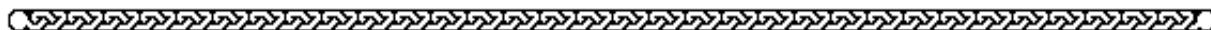


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Магический треугольник - 5

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Наука](#)

Блок: Общие правила, разное



Тульский Клуб ролевых Игр "Магический Треугольник" представляет ролевую игру
"Магический треугольник 99"

Тульский клуб ролевых игр "Магический Треугольник" объявляет о проведении одноименной игры сезона 99 года (Далее "МТ-99") - это не только увлекательная средневековка-фантастичка – но и, для многих, продолжение их ролей прошлых игр "МТ-95", "МТ-96" и "МТ-97", "МТ-98".

Моделируется мироустройство планеты Таик, описанное в повести Леонида Резника "Магический Треугольник" с учетом событий предыдущих игр.

Цель игры - получение каждым игроком максимального удовлетворения от игры своей и других игроков и от сотворяемого фантастического мира и процессов происходящих в нем.

Составляя эти правила мастера, учитывали пожелания и отзывы игроков после прошлых "МТ", но в основе их лежат правила предыдущих игр.

Проведение игры.

Игра проводится 27-29 августа 1999 года на игровом полигоне "Хомяково" (Тульская область). Заезд на игру 25-27 августа. Туристическое снаряжение и еда своя. Оргвзнос на игру около 15 рублей. В лагере мастеров существует аптечка, и там Вам смогут оказать медицинскую помощь. Оргкомитет ответственности за жизнь и здоровье игроков не несет. Будьте осторожны, не стоит калечиться.

На игре запрещается распитие каких-либо спиртных напитков (это можно сделать и дома). Курение на игре только в соответствии с ролью (трубка) или так, чтобы этого никто не видел.

На игре мастер всегда прав, если оргкомитет не утверждает обратного. До приезда очень желательно заполнить заявку и сдать ее мастерам (хорошо бы описать свои приключения в других МТ, или придумать свою, интересную для вас историю). Ваш приезд на игру

рассматривается как полное согласие с правилами и обязательство их выполнять. Игра предполагает игру, и если захочется потрепаться по жизни, выйдите за территорию полигона и не мешайте другим играть.

Картина мира, на начало игры:

Таик - планета земного типа. На первый взгляд очень похоже на земное средневековье века 12-13, однако существуют особые различия. Планету населяют три типа разумных существ - люди, оборотни и Духи. При этом в этом "средневековье" часто попадаются всякие магические (и технические) предметы и существа.

Единственный континент планеты поделен на 6 областей - Белую, Желтую, Красную, Голубую, Синюю, Фиолетовую. Каждая область поделена на две части - первая - средневековое государство людей. Во главе оно стоит правитель, имеющий неограниченную власть над подданными, но сам подчиняющийся Духам (если они снизойдут до общения с оным). Также там могут жить относительно независимые оборотни и маги. Другая часть - место жительства большинства Духов этой области, а также людей, служащих им. Никто без разрешения духов не может войти на их территорию живым, если, конечно, не обладает специальным знанием или особой силой. Каждой областью заправляет Верховный Дух соответствующего цвета. Ему подчинены все Духи области, кроме тех, которыми управляют маги. Существуют также небольшие области, в которые Духи входить не могут и даже их не замечают, словно их и на карте нет. Духи являются истинными правителями планеты. Эдакие бесшабашные полубоги полу рыцари. Особое место на Таике занимают маги - люди, имеющие власть над некоторыми духами (от парочки до парочки десятков, а то и более), а, следовательно, маги имеют некоторую власть на Таике.

И оное мироустройство планеты не меняется уже около 600 лет. Жизнь и прогресс во всех направлениях застыл. Что же было раньше - истории не известно. Более подробно игровая ситуация описана в первоисточнике (повесть Леонида Резника "Магический треугольник", смотри, например, журнал "Парус" #7 за 1989 год).

Аномальные зоны:

Планета Таик несет много тайн и загадок, например, аномальные зоны или гиблые места, как зовут их местные жители. Это, как правило, заброшенные объекты расцвета таикской цивилизации или оставшиеся от инопланетян посещавших эту планету. Так или иначе, вы сможете на полигоне найти вход в одну из таких зон и попытаться пройти их.

Информация о различных зонах разбросана по игре. К таковой информации относятся карты местонахождения зоны, карты ее внутренней топологии, на которые могут быть нанесены, а могут быть, и не нанесены интересные места, описание различных ловушек, а также того, что в этой зоне можно найти. Все ловушки на игре закодированы, это сделано для удобства организации прохождения зоны.

Информацией о правилах прохождения ловушек с конкретными кодами владеют мастера, и некоторые персонажи... Если Вы вдруг решили на игре посетить зону, о которой у вас имеется информация, или вам ПРИШЛОСЬ это сделать (провалились в заброшенный бункер, и др.), то прохождение ее на вашей совести.

Сама зона географически находится вблизи мертвятника, так что, если что - идти недалеко... Сам процесс прохождения зоны выглядит примерно так: Вы рассказываете мастеру зоны об обстоятельствах попадания в нее, называете шифр зоны. Мастер находит свою карту этой зоны, после чего словесно описывает вам ситуацию. Вы описываете свои действия (разумеется, для применения чего-либо надо иметь сертификат этого самого "чего"). При прохождении "ловушки" мастер сообщает вам ее код, после чего вы выполняете требуемые действия. Мастер сообщает результат. Никто не мешает

Вам в случае успешного прохождения участка фиксировать способы в журнале, однако помните, что информация может быть и неполной, и что через час, конкретный участок придется проходить совсем по другому...

Если вы успешно выбрались из зоны - возвращайтесь в игру. Нет - идите в мертвятник. Говорят, что некоторые счастливицы вернувшись из такого гиблого места, становились сказочно богаты, сильны или смогли подчинить себе духов... (Технически все осуществляется так: вы идете по лесу и видите конверт, взяв его, и одев белый хайратник идете в чертог мертвых, где мастер вам и говорит, что вы нашли - к примеру, минное поле и остаетесь в мертвятнике или вход в подземный бункер в таком случае если вы ответили мастеру что все-таки собираетесь поисследовать его идете с мастером на специально подготовленную площадку, где и пытаетесь пройти эту зону до конца. Известно, что все ловушки и проч. В зонах имеют свои закономерности функционирования)

Существа, присутствующие на игре.

Люди - люди, как люди, живут, работают, гуляют, подчиняются власти (почти все). Очень не любят оборотней, очень боятся Духов (человек может послушаться духа или поднять на него руку только в состоянии аффекта) "обычная средневековая" жизнь со всеми вытекающими (ориентируйтесь на 12 век), только религия не играет такой роли, так как боги на Таике - это почти те же духи.

Люди Металла - тоже люди, только чуть более образованные в ремеслах. Духов не боялись, пока пришельцы со звезд не помогли духам уничтожить Храм металлического бога охраняющего Людей Металла, более ничего не боятся. Хоть сейчас и подчиняются людскому правителю этой области, мечтают о независимости. Считают себя всех сильнее и умнее. Иногда дружат с оборотнями (раньше открыто, сейчас тайно).

Оборотни - существа (люди), которые способны превращаться в зверей. Имеют несколько более высокую культуру, чем люди. Основным врагом считают Духов. Последние видят в оборотнях угрозу стабильности на Таике и истребляют их. Оборотни иногда сотрудничают с людьми. Стремятся уничтожить или нейтрализовать духов и установить власть оборотней на всём Таике, так как считают себя более высшей расой, чем просто люди. Стараются жить в гармонии с природой. Не любят ремесло и технику. Существуют оборотни - изгои, отчаявшиеся разбойники.

Маги - люди, имеющие власть над некоторыми Духами. Живут отшельниками. Знания (заклинания) передают по наследству. Занимаются лекарством. В народе их скорее боятся, хотя иногда и уважают. Другие духи их не трогают. Стремятся каждый к своим целям. Некоторые могут стать крупными правителями.

Духи - вечные существа неизвестного происхождения. (Почти полубоги или боги во плоти самой естественной). Обладают огромной силой. Ведут себя как веселые аристократы-герои (какое-то подобие трех мушкетеров). Любят и похищают женщин, пьют, гуляют. Не любят неподчинения. Владеют странными видами оружия вплоть до оружия массового поражения. Стерегут стабильность мира.

Люди страны Ле - ученые с высоким научный и технологическим потенциалом, но слабой экономико-сырьевыми ресурсами. Мечтают о просвещенном мире и стабильности на планете. (Под своей властью, так как они самые умные, гуманные и т.д.).

Еще возможны...

Земляне - продукт развития гуманного общества. Делятся на два типа - нормальные, абсолютно гуманные, умные, добрые и т. д. Стремятся к светлому будущему Таика. И

агенты космической безопасности – слегка дегуманизированные, специально натренированные. Людей стараются не убивать, а любить (по возможности). Все земляне в чем-то наивны. Для землян специальные роли.

Инопланетяне - разные пришельцы из других миров как хорошие, так и плохие. На поверхности планеты встречаются редко, обладают ограниченным техническим потенциалом.

Команды на игре: (желтая область планеты, часть людей).

1. Столица - город Анас; правитель, воины, ремесленники, аристократы.
2. Укрепленные городки - воины, крестьяне, ремесленники, маг (2 поселения).
3. Поселения отдельных магов с духами
4. Люди Металла: Властитель, жрецы, ремесленники, воины.
5. Оборотни: аристократия светская и религиозная, крестьяне, воины, ремесленники(2 поселения).
6. Оборотни-изгои
7. Страна Ле - ученые, ремесленники
8. Пришельцы:
Земляне
И т.д.

и т.д. ... принимаются Ваши предложения.

Заявляйтесь! Согласовывайте своих персонажей с мастерами, создавайте свои деревни, города, магические и научные центры, космические базы, звездолеты.

Ещё общая информация:

Заявки желательно подать до 15 августа (лучше раньше это позволит сделать вашу роль более интересной)

Адрес для связи: 8-0872-37-21-00(Мерзляков Аркадий) FIDO 2:5022/29.13

Владимир Шатовский FIDO 5022/11.3 или 2:5022/25

shat@tula.net, root@wowa.tula.su

Принимаются заявки в команду мастерской поддержки. (Эпизодические роли от духа до разбойника)

Если у вас появиться желание узнать историю предыдущих игр, что, несомненно, поможет готовиться к хорошему отыгрышу - напишите нам, мы вам вышлем.

Старт игры 27 августа в 12 часов. время после 10 вечера и до 8 утра считается временем отдыха и не предполагает убийств, диверсий, созревания урожая и проч., однако, не запрещает торговлю, политику, интриги. (А вот треп по жизни - плохо и будут последствия).

Мастера:

Аркадий Мерзляков (Кд) общие вопросы, экономика, последствия

Миша Головин - роли, космическая боевка, космос.

Владимир Шатовский - аномальные зоны, техника, мертвятник.

Александр Белов (Зверь) - боевка.

Последствия и мастера.

Мастера попытаются, чтобы на игре их не было заметно. Многие из них будут играть второстепенные роли и одновременно быть мастерами "по последствиям".

Серьезно заметны, будут только 2 мастера: мастер чертога мертвых и мастер по космосу.
(И, иногда, мастер по экономике)

Мастер по последствиям.

А мир устроен так,
Что все возможно в нем
о после ничего
Исправить нельзя (с)

Помните, что каждое Ваше игровое действие (или бездействие) в этом мире может серьезно сказаться на Вашей судьбе или судьбе других людей, вплоть до смерти. Этот мастер может подойти к Вам и тихо сказать, что Вам стало очень плохо (или, наоборот, очень хорошо - богатство свалилось или от болезни, ранее заработанной, излечился). Прежде чем что-либо сделать - подумайте, согласуется ли оный поступок с морально-этическими (а также политическими, экономическими и т. д.) принципами мира. Например, в случае всеобщего братания обратной с Духами им, по-видимому, будет сообщено, что Духи соседней области, возмущенные этим поступком, перебили и тех и других. В любом случае, когда мастер - это мастер, он носит черную повязку. Иначе - это персонаж. Но даже если мастер играет роль (и покажет Вам мастерский сертификат) - он является неприкосновенным персонажем в смысле, например, обыска: убить его можно, а вот отнять что-либо - нельзя. Надо будет - сам отдаст.

Блок: Боевка



Боевые правила.

Версия от 6 Апреля 1999 года.

Эти правила считаются действующими на всех играх нашего клуба, если не будет на то особого объявления до начала игры и обязательны к выполнению всеми участниками игры.

Общие положения.

Поражаемая зона - полная, кроме кистей, ступней, головы, шеи и паха. Попавший в голову или пах по желанию пострадавшего может перейти в состояние мертвого при этом пострадавший должен выбыть до конца этого боя.

Все оружие проверяется непосредственно на владельце

Колющие удары и поражения стрелами засчитываются только в зону футболки или бедра. Стрелы луков снимают 3 хита, арбалетов - 4 хита, у другого оружия своё количество хитов. Удар оружием должен быть четко выражен, фиксирован и нанесен с амплитудой минимум 1/4 круга иначе оружие не сможет пробить доспех. Колющие удары наносятся только с "короткой руки", то есть при ударе локоть колющей руки должен быть прижат к телу или с выпадом (иначе доспех не пробивается). Разрешается захват за руку с оружием, захват за древко оружия. Разрешен захват за клинок латной перчаткой. Если захват произведен голой рукой, то схвативший теряет, сколько хитов, сколько секунд продержал. Очень рекомендуется непосредственно фехтовать только в защитных перчатках или рукавицах.

Самопоражение и поражение товарища по команде засчитывается.

Убитым считается человек, потерявший один хит сверх имеющихся.

Тяжелораненым считается человек, потерявший все хиты. Он не разговаривает, не передвигается и переносится по жизни. Без медицинской помощи он умирает через 5 минут. Получивший в течение одной жизни три и более тяжелых ранений считается калекой, не способным к военной службе и тяжелой работе. Отрубание конечности, не защищенной доспехам, приравнивается к тяжелому ранению и вызывает ее отсутствие до конца данной жизни.

Оглушение производится как в мирной, так и в боевой обстановке посредством удара не боевой частью оружия по спине или плечу со словами "оглушен". После чего оглушенный обязан на три минуты прекратить всякие действия, включая разговоры.

Кулуарки нет!!! (Хотя хорошо отыгранное действие может засчитаться за таковую).

Пиротехника, кроме мастерской, запрещена. Запрещены также малозаметные препятствия типа волчьих ям, натянутых лесок и т. п.

После 22.00 и до 6.00 запрещены штурмы крепостей, действия диверсантов и открытые боевые столкновения при числе участников более 2 с одной из сторон и применения стрелкового и метательного оружия.

Запрещается хранить игровые вещи в палатках, прятать их (без разрешения мастера).

Хранятся игровые предметы на видном месте (у входа в палатку).

Игрок, переносящий более 4 видов оружия (за исключением стрел, ножей, кинжалов), считается перегруженным и не может бегать и сражаться.

Характеристики оружия.

Все нижеприведенные данные являются очень желательными, но мастера всегда оставляют за собой право принимать или не принимать оружие. Начислять то или иное количество снимаемых хитов.

Оружие должно быть похоже на оружие и, желательно, иметь исторические прототипы. Металлические части оружия должны быть выкрашены под металл, или в черный цвет (что не очень рекомендуется лучше все-таки серебрянка). Оружие не должно иметь острых, цепляющих и режущих частей, способных нанести травму. Оружие, не оговоренное в правилах либо выходящее за рамки своего класса, будет обсуждаться в каждом отдельном

случае. При оценке оружия будут учитываться и эстетические нормы!

Клинковое оружие.

Нож - длина клинка не более 20 см. и без гарды. Не берет доспехи.

Кинжал - длина клинка не более 40 см. Не берет защиту 5 категории.

Для всех мечей - ширина клинка не менее 3 см., центр тяжести не далее ширины ладони от гарды. Вес - геометрический показатель 5-8 г/см длины, толщина лезвия не менее 1 см. Одноручный меч - длина клинка не более чем рука + ладонь. Не пробивает защиту 6 категории.

Двуручный меч - общая длина не более роста владельца. Длина рукояти - 4 -5 хватов. Им нельзя работать одной рукой. Снимает 2 хита. Не пробивает защиту 8 категории

Рубящее оружие.

Для всех топоров - кромка лезвия делается из мягких материалов, реально гасящих удар. Центр тяжести не ближе 2/3 длины от рукояти.

Топор одноручный - длина не более чем по пояс, вес не более 700 грамм. Снимает 2 хита.

Топор или секира двуручные - длина не более чем по подбородок владельца. Вес не более 1,2 кг. Работать можно не менее чем двумя руками. Снимает 3 хита.

Ударное оружие.

Для всего ударного оружия поражаемая зона - футболка.

Кистень - масса шара не более 50 грамм, длина рукояти не более 50 см., гибкой части - не более 40 см. Не пробивает доспех 4 категории защиты.

Цеп - рукоять длиной 1 - 1,5 метра, гибкая часть - 15 см. не пробивает доспех 6 категории.

Палица, булава, шестопер и тд - длинна не более 70 см, вес не более 600г , ц/т не ближе 1/4 длинны. Снимают по 3 хита!

Древковое оружие.

Копье охотничье - в рост владельца.

Копье боевое - в рост владельца с рукой.

Дротики - от 0,7 до 1,5 метров. Диаметр древка 1-2 см.

Колюще - рубящее древковое оружие (алебарды и пр.) - длина в рост владельца с рукой.

Центр тяжести не ближе Древки окоренные, обязательно прямые (на полигоне сделанные, скорее всего не пройдут!), диаметр не менее 2 см. наконечник должен реально гасить удар и быть похожим на наконечник.

Алебардой работает только двумя руками, Копьем и дротиком можно работать одной рукой, при этом оружие держится на 1/3 длины.

Колющий удар снимает 1 хит, не пробивает защиту 7 категории. Рубящий удар копьем (при ширине наконечника не менее 7 см, длине не менее 20 см.) - 1 хит, не пробивает 4 категорию защиты. Рубящий удар алебардой снимает 2 хита, амплитуда удара не менее 1/4 круга. Дополнительные элементы снимают 1 хит.

Блок: Пожары, поджоги

Поджог укреплений и построек имитируется привязыванием красных тряпочек на видное место (не менее трех на каждое строение или участок стены длиной в один метр). Если тряпочки не сняты в течение 5 минут ("горящая" стрела с привязанной красной тряпочкой должна находиться на строении не менее 8 минут) - данное строение сгорело. Каменные постройки не горят, но выгорает содержимое. Палатки сгорают вместе с находящимися в них игроками.

Блок: Плен

Пленить можно только безоружного или оглушенного игрока. Пленение осуществляется путем набрасывания петли на руки или корпус (практически реальное связывание без варварства, то не выкручивать их и не связывать локти). Освободиться самостоятельно пленный может по дороге до лагеря пленивших, если в его руки попадет оружие. По прибытии в лагерь он может быть закован кузнецом (кандалы имитируются) и сам освободиться не может.

Блок: пытки



В качестве наказаний может применяться "порка плетью" (отжимание или приседание соответственно количеству ударов плетью). Не сумевший отжаться считается запоротым насмерть.

Блок: Медицина, лекари



Лекарство.

Болезни: возникают по разным причинам. Моделируются табличками на груди. С указанием времени начала и действия.

Чума - больной почти всегда умирает за 20 мин. Заразна.

Корь - можно вылечить. Смерть через 40 мин.

Простуда - лишает трудоспособности (и боеспособности).

Лучевая болезнь - лишает трудоспособности, вероятна смерть.

Плюс некоторые другие болезни. Лечение, в основном, настоями. Как их готовят, от чего лечат и как действуют, знают немногие лекари.

Блок: Магия



Магия.

Всякая магия имеет модель из конструктора ЛЕГО собранного по определенному принципу. Плюс сертификат. Принципы сборки и функционирования будут знать мудрые (т.е. те, кому положено), хотя вы сможете и сами разобраться во многих закономерностях построения магических систем.

Блок: Экономика



Спец знания и обучение.

Спецзнания изначально выдаются каждому, кому они положены в виде свитка + сертификат на уровень профессии.

Обучение на игре - за сколько обучишься, но не более чем на 2 уровня за игру по любой специальности.

Обучение осуществляется в виде: передача спец знаний + личный опыт работы под руководством учителя + сдача экзамена как минимум 2 профессионалам того уровня, на который обучаешься.

Если оных профессионалов нет в одном месте, то можно сдавать им по очереди, постраниковав чуток. В результате выдается именной сертификат за подписями экзаменаторов.

Мастера оставляют за собой право самостоятельно проэкзаменовать любого специалиста

и в случае его провала наложить санкции не только на него, но и на тех, кто подтвердил его уровень, а также на учителя.

Некоторые спец знания (например, воинские) могут быть выданы/высланы задолго до игры по заявке игрока.

Блок: Наука



Техника.

Всякая техника имеет модель из конструктора ЛЕГО собранного по определенному принципу. Плюс сертификат. Принципы сборки и функционирования будут знать мудрые (т.е. те, кому положено), хотя вы сможете и сами разобраться во многих закономерностях построения технических систем.

2.0.0.3