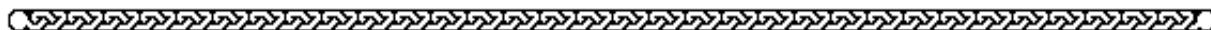


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Мир Волкодава

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Клуб "Черный доктор"

г. Симферополь V Крымская игра Мир Волкодава

Дата проведения: 09 — 11 июля 1999 г. Заезд: 07-08 июля 1999 г. Правила предварительные, возможны дополнения

Общая справка:

Двести лет до появления на свет Волкодава. Славянские племена спокойно живут на своих землях. Войн практически не ведут, разве, что, какой-нибудь ненормальный вождь у соседей объявится и забудет, что они не любят, когда их границы нарушают, а поселения грабят. Вельхи и венны те вообще не особенно стремятся выходить из своих лесов и с предгорий. Предпочитают жить по старинке и соблюдают древние обычаи. Сольвенны более предприимчивы, да и земли их лежат на пути караванных троп и дорог. Вот и начинают они строить не родовые поселения, а обустроенные и защищенные погосты, крепкие города. Окреп и развивается Галирад.

Островные сегваны живут рыбной ловлей и разбоем, но их медленно, но верно вытесняют с их островов ледники, которые наступают на поселения уничтожая и без того скудные пашни. Часть сегванов переселилось на побережье, где и занялась торговлей, рыбной ловлей, охотой и чем бог на душу положит.

Сакаремцы—подчиняются халифу, считаются лучшими купцами на всем архипелаге, достаточно воинственны, но если есть возможность, то решают дело миром или хитростью.

Арранты—никого не трогают, живут себе на своем огромном острове, активно торгуют, великолепные мореплаватели, стараются не ввязываться ни в какие междоусобицы. Похоже, что они научились контролировать рождаемость, чтобы не вызвать перенаселение на своем благословенном острове. Как им это удалось, ни кто не знает. Это тайна их жрецов.

Вот так и живут эти и другие племена, достаточно мирно, не устраивая ни кому не нужных войн и уважая законы и обычаи окружающих стран и племен их населяющих. Но вот тут-то и начинаются неприятности... На острове Толми появляются последователи ни кому еще не известных Богов-Близнецов, которые в отличие от других вер не терпят ни какого инакомыслия. А так же до правителей и народов архипелага доходят известия о странном и страшном народе меорэ. Ни кто не ожидает их появления, а они тут как тут...

А что будет дальше? Поиграем и узнаем.

Счастливой игры!

Народы, присутствующие на игре:

Вельхи, венны, сольвенны—славяне (вельхи живут в лесах, охотятся, минимум возделываемых земель, разводят коней; венны— достаточно цивилизованный народ, живут в лесах и предгорьях, охотятся, отлично знают земледелие, лучшие кузнецы, имеют шахты;

сольвенны—северный, оседлый народ, строят города, процветают ремесла и торговля), береговые сегваны—прослойка между островными сегванами и веннами и родственными им народам—вероятнее всего варяги (тоже разновидность славян, заняты слегка земледелием, рыбной ловлей, если находят рядом с поселением металл, то естественно, разрабатывают шахты); островные сегваны—викинги (очень воинственны, живут разбоем, но часть из них, кто оседает на одном месте не отказываются от добычи металлов, все остальное за них делают рабы); сакаремцы— арабы (как истинные арабы имеют гаремы, изворотливы, хитры, мудры, живут торговлей, поля и все остальное обрабатывают у них либо беднейшие крестьяне, либо рабы); арранты— внешне напоминают греков, но вообще не очень понятно, кто такие (очень цивилизованы, образованы, собирают знания даже с риском для жизни); возможны мономатане—негры.

После выноса победители имеют право забрать из захваченного города еду, которая готовилась на костре, все чипы, игровые деньги (городскую казну), оружейные чипы переносятся на оружие победителей, пограбить всех, кто вам подвернется, забрать всех, оставшихся в живых, в рабство, пищу, которую принесли городу поля, стада, охота, рыбалка. Ну и так далее...

На игре согласно принятому на конференции решению будут оборудованы два нормальных туалета. Большая просьба, не гадить мимо, а соблюдать чистоту. Порядок будет поддерживаться силами находящихся в мертвяке трупов.

В радиусе 100 м от туалета засады запрещены.

Приглашаются все желающие поиграть. Доставка на полигон вещей гарантируется.

Заявки на участие в игре просьба присылать по адресу:

333038, г. Симферополь, ул. Ковыльная, д.72, кв.68, Малышева Галина

т. 260-581—Малышевы Галина и Сергей

т. 29-85-95—Блинчик Евгения.

После получения заявки, в которой будет указано, кем вы будете на игре, команде высылается ее вводная.

Игра проводится 09-11 июля 1999г., заезд и строяк 7-8 июля. Внос 2 \$ по курсу. Внос можно перевести на счет клуба:

р/с 26002926 МФО 324021 в КРД АППБ “Аваль” с пометкой “Внос на игру”, просьба указать фамилию.

Блок: Религия



Религия

Религия и обычаи всех народов достаточно хорошо представлены в книге. Так что изобретать колесо мы не будем.

Все обряды проводятся жрецами. Жрецы так же лечат, собирают и сохраняют знания, если нет правителя, они же разбирают все ссоры и тяжбы. Отслеживают Божьи поединки.

Для защиты от нечисти вокруг лагеря или стоянки чертится круг, выкладывается камнями или веревкой. Нечисть не может проникнуть в замкнутый защитный круг.

По вере славян, после убийства или свершенной кровной мести, убийца должен не менее 3-х часов поститься, тщательно вымыться и не покидать защитного круга. Если хоть одно из условий не выполнено, то не очень приятная встреча с родным покойничком обеспечена. На женщину ни кто не поднимет руку, не смеет смотреть искоса—женщины священны! Обидевший женщину умирает, его торжественно приносят в жертву. Попавший в плен и умерший рабом—возрождается в том же состоянии. Только свободный человек имеет право на счастье после смерти. Мужчина после свадьбы переходит в род жены.

Самая агрессивная религиозная группа на полигоне—жрецы Богов-Близнецов. Надо говорить, что в жрецы этого культа должны идти только очень хорошие боевики?

Самая не понятная, безразличная и тайная секта—поклонники Мораны. Эти живут и руководствуются только своими, ни кому неизвестными целями. Они ни кого явно не склоняют к своей вере, не проповедуют, но их люди есть везде.

Имена богов славян, викингов и т. д. приведены в книге. Те народы, чьи религиозные воззрения не проработаны, могут изобрести, что-то свое, но не выбиваясь из образа народа.

Блок: Боевка



Боевуха

Полная поражаемая зона, кроме головы, кистей и ступней, яремной впадинки и паха. Один хит на пузо.

Для Вас, девушки!!! Если Вы желаете стать воином, то для Вас обязателен как минимум комплект стального нижнего белья (или доспех).

Доспехи

На начало игры большая часть оружия и доспехи не чипуются. Ищите железо и кузнеца. Кузнецы чипуют оружие и доспех металлом и углем. На 1 чип металла приходится 2 чипа угля.

1. Легкий доспех — кожаный доспех — + 1 хит.
2. Средний доспех — кольчуга или дощатый доспех — +2 хита и + 2 удара по конечности.
3. Тяжелый! доспех — кольчуга, усиленная металлическими пластинами, либо чешуйчатый доспех, либо кираса — +3 хита и + 3 удара по конечности.
4. Шлем — при попадании пращного снаряда, спасает вас от смерти, но не от оглушения (лежать, не двигаясь 1 минуту). За комплект наручей и поножей добавляется один удар по конечности.

Все разборки, о количестве снятых хитов, ведущиеся во время боя, в присутствии мастера, заканчиваются приходом в мертвяк для обоих спорщиков.

Оружие:

Топор снимает 1 хит.

Праща (снаряды — мешочки с мягким мусором и презервативы с водой, можно подкрашенной) снимает 1 хит.

Меч одноручный — 1 хит

Луки натяжением 7-10 кг. — 1 хит.

Арбалеты натяжением до 12 кг — 4 хита.

Кинжал (обязательно с гардой) — 1 хит.

Дубина, двуручный топор, двуручный меч — снимают 3 хита

Полуторный меч, который держат двумя руками, снимает 2 хита

Цеп, кистень — снимают 2 хита.

Копье — 2 хита Дротик — 1 хит Булава, шестопер — 2 хита.

Копья и дротики с хорошим смягчением разрешено метать Друг в друга — снимается 1 хит.

В поединках, где участвуют только два бойца, разрешено метать в одоспешного противника кинжал — снимается 1 хит.

Все это относится к оружию отчилованному железом, медное оружие снимает в два раза меньше хитов, а двуручники и полуторники без железа вообще не возможно сделать.

Блок: Фортификация



Укрепления

Желательно, конечно, весь городской периметр обнести стеной, но это именно желательно. А обязательным строяком является штурмовая стена с воротами. Ворота крепости шириной не менее 2м, штурмовая стена, в обе стороны от ворот, не менее 1,5-2м, высота штурмуемой стены не менее 2м.

Коридоры смерти: Если очень хочется, то стройте. Но не меньше двух поворотов и без завалов с ямами.

Крепостные рвы — копать по жизни: в ширину 1-1,5 м, в длину — насколько вас хватит.

Блок: Штурмы, Осады



Осадные лестницы должны быть предъявлены мастерам и испытаны на прочность. Разбивается 3-4 попаданиями камня.

Камни пакеты со мхом, листьями, мягким мусором. Диаметр камня не менее 25-30см. Камень не бросается! Он роняется на штурмующих. Поднимать камень можно только вдвоем. При попадании камнем в человека— немедленная смерть, в щит—щит разбит, следующее попадание— смерть.

ПОМНИТЕ! Древковым оружием и мечами стоящих на крепости с земли не достают! И обратное: те, кто находятся на крепостных стенах не могут таким оружием достать тех, кто на земле! Разве что броском, если вам копья не жалко...

Ворота должны открываться по жизни. Ворота штурмуются наиболее естественным способом, т.е. выбиваются по жизни тараном. Поэтому делайте тараны с учетом того, что он не только должен разбить ворота, но и вам его должно быть удобно нести.

Ров – преодолевается при помощи фашин, которые должны выдерживать вес человека, навесных мостов (делайте их реально), дамб, их можно засыпать (по жизни). Упавший в ров погиб.

Стены тараном не штурмуются! Хождение сквозь стены—немедленная смерть!!!

Блок: Пожары, поджоги



Поджог.

Пламя имитируется красными лентами. На палатку не менее 4 лент. Если в течение 1мин. не сняли, строение сгорело вместе со всеми, кто в нем находился. Горят только деревянные строения. Крепостные стены не горят.

Зажигательные стрелы—стрела с красной ленточкой на острие. Тушится снятием ленточки. Если в течение минуты более чем 5 стрел остались не потушенными, вспыхивает пожар.

Блок: Плен



Плен.

Пленников захватывают в бою, оглушенных крадут.

Пленных связывают (набрасывается на руки веревка), рабов и пленных можно

заковывать. Оковы снимает только кузнец. Для взятия в плен достаточно удержать игрока 15сек.

Соппротивление не должно вас удивлять. Только дурак будет сам сдаваться. Однако возможна и добровольная сдача в плен, так сказать на милость победителя.

Блок: Медицина, лекари



Медицина

Лечение отыгрывается отварами из трав, лечение ран—перевязки и те же отвары. В храме над больными проводятся обряды, читаются молитвы. Если болезнь божественная (мастерский произвол), то тут ни какой лекарь не поможет. В храм всем миром и молитесь.

На полигоне будет находиться реальный врач. Место его пребывания СМ. Если, что-то случится по жизни, то немедленно к нему.

Напоминаем! В ноябре в Симферополе проходила конференция по ролевым играм, на которой было принято постановление о том, что капитан несет ответственность за здоровье своей команды. Так вот, просьба привезти с собой справку от врача об осмотре команды на наличие педикулеза и чесотки. Если команда не успела или, кто-то присоединился к команде в последний момент, перед выездом, перед началом игры, пожалуйста, подойдите к врачу. Если, что-то и обнаружат, то, не афишируя и не крича об этом вам окажут медицинскую помощь. Ребята! Пожалуйста! Не стесняйтесь и не бойтесь. Лучше перестраховаться, чем потом всей команде, а то и большему количеству человек страдать и лечиться!

Мастер по медицине первым делом проверит наличие в команде аптечки согласно списку.

1. ТРАВМЫ:

- перекись водорода
- йод
- бинт, ватно-марлевая повязка
- жгут для остановки крови
- антисептический пластырь (для мелких повреждений)

2. БОЛЬ:

- анальгин (таблетки, инъекции)
- промедол в шприц-тюбиках при травмах (по возможности)
- но-шпа, бесалол, белалгин, "Фестал", силибор (при болях в желудке, расстройстве поджелудочной железы)

3. ТЕМПЕРАТУРА:

- аспирин
- парацетомол
- цитрамон
- антигриппин

4. КАШЕЛЬ:

- бромгексин
- кодтерпин (по возможности)
- антибиотики в таблетках (ампицилин и т.д.)

5. ПОСЛАБЛЕНИЕ СТУЛА:

- левомецитин
- полимексин
- фталазол

6. ЗАКРЕПЛЕНИЕ СТУЛА:

- активированный уголь
- бисакодил
- сенадексин
- касторовое масло

7. УСПОКАИВАЮЩИЕ:

- экстракт валерианы
- любые успокаивающие капли (в том числе и сердечные)
- транквилизаторы (по возможности)

8. АЛЛЕРГИЯ:

- любые противоаллергические препараты (димедрол желательно в ампулах)

9. СУДОРОГИ:

- реланиум в ампулах (по возможности)
- магния сульфат в ампулах
- транквилизаторы (по возможности)

10. ПРОТИВОПАРАЗИТАРНЫЕ:

- бензилбензоат 20% (эмульсия или крем)
- "Нитифор"

11. ОБЯЗАТЕЛЬНО

- шприцы (1, 2, 5, 10-кубовые)
- 0,5 л спирта
- любые поливитамины (при температуре, кашле, аллергии, утомлении)
- презервативы
- любые гигиенические прокладки и тампоны
- предметы личной гигиены

Блок: Ранения



Ранения.

Один хит. Этот хит теряется либо первым попаданием в корпус, либо тремя ударами по любой конечности (голова из понятия "конечность" полностью исключается). Если в течение 5 минут вам не оказали помощь, — вы истекли кровью.

Если помощь оказана вовремя, то считается, что у вас нет руки или ноги.

Полное выздоровление происходит за 3 часа. Если вы были ранены тяжело, то при правильном и своевременном лечении вы переходите в разряд выздоравливающих через 1,5 часа.

Выздоровливающий игрок не принимает участия в боевых действиях. Он может пользоваться оружием только при защите своего города.

Блок: Страна мертвых



Демография.

Общее для всех народов

Все вышеперечисленные народы относятся к расе людей, так что барьера к скрещиванию и размножению нет ни какого. Дети как всегда появляются на свет при наличии мамы и папы, жертвы насилия обращаются к мастеру и он кидает кубик для решения этой проблемы (лучше, если акт насилия наблюдает кто-то из мастеров). Интим на игре отыгрывается игрой в ладушки до 10 раз. Браки оформляет жрец, после проведения обряда, через час ждите прибавления в семье. Мастер команды подает в Мертвяк информацию о количестве свадеб и предполагаемом количестве детей, к нужному часу из СМ будет отправлено в команду определенное число детей (чтобы ни родители, ни мастера не наматывали лишние километры).

ВНИМАНИЕ!!!! Команда, в которой в течение цикла не проведено ни одной свадьбы начинает болеть и вымирать, если и во втором цикле не будет зарегистрировано ни одного брака, то команда вымирает полностью.

Те народы, которые ведут свою родословную от какого-нибудь животного, раз в четыре цикла имеют возможность обновить кровь и попробовать получить, что-нибудь полезное для команды, если сумеют найти предка. Думаю, что больше шансов на везение у девушек, так как предки относятся к ним с любовью и трепетом.

Страна мертвых

СМ делится на 2 большие части.

1-я часть игровая. Сюда попадают игроки, которые, не зависимо от роли играли честно, без лажи, соблюдая правила и т.д. Для этих "покойничков" игра продолжается и после смерти: праведники веселятся, охотятся, их ублажают гурии (гурии предполагаются обоих полов); негодяи подвергаются игровым карам: кормят друг друга сгущенкой с завязанными глазами, превращаются в животных, на которых охотятся праведники и т.д.

2-я часть. Для тех, кто:

1. Порет лажу;
2. Нарушает правила и не соблюдает игровую этику, не подчиняется мастерам.
3. Для принимающих неумеренное количество алкоголя;
4. Для принимающих наркотики
5. Для засоряющих полигон;
6. Для тех, кто не согласен выполнять санитарно-гигиенические нормы, принятые на конференции;
7. Для пофигистов.
8. Для истериков.

Наказания за неигровые поступки, перечисленные выше, так же будут неигровые. Каждый мастер или игротехник обнаруживший игрока, который не играет, а портит другим игру, немедленно обеспечивает такому фрукту встречу с мастером мертвяка.

Степень неигрового наказания определяется мастером.

Функции СМ как психоотстойника, медпункта и "фабрики" промежуточных ролей — сохраняются.

Пришедший в СМ, должен доказать, что над ним проведен погребальный обряд (если обряд не проведен, то дух согласно верованиям той или другой страны обречен на неприкаянное существование, а так же на попытки отомстить убийце—по решению мастера)

Блок: Магия



Магия

На данной игре существует магия только в обрядах. Боевая магия отсутствует. Обряд может добавить вам жизненных сил, увеличить выживаемость при тяжелых ранах и т.д., но не помогает одним взмахом руки разрушить стены. Мудрые волхвы проводят Божьи суды, проводят обряды, свадьбы и т.д. Проводимый обряд можно остановить, если место проведения обряда не защищено магически. Самая распространенная оборонительная магия это обозначение круга вокруг стоянки, подношение хозяевам леса, реки и т.д.

В лесах живут кикиморы, лешие, анчутки. На севере существуют тролли, но они не забредают в те края, в которых в них не верят, равно, как и нечисть славян не нарушает своих границ. В реках, озерах, болотах живут русалки, водяные и т.д. В жизнь людей вмешиваются редко. Только когда их обидают или если человек совершил, что-то уж очень мерзкое. В этом случае они привязываются надолго и причиняют большое беспокойство. Необходимо пройти обряды очищения и примирения. В большинстве своем свои сверхъестественные качества нечисть держит при себе, разве, что толпа русалок лунной ночью или в благоприятный день защекочет до смерти одинокого путника (если попал в хоровод русалок, то не чирикай или имей оберег), да леший может по лесу водить и в трех соснах запутать, да домовой, если его не ублажать может ... Да мало ли, кто что может, ведите себя прилично, а так нечисть она тихая... Основные свойства нечисти и расхитовку знают мастера, да еще те, кто эту нечисть играть будут.

Блок: Экономика



Экономика

На этой игре мы постараемся обойтись минимумом чипов. Чипы будут только на металл, золото, драгоценные камни. Поля, охота, стада, рыбалка—обеспечивают команду натуральным продуктом.

Поле (размер 2 на 2) обрабатывается 1-2 чел., кормит до 4-х человек, так что рассчитывайте, сколько у вас должно быть крестьян или рабов и сколько полей. Одно поле приносит буханку хлеба в цикл.

Стадо не менее 5 голов, пасет 1 человек, кормит 4 человек мясом и молоком (Сгущенка, консервы—1 раз в сутки). Хорошее стадо раз в сутки дает приплод, через цикл после появления телят и т.д. они взрослеют и начинают, как и их предшественники приносить мясо, молоко и потомство.

В сутках 4 цикла по 6 часов. Урожайными считаются утренний, дневной и вечерний циклы, ночной считается зимой и не приносит ни чего. В начале каждого урожайного цикла мастер команды кидает кубик и выясняет, какой год (засуха, град, дожди, холод и т.д.). Получив эту информацию крестьяне должны соответственно ухаживать за полями

(например: в засуху поля необходимо поливать). Команды не обрабатывающие поля и т.д. —вымирают, так как команд а-ля эльфы на полигоне не будет.

Если вы не разводите стада, то у вас либо только хлеб, либо охота (консервы на зверях), либо рыбная ловля—будут обозначены водоемы, в них и рыбачите (добыча рыбные консервы). Рыбачить, возможно, как с берега— ловится мелочь, так и на лодках—возможен очень хороший улов.

Для народов, которые добывают металл. Необходимо строить шахты. Шахту обслуживают не менее 2-х человек. Шахты, в зависимости от расположения, позволяют добывать: железо, медь, драгоценные металлы, камни. Для того, чтобы добывать все это необходимо проводить разведку (мастер кидает кубик на наличие металла, либо если у вас есть проводник, который докажет, что именно здесь имеются залежи металла). Не обязательно, что на земле, которая будет принадлежать вашему народу найдется металл или какие-либо другие ископаемые, вы можете найти только медь или только железо, а можете и того меньше, а у ваших соседей в это же время может оказаться уйма металла. Хорошо обустроенная шахта дает в цикл 2-3 чипа металла.

Необходимо также искать или отжигать уголь, без угля кузнецы не могут отковывать оружие и доспех, а соответственно и чиповать их.

Если команда стоит на земле, которая не плодоносит в течении 3-х циклов, если на ней не ни каких металлов—она вправе сменить место стоянки (если место уж очень нравится—ну вымирайте или сдавайтесь более сильным). Смена места происходит так—мастер кидает кубик и указывает направление движения. Можно выслать поисковую группу, и потом старейшины или кнес решают, что делать:

переселяться, делать шахты контрабандно, покупать у хозяев земли металл, захватывать их и т.д.

На начало игры железом будет отчиповано не более 3-х клинков на команду, все остальное оружие либо вообще не будет отчиповано, либо будет медным. С такими клинками много не навоюешь, так что в ваших интересах развивать рудные промыслы. Те команды, у которых будет больше шахт и железа, соответственно становятся более сильными, получают дополнительные хиты.

Блок: Кабаки



Кабак

На игре будет присутствовать основной кабак, а если кто-то пожелает попробовать у себя в командах создать альтернативный кабачок—милости просим. Кабак является игровой зоной. В нем разрешены выяснения отношений по игре, отравления, игровые кражи, сбор и покупка информации, а так же банальное принятие пищи.

Кабатчик или его помощник выполняет так же роль менялы и ростовщика.

Если в кабаке вспыхнула разборка, то выносятся все, что находится на столах. Если вы очень голодны то, попробуйте вынести то, что на костре.

Вино, сигареты и некоторые виды продуктов будут продаваться за реальные деньги.

На игре будет игровая валюта. Но ни кому не запрещается привезти с собой свои деньги. Курс командной валюты к полигонной устанавливается командой (но слишком высокий курс мастер может обрезать). На первый день игры кабак принимает только мастерские деньги, пока не установится курс.



Блок: Животные, охота

Охота

На игре будет отыгрываться охота. Возможные звери:

Олень—две ветки в руках (рога). Удар рогом снимает один хит. Олень имеет два хита. Убиваем, но только не кулуаркой. Хотя я что-то не слыхала, чтобы охотились на оленя или другую живность с мечом.

Волк—имитируется маской или гримом. Наложение обоих лап на плечи—сразу перегрыз горло. Одной лапой снимает один хит. В отличие от оленя может напасть первым. Правда такое может случиться либо с большой голодухи, либо если болен бешенством, но тогда это уже мастерский персонаж. Имеет 3 хита.

Медведь—имитируется маской или гримом. Убивает наложением обеих лап на плечи. Одной лапой снимает 1 хит. Имеет 4 хита.

Мастерские звери и монстры в эти правила не входят.

Охотятся на зверей как везде: ловушки, ловчие ямы, облавы, один на один. И еще на охоту с мечом не ходят!!! Охотятся с помощью лука, арбалета, копья.

2.0.0.3