

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

Название игры: Пограничные истории

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Мастерские правила](#)

Блок: Общие правила, разное



Пограничные истории.

Общая часть

Время проведения: 12-14 июня.

Место проведения: Авдонский полигон под Уфой.

Взносы, скорее всего, будут, 50-60 рублей с носа.

Игра по произведениям Р.Говарда о Конане.

Конана надеюсь, не будет...

Заявки направлять по адресу:

Marchenko_anton@mail.ru – Антонище

drag_on@mail.ru - Сега

О внешнем виде и взглядах на мир.

Начнем с пиктов. Индеец он и в Африке индеец. Говард писал, что пикты бегали в мокасинах, набедренных повязках и с томагавками на перевес, значит индейцы!

Итак. Доспехов на начало ноль. Абсолютный ноль. Оружие предпочтительно топоры, короткие копья и луки. Мечи можно будет потом. Когда купите первые чипы в трактире. Можно также небольшие круглые щиты, но надо помнить, что щит без шлема носить нельзя, а шлемов на начало у пиктов не будет. Вы скажете много ограничений? Зато можно ворох перьев на голову, боевой раскрас и вязанку скальпов на пояс.!!! И алга за великих духов предков мочить бледнолицых уродов! Пикты в принципе каннибалы, но это только самые дремучие и отмороженные. Все-таки граница с Аквилонией вот она, рядом, и миссионеры Митры давно уже ходят по лесам и вправляют мозги кровожадным дикарям. Правда, пикты от многих своих привычек так и не отказались. Например, приносить в жертву врагов, обильно поливая кровью тотемные столбы своих предков-

зверей и алтари мрачного Голки, бога луны и смерти. Еще любимое дело увешивать границы своих владений и частоколы деревень оскальпированными головами побежденных. Вообще привычка сдирать скальпы настолько глубоко засела в диких душеньках пиктов, что никакой миссионер еще тыщу лет не изживет ее. Так что, нож в зубы и ползком через лес в сторону аквилонских поселений, рвать скальпы и пить кровь с водкой, до которой так охочи многие пикты. Чем больше скальпов висит у входа в дом охотника, тем большим почетом он пользуется.

Вроде все. Ежели что вспомнится, допишем.

Киммерийцы. Помните незабвенного Конана? Так вот, они там все такие! Тунеядцы, алкоголики, садюги и забияки! Заросшая бородой рожа, татуированное до пяток тело, куча шкур и рогатый шлем на волосатой башке. Да! Еще меч! БОЛЬШОЙ такой, неуклюжий или топор, чтоб дуб и сразу напополам. С доспехами тоже все в порядке. Какие угодно и в любом количестве. Только вот щиты аля викингские, то есть круглые и расписанные. У оружия только одно ограничение. Оно должно быть большим!

Одежда, это в основном кожа, шкуры и грубая ткань.

Пиктов ненавидят всей душой! Всей широкой, горячей горской душой. Каннибализмом не страдают, что несказанно радует, иначе давно бы уже сожрали друг друга, потому как привыкли все делать конкретно и до конца. Рубиться так до последнего, пить так до блевоты, ругаться, так до хрипоты. Вообще господа киммерийцы большие любители погалдеть и посквернословить.

Как известно бог у них есть. Кром. Но молиться ему бесполезно, потому как он редкостная сволочь и все такое, все читали книжку.... Поэтому поклоняются они своим тотемным животным и волхвам которые у них за свярых. Правда, свярых эти тоже не дураки мечом помахать и винище попить. Но как говориться чем ближе к народу...

В принципе я думаю все понятно.

Аквилонские поселенцы. Эти люди не от хорошей жизни забрались к черту на кулички. Побережье Черной реки, которая естественным образом определяет границу между Конайохарой (западной пограничной областью Аквилонии) и Пиктским лесом, славиться, как место где люди долго не живут. Влажная, заболоченная местность, кишашая москитами, змеями и, что немаловажно, дикарями, на редкость не приспособлена для жизни изнеженных цивилизацией аквилонцев. Но, как известно наш человек, вооруженный мозгами и наукой, а также водкой, бусами и арбалетом, способен прижиться где угодно. Под прикрытием форта, люди начали заселять и обживать окрестные, и вроде как ничейные, земли. Занимаясь сельским хозяйством и вкалывая на соляных выработках народ, живет да поживает, периодически отбивая атаки сумасбродных дикарей, пропивая деньги в трактире, что так уютно устроился под крылом Форта, и травя страшные байки про духов неизвестного и таинственного леса, населенного злобными дикарями и зверями, что, по сути, для них одно и тоже.

В качестве отправной точки для создания образа аквилонца возьмите среднестатистического жителя северо-западной Европы 10-12 веков.

Поклоняются в большинстве своем Митре, богу света, добра, солнца, бла, бла, бла...

Но есть и отмороженные типы, что курят черный лотос и молятся Сету или еще какому-нибудь мрачному юго-восточному богу. Таких ребят в народе не любят, и для них завсегда добрый жрец Митры приготовит тепленький костерок на майдане.

Несмотря на «правильное» вероисповедание, в Конайохаре процветает рабовладение. Вот в центре нет, а тут на тебе. Торгуют рабами, так, что на Мясном Рынке (как его окрестили в народе), который опять таки очень уютно устроился рядом с Трактиром, факела горят денно и нощно, освещая торг человечинной. Бьют друг друга по рукам,

продавая такого же человека, как и они, и при этом возносят очи к небу, осеняя себя святым полукругом Митры.

Форт. Крепость, построенная четыре года назад, служит для защиты границы и поселенцев, а также для контроля за серебряными рудниками и соляными выработками, что обнаружили здесь первые экспедиции аквилонцев. Капитан Форта солдат опытный и закаленный. Ему накласть кто его укусил, москит или гадюка. Все равно тварь первой сохнет. Однако и его Лес подкосил. Год назад случился первый приступ эпилепсии, после чего лекарь заявил капитану, что, мол, жить тебе осталось хер да маленько. Но старый солдат и не думает выбираться из этой глуши с корявым названием Конайохара. Наоборот он останется здесь до конца и похороненным хочет быть на крепостном валу. Рядом со своим фортом и бойцами. Ведь кроме них у него никого нет. Семья умерла семь лет назад от морового поветрия в Тарантии, столице Аквилонии. Тогда он и подал рапорт о переводе на границу.

Солдаты его уважают и любят. Он им как отец. Единственный отец. Потому что на границу, особенно такую, попадают отнюдь не везунчики, а люди чья жизнь не пощадила. Вот из этих то отношений и происходит легендарная отвага и доблесть «Пограничных псов» или психов, как их за глаза называют в центре.

Форт исправно выполняет свои обязанности и стережет земли, а в центре предпочитают заставу не тормозить налогами да законами. Пусть все устаканится, да поприживется... Помимо гарнизона, есть и другие бойцы. Так называемые вольные охотники. Им капитан платит за скальпы дикарей, чем заслужил себе мрачную славу и жгучую ненависть пиктов. Про киммерийцев другой разговор. Они его скорее уважают и частенько нанимаются на службу. К слову сказать, среди вольных охотников попадаются и пикты. Это изгои и одиночки, которым дорога в лес и привычную им жизнь закрыта по разным причинам, которые мало интересуют капитана.

Вот такая у нас Конайохара нарисовалась...

Роли.

3-4 пиктских клана по 5-10 человек

3-4 киммерийских клана по 5-10 человек

Аквилонский форт с комендантом и гарнизоном 10-15 человек

1-2 аквилонских поселения по 5-8 человек

тролли 1-2 игрока

болотные демоны 1-2 игрока

дополнительные роли:

- аквилонские жрец, лекарь, маг.

- пиктские шаманы

- киммерийские волхвы

Полигон.

Река разделяет полигон на три части:

1 – пиктские племена (волки, змеи, тигры, выдры)

2 – киммерийские кланы (вороны, медведи, туры, барсы)

3 – аквилонская территория:

Форт

Поселенцы

Территории соединяются переправами.

На территории киммерийских кланов также живут тролли, а в пиктских лесах болотные демоны.

Квест

Квест – это конверт, который покупается у кабатчика. В конверте лежит бумажка, на которой указано что нужно сделать, найти, кого нужно убить, обокрасть и что за это будет. Все квесты стоят одинаково. Это своего рода лотерея. Там может быть карта с закопанными сокровищами, проклятие, способ излечиться от болезни, либо еще какая информация.

Кстати за сим объявляю конкурс на квесты. Отправлять на мыло.

Блок: Боевка



Боевка

Все люди имеют по 2 личных хита.

Поражаемая зона все, кроме кистей, ступней, головы, шеи и паха.

Руки/ноги не отрубаются.

Доспех добавляет 3 хита

Шлем к доспеху +1 хит.

Доспех включает в себя стеганку+кольчугу, стеганку+кирасу, либо тегилай.

Щит без шлема нельзя использовать.

Артефактные доспехи добавляют указанное в сертификате количество хитов.

Все Оружие снимает 1 хит.

Артефактное оружие снимает указанное в сертификате количество хитов.

Также артефактные вещи могут обладать определенными свойствами.

Оружие и доспехи пройдут проверку на безопасность и эстетизм, так что всякое порно не везите.

Блок: Медицина, лекари



Медицина

Лекарь, собрав определенный гербарий и сварив его, делает настойку, которая лечит раны и болезни. Панацея от всего.

Настойка готовится 20 минут.

Затем он находит мастера и получает бутылочку напитка, который можно реально пить.

Блок: Страна мертвых



Страна мертвых.

Срок отсидки – 4 часа, но все может поменяться.

Отдыхать, скорее всего, не придется...

Из страны мертвых можно выйти следующими способами:

- Быть выкупленным раньше срока
- Отсидеть все положенное время
- Накласть на мастеров и уехать на хрен с полигона, потому что все вокруг пидарасы...

Страна Мертвых (СМ) является также мастерятником, рынком рабов, ярмаркой и трактиром одновременно. Точнее это все ее составляющие.

Находиться она будет недалеко от Аквилонского форта.

Теперь по частям:

Мастерятник - тут все ясно. Здесь сидят козлы и выдумывают, как испортить игрокам жизнь и содрать с них за это побольше взносов.

Рынок рабов – самые смекалистые уже поняли, что рабами будут, собственно, жестоко убиенные, другими игроками, несчастные. Но это только в том случае если торговец сговорится о цене с покупателем. Всякие выкрутасы типа: «Я не буду рабом, да кто вы такие, пошли все в жопу!» расцениваются как нарушение правил (читай библия) и караются расстрелом солью. Если ты раб будь добр, отыгрывай раба. Для страдающих эпилепсией, дабы избежать припадка, сообщаем, что вы не на всю жизнь становитесь бесправным рабом, а только до конца срока отсидки. Вот оно счастье! Ликуйте! Правда я подозреваю, что за тот короткий промежуток времени, в который вам посчастливится быть рабом, ваш хозяин из вас все соки выжмет. Ведь раб это не только 50-100 кг низкосортного мяса, но еще и трудовая сила, мощь! Раб по приказу хозяина **обязан** таскать **воду** и **дрова**, а также поддерживать **огонь** в костре. Все! Если злобный хозяин пытается вас, запрячь на что-то большее, смело посылайте его в одно известное место и закуривайте сладкую папироску, закидывая ногу на ногу. Однако если вас прет, как следует от игры, все в ваших руках. Можете хоть сапоги ему облизывать. Дело Ваше. Раб, убитый хозяином за непослушание возвращается в СМ и продолжает досиживать срок плюс час штрафного времени.

Итак. Рабы:

- таскают воду и дрова
- поддерживают огонь
- не хамят хозяевам
- могут быть проданы другому
- самый нежный и в то же время самый ходовой товар на полигоне.

Блок: Магия



Магия.

Магией владеют соответственно маги, жрецы, шаманы и волхвы.

Магия обрядовая и касательная. Молний и огненных шаров, скорее всего не будет.

Вся остальная информация касается только магов и им подобных.

На любое действие должен быть заранее сделан обряд, желательно в присутствии мастера, который выдает сертификат/жетон на данное магическое действие. Таким образом, маг накапливает заряд, который нужно в течении указанного срока использовать, иначе он пропадет. При применении магического действия сертификат/жетон уничтожается.

Пиктский шаман.

2 магических действия на 6 часов.

Проклятие. На цель насылается проклятие в виде болезни, немоги и т.п.

Оборотничество. Шаман превращается в тотемное животное и получает дополнительные боевые качества.

Разговор с духами. Шаман может пройти в СМ и поговорить с мертвым.

Лечение

Киммерийский волхв

2 магических действия на 6 часов.

Ярость

Оборотничество

Разговор с духами

Лечение

Жрец Митры

3 магических действия на 6 часов

Лечение

Благословение

Антимагия

Маг

4 магических действия на 6 часов

Черная Ладонь Сета

Заговор оружия

Антимагия

Гипноз

Невидимость

Некромантия

Блок: Магические существа



Бестиарий.

Троль.

Имеет 6 хитов и дубину, которой снимает 2 хита даже через щит. Стрелы не берут

Болотный демон.

Имеет 6 хитов и длинные лапы, которыми снимает по 2 хита. Удар болотного демона отравленный. Яд постепенно убивает игрока, снимая 1 хит в 30 минут.

Будут еще монстры и нежить, о которых вы узнаете, если столкнетесь с ними.

Блок: Экономика

**Экономика**

Экономика чиповая, но ничего не производится.

Все чипы покупаются на ярмарке или друг у друга.

В игре будут чипы оружия и доспехов.

Оружие и доспех считаются в игре, если к ним прикреплен соответствующий чип.

Начальная стоимость товаров и услуг:

- Оружие – 5 монет
- Доспех – 15 монет
- Шлем – 5 монет
- Полуторалитровый баллон воды – 1 монета
- Одно бревнышко – 1 монета
- Выпивка и закуска будут оценены на игре
- Выкуп из СМ – 30 монет
- Квест – 30 монет

Перед игрой игроки закупают нужные им чипы, на деньги, выданные из расчета: аквилонец – 30 монет, дикарь – 10 монет.

Деньги. Как их зарабатывать и на что тратить.

Способы заработать:

- Раб или крестьянин (человек без оружия) может таскать в Трактир воду и дрова. За это его хозяин получает деньги от скупщика.
- Захватить экономическую точку (ЭТ), которая в определенный час приносит ее владельцу деньги.
- Также есть более банальные способы. Отобрать, украсть, перепродать чипы или раба и т.д.

На что тратить деньги:

- Выкуп игрока из СМ. Выкупить можно раба или бойца. За бойца придется платить вдвое.
- Выпить/закусить в Трактире.
- купить лекарство
- купить оружие/доспехи
- купить квест
- применить воображение...

Крестьянином может стать любой игрок, но помните, что воин есть воин и ему зазорно

работать, как рабу.

Блок: Кабаки



Трактир - мастерский кабак, в котором наливают, и дают чего-нибудь закусить. Так же в нем можно купить разные лекарства и квесты, узнать государственную тайну, убить конкурента. Насчет убийства на кабацкой территории. Убивать можно, но это наказывается дополнительным часом в СМ для всей команды, из которой был убийца. Час за одного убитого.

Блок: Мастерские правила



Варианты Квестов:

1. Принести голову Тролля. Кабатчик платит 100 монет.
2. Принести 10 бутылочек лечения. Кабак платит 100 монет.
3. Помирить 2 пиктских клана. Каких - скажет кабатчик. Плата 150 монет.
4. Принести 50 баллонов воды в кабак. Плата 150 монет.
5. Принести 5 пиктских скальпов. Плата 100 монет.
6. Принести 50 бревен в кабак. Плата 150 монет.
7. Принести голову киммерийского волхва, пиктского шамана. Плата артефактный меч.
8. Принести лапу Болотного демона.
9. Охранять кабак в течении 2-х часов.

2.0.0.3