на нательные хиты. При попадании оным по доспеху - хиты минусуются от общей суммы. Одно попадание оружием в незащищённую конечность - выводит оную из строя. Наручи и поножи - полностью защищают то, что защищают. Щит - пробивается только божественным оружием.

Короткое оружие.

Жертвенный топорик, нож и кинжал снимают один хит. Только при условии, что касание было в незащищённое доспехом тело. Впрочем, если попали в щель доспеха, нормальному человеку этого хватит.

Длинное оружие.

Меч снимает один хит. В те дикие времена мечи делали из бронзы, а потому - короткими. Максимальная длинна клинка - не более 70 см. Требования к безопасности - обычные.

Копьё и топор снимают, два хита. Копьё должно быть копьём, а не банником для прочистки гаубиц (с) by Макар. Тем не менее, требований к безопасности никто не отменял. Максимальная длинна - 200 см. Ставим на вид игрокам, что в Греции именно **копьё было любимым оружием** среднестатистического воина. Для топоров - требования к безопасности - обычные, длинна топорища (для двуххитового варианта) 80-150 см.

Лабрис и дубина снимают три хита. В виду необходимой для такой эффективности бронзового оружия тяжести - допускаются только героям и монстрам. Требования к безопасности - обычные.

Метательное оружие.

Лук. Одна стрела лука снимает при попадании в тело один нательный хит, игнорируя доспехи (и доспешные хиты). При попадании в конечность - аналогично ручному оружию. Требования к безопасности - обычные.

Нечто похожее на арбалет у греков было (гастрафет), но намного позже рассматриваемого отрезка времени, так что давайте самострелы вводить в игру не будем.

Копьё метать нельзя!

Доспехи.

Поскольку под полигон найдена группа островов, металлические доспехи на игру допускаться не будут!

Рекомендуемый материал - виниловая кожа на основе из линолеума (проверено автором).

Из доспехов в те времена греки знали (и будут допускаться в игру) кожаные кирасы, шлемы, поножи и наручи (бронзовые). Наплечников, набедренников и защиты суставов - в те времена ещё не изобрели.

Из щитов имели хождение круглые (не менее 60 см. в диаметре), восьмёркообразные, и в форме полумесяца. Щит полностью защищает от удара любым оружием (кроме божественного).

Если у персонажа на теле более нуля хитов - он полностью дееспособен.

Если с персонажа сняли доспешные хиты, но не тронули нательный (e) - хиты полностью восстанавливаются по окончании боя. Если с персонажа сняли доспешные хиты, и часть нательных (но не в ноль), то нательные восстанавливаются полностью (и разом) через 10 минут по окончании боя.

Внимание! Если до последнего полученного удара у персонажа было более чем ноль хитов, то сколькохитовым оружием его не отоварь, сразу хиты снимаются только в ноль. Чтобы персонаж стал мертв - его нужно либо добить, либо проследить, чтобы его в течении соответствующего времени не лечили.

Кулuarное убийство - это вне боя удар в спину (достали уже возюканья по горлу

зазубренными деревяшками). Кулундук игнорирует доспешные хиты, и снимает оные напрямую с тела, в соответствии с хитостью оружия.

Оглушение производится как обычно - удар плашмя по спине оружием не легче меча, с комментарием от автора "оглушён!". Оглушенный полностью недееспособен в течении пяти минут реалтайма.

Блок: Плен



Связывание. Связывание должно реально ограничивать подвижность связанных конечностей, однако, связанный должен иметь возможность в случае неигровой ситуации быстро и без посторонней помощи освободиться. Связать можно только предварительно оглушенного персонажа. Пришедший в себя после оглушения и обнаруживший что он связан, персонаж может самостоятельно развязаться (по игре) если к нему в руки попадёт игровой режущий предмет (от ножа до лабриса). Развязывающийся персонаж должен перетирать веревки об лезвие в течении десяти секунд (если ему это позволит охрана (если она будет)).

Плен и рабство.

Если персонажа связали, один и более конвоиров могут заставить его идти туда, куда нужно им. Приведённого в город персонажа можно вернуть за выкуп, можно примерно казнить, а можно сделать рабом. В последнем случае, после объявления решения и, буде таковые последуют, соответствующих слушаю обрядов, персонаж, обращенный в рабство, выходит из игры и идёт в Аид на правах мертвого (перевоз через Стикс - бесплатный). А далее Аид будет решать, что было с персонажем в рабстве (сбежал, умер рабом, etc.).

Блок: Обыск



Кражи и ограбления.

Грабить и воровать можно. Чем потом ограбитесь от Аида – другой вопрос. А пока живы – всё имущество, заявленное как игровое (кроме костюма) может в одночасье перейти к более сильному

(или ловкому). На грабеж фенек, денег и пр. имущества этого класса одно ограничение – совесть персонажа (ещё раз, крайне рекомендуем игрокам оставлять при теле убиенного персонажа один олимпик!).

Покрадено, может быть, всё игровое имущество (по оружие и доспех включительно), кроме костюма. По факту захвата крепости можно выгнать половину игровых запасов продуктов. Награбленные продукты употребляются в пищу путём сдачи оных в кабак. Украдь (незаметно вынести из города) можно либо одну банку консервов, либо одну упаковку лапши (крупы). С последующей продажей оногого в кабак.

Тем же путём (либо в кабак, либо к финикийским купцам) должно следовать и трофеиное и (украденное) оружие. На продажу скопленное оружие будет выставлено в кабаке.

Блок: Медицина, лекари



Лекарство.

Лекарство - опять таки подраздел религии. Лечение ранений мы введём в умение лекарю. Однако будут ещё и болезни. Болезни по определению есть оружие Аполлона, которым он швыряется оказавшись в дурном настроении. Для упрощения учёта мы вводим только тяжёлые болезни, последствия, которых равны тяжёлому ранению (см. боевые правила), но лечатся не перевязками с бальзамами, а лекарствами, которые лекарям придется сертифицировать у того же Аполлона как до игры (особо не надейтесь), так и по ходу оной (дерзайте).

Блок: Ранения



Если у персонажа на теле осталось ноль хитов - персонаж тяжело ранен. Лежит и не может махать никаким оружием. Самостоятельно может передвигаться только ползком, при участии одного носильщика – медленным шагом, при участии двух носильщиков – быстрым шагом. Может громко стонать и шёпотом разговаривать.

Тяжелораненых - нужно лечить. Если тяжелораненому не оказать первой помощи - он умирает через десять минут по окончании боя. Перевязка не лекарем - добавляет раненому ещё двадцать минут агонии. Если пока тяжелораненый ещё жив, с ним поработал квалифицированный лекарь - он через полчаса реального времени полностью выздоравливает. В течении лечения раненый лежит и не может махать никаким оружием. Самостоятельно может передвигаться и общается на правах тяжелораненого.

Блок: Страна мертвых



Если персонаж не смотря ни на что, всё-таки умер - игрок лежит (в крайнем случае - сидит) на месте смерти до окончания обысков, добиваний, и отпеваний (буде таковые воспоследуют), затем надевает

белый хайратник и кратчайшим путём, избегая мест массового скопления живых, отвлекаясь только на предъявивших соответствующий сертификат и богов, следует к Переправе Харона. На переправе -

платит за перевоз Харону один олимпик и поступает в распоряжение Аида. Если у персонажа нет денег, дабы оплатить перевоз – либо неупокоенная душа бродит по берегу в районе переправы, либо -

по усмотрению Харона. Срок отсидки в мертвятнике - стандартный, около шести часов. За прижизненные заслуги (и посмертные) срок может быть меньше. Не забывайте только, что мертвятник не наказание, мертвятник - психоотстойник, дающий время игроку выйти из одной роли и войти в новую.

Блок: Магия



Магия.

Магии как контролируемого изменения причинно-следственных связей в Греции не знали. Как-то не смогли практичные греки представить себе, что человек может что-то сделать одной силой воли. Магия в её чистом виде пришла в Грецию намного позднее рассматриваемого отрезка времени с востока. Впрочем, греки были знакомы с некромантией. Но та некромантия - не привычное современному человеку штампованием зомбей и пр. андедов, греческая некромантия - это общение с душами мертвых, и попытки вызволить души из царства Аида (не помню ни одной удачной, но попытки - были).

Поскольку в практическую концепцию античного мира вполне вписывалось, что меч можно сделать таким острым, что он разрежет доспех как масло, а лук настолько мощным, что его стрела прошьет навылет сотню воинов (ясен пень, что людям такое не по силам, а кто сказал, что такое не по силам богам, или тем мастерам, которым боги помогают?) – знакомы были греки и с магией артефактов. Психотропное оружие (стрелы Эрота), бактериологическое (стрелы Аполлона), копьё, меч и щит Афины, две склянки крови, которые Афина дала Асклепию - всё это можно классифицировать для того мира как артефакты. Посему - артефакты в игре будут.

Поскольку вся греческая магия была завязана на богов, оной ведали жрецы. В каждом городе обязателен хотя бы один жрец. Вполне исторично совмещение обязанностей жреца и царя одним человеком. Тут полный разгул для всяких тайных сект и культов. Только имейте в виду, что в Греции процветали альтернативные культуры олимпийских (и околоолимпийских) богов, а импорт религий начался куда позже. Отличались же тайные культуры от общедоступных тем, что члены сект приобщались к тайным знаниям. Каким именно - дерзайте. Кстати, как бонуса у тайных сект имелся, в частности, шанс выйти из Аида с полной памятью. Однако тайные культуры потому и оставались тайными, что количество народа, приобщенного к ним, было очень мало.

Блок: Экономика



Экономика.

Экономика в Греции была прочно завязана на богов: уродит ли земля, а если да, то сколько - зависело от расположения Гестии и Геи. Удастся ли выгодно продать товар, или придется отдавать оный себе в убыток - решал Гермес. Получится изделие у кузнеца, или плечевые суставы последнего плавно переместятся пониже спины – находилось в компетенции Гефеста. В условиях игрового моделирования, дабы не выпасать поленья и не распахивать квадратные метры, рабов (ибо этим занимались именно рабы), мы выносим в виртуальность. А плоды работы рабов будут зависеть от того, насколько хозяева (игроки) ублажили богов. Так что заготовливайте обряды, побольше и покрасившее.

Собственно экономика.

Привезенные игроками продукты делятся на две равные части.

Одна составляет запас, хранящийся в амбара поселения, является игровым имуществом, расходуется командой по собственному усмотрению, и в ходе игры может быть покрадена. Склад продуктов должен находиться в игровой зоне крепости (поселения).

Вторая половина передается мастеру на команде, и вводится оным в игру в зависимости

от заслуг

команды перед богами плодородия и пр. Продукты, хранящиеся у мастера в игре отсутствуют! Командные мастеровые (ювелиры, кузнецы, etc.) - что сможете продать по игре, за то и сможете поиметь деньги.

В игре вводится игровая валюта - Олимпик. Валюта обеспечивается кабаком, финикийскими торговцами и услугами Харона по перевозу через Стикс. Команды могут привозить собственные деньги в любом количестве, но какой установится курс к олимпику - будем посмотреть по ходу игры.

В любом случае кабак торгует, и Харон перевозит только за олимпики (крайне рекомендуем игрокам оставлять при теле убиенного персонажа один олимпик!). С финикийцами - как договоритесь, но купцы народ ушлый и дощий.

2.0.0.3