

Правила полевой ролевой игры

ЗОВ ЯМУРЛАКА

ПРЕДЫСТОРИЯ

Что могло завлечь на территорию Ямурлака отряд ронерских синих мушкетеров во главе с самой герцогиней Браг и харланских пурпурных драгун под командованием графа Острога, которого злые языки с упорством, достойным лучшего применения, записывают в штатные любовники великой герцогини Мораг? Только Скипетр Морских Королей, помещенный каким-то шутником именно в эту точку на карте - на север от Фиортена, близ каких-то развалин, по которым трудногадо угадать не то что былую принадлежность, но даже и назначение этой постройки. Была ли это умело запущенная деза, или этим двум государствам попалась действительно достоверная информация о месторасположении древней реликвии, пока что ни одной из разведок выяснить не удалось. Только вот реликвии они в искомой точке не обнаружили, поскольку столкнулись нос к носу у стен совсем недавно отстроенного кем-то форта...

Изрядно потрепав друг друга и защитников неопознанного укреп-района, вмешавшихся в самый неподходящий момент, и те и другие разъехались в разные стороны, дабы доложить о неприятном инциденте своим венценосным повелителям. Герцогиня Браг с остатками синих мушкетеров обосновалась в каком-то, неведомо как сохранившемся неподалеку постоялом дворе, и принялась ждать чего-то. Знатный же харланец отбыл в неизвестном направлении.

Что произошло дальше, может угадать любая, мало-мальски подкованная в области разведки личность: В Фиортен, как самый близкий к эпицентру произошедших событий стали стекаться самые разнообразные темные личности. Нет-нет, все и всяческие документы у них были в порядке, дорожные - на любой вкус, цвет и запах, а глаза такие честные-честные. Ну а если вы в области разведки не особый дока, то произошло следующее: в кругах, близких к тайным службам всех уважающих себя стран поднялся нездоровый ажиотаж: "А что это искали там, в безлюдном совершенно Ямурлаке эти две насквозь подозрительные компании?" И порешили, отдельно друг от друга, разумеется, а, не воссев за круглым столом, что если там лежит что-то интересное, то почему бы и нам не оторвать кусочек, а то и отобрать целиком - места-то дикие. Лоранская королева под строжайшим секретом повелела своим тайных дел мастерам, дабы они быстро разъяснили ей ситуацию вокруг Ямурлака, а не то каждый из них, мастеров, станет на голову покороче. Они, мол, вам все равно без надобности. Лоранская Тайная Палата приняла сие увещевание со всей возможной серьезностью и, под строжайшим же секретом, направила в Ямурлак одного из лучших своих агентов. Снольдерский король по своей всегдашней привычке хотел, было, проспать сей инцидент, но граф Раган, как обычно и бывало в подобных случаях, принял решение на свой страх и риск, отправив к месту событий своего "Джеймса Бонда". Если бы гланцы были побогаче, то они, наверное, тоже заинтересовались этой увлекательной историей, но они предпочли самоустраниться, причем сделали это очень громко, чтобы никто, не дай бог, не подумал, что у них там тоже есть свой интерес. Обозленная Мораг посоветовала всем убрать лапы от ее потерянного наследства, на что все отреагировали адекватным образом - наплевательски, так что ей ничего не оставалось, как принять активное участие в состязании шпионами. Конгер Ужасный во всеуслышанье приказал Арталетте бросит эту идиотскую затею и не лезть в эту мышшину возню, а шепотом отдал приказ, чтобы... Ну, вы уже поняли, да? Что там порешила Ганза, вполне можно предположить - Скипетр Морских Королей они с самого начала считали своим законным символом, только никому в этом не признавались. У них, ганзейцев, вроде бы и нет тайных служб, но тем не менее... Самое странное во всей этой истории то, что никакого интереса к ней не проявил Горрот. Умные головы сложили два плюс два, сделали выводы и принялись грызть ногти в ожидании результатов или, хотя бы, первых донесений от своих шпионов.

ОБРАЩЕНИЕ К ИГРОКАМ

Это было предисловие. Сама идея сделать игру по "Рыцарю из ниоткуда" у нас появилась еще два года назад. Останавливало то, что слишком велик и разнообразен мир, слишком много мундиров, огнестрельное оружие, опять же... Сейчас, когда проблема с огнестрельным оружием успешно решена, а в наших головах наконец-то сформировалась идея о том, как поиграть в этот замечательный мир так, чтобы все его разнообразие не превратилось в банальную разбросанность маленьких государств по

полигону, мы, наконец-то, предлагаем вашему вниманию проект "Зов Ямурлака". Игра рассчитана на численность около 100 человек, будет проходить на базе детского лагеря, предположительно в конце мая - начале июня. Оргвзнос... Но об этом позже. А сейчас, собственно, правила.

ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ

будет представлять собой фригольдерскую деревню Фиортен и прилегающие к ней районы, в том числе и интересующую нас часть Ямурлака, на коей будет находиться небольшой форт (тот самый) со своим маленьким гарнизоном. Помимо этих двух пунктов вполне возможны и еще кое-какие точки на карте нашего с вами полигона, как то постоянные дворы с выглядящими как люди хозяевами, несколько маленьких гнездышек нечисти, небольшие, а точнее совсем даже мизерные хуторочки каких-то странных людей, с какими-то своими дальними целями обосновавшихся в этих мрачноватых местах и, возможно, что-то еще.

КОСТЮМЫ

очень хорошо описал сам господин Бушков в глоссарии к книге "Рыцарь из ниоткуда". Если возникнет такая потребность, то мы просто перенесем его подробнейшее описание в данные правила.

КОМАНДЫ И РОЛИ

уже были нами описаны в предисловии, но для тех, кто любит последовательное перечисление, пожалуйста:

1. Фиортен - фригольдерская деревня, общей численностью 30-50 человек (около половины играющих). На момент начала игры у них как раз праздник, посвященный молодому вину. Подробнее об этом поселении ниже.
2. Арталетта, герцогиня Браг и несколько уцелевших синих мушкетеров, засевшие в заброшенном постоялом дворе.
3. Шпионы всех государств (от каждого не более чем по трое).
4. Неизвестное боевое формирование без униформы и опознавательных знаков, рьяно защищающее форт (кто это такие и что здесь делают, мы скажем, только им самим).
5. Разнообразная ямурлакская нечисть группками не более чем по пять (с ними разговор особый, но об этом, опять-таки, ниже).
6. Еще какие-нибудь маргинальные элементы, забредшие сюда по своим причинам и за своими собственными интересами.

УСЛОВНОСТИ

Понятное дело, что нам, как и любой другой мастерской группе, хочется видеть таковых как можно меньше, но поговорить о них, все-таки стоит. Итак, укрепления именно таковы, какими вы их видите.

- Если вы перелезли через стену, то никто не сможет вам доказать, что она непреодолима.
- Если вы освободились от связывающих вас веревок, то вы свободны.
- Если в темное время суток на вас напали, а вы считаете ночные драки опасными, то закон, в смысле правила, на их стороне, а вам, если драться вы все же не хотите, придется убегать со всей возможной скоростью. В смысле, боевка разрешена в любое время суток.
- Если вам провели по горлу режущей стороной игрового ножа, то, невзирая на ситуацию, вы умерли (исключением могут быть всякие ямурлакские вампиры и прочая нечисть, которым, чаще всего, наплевать на железо. Однако если то же самое будет сделано серебром... Хотя, если у вас есть серебряное оружие, то таким образом церемониться с нечистью совершенно ни к чему)
- Неигровой зоной (увы!) является только ваш рюкзак, в который (к сожалению) совершенно нельзя прятать игровые вещи. Замеченные в этом деянии будут если не изгнаны с полигона, то, во всяком случае, подвергнуты всяческому порицанию.
- Вообще-то мы хотели сделать оружие ограбляемым... Но, в силу многих причин, отказались от этой светлой идеи, так что игровой костюм и игровое оружие - неотторжимое имущества, грабить его нельзя.
- Если вас обхватили вокруг корпуса, прижав руки к оному, и сосчитали до 10, удержав вас в этом положении, то вы мертвы, потому что вас удушили. Если вы сотворили над кем-то ту же самую

эксекую, то он тоже умер.

- Если вам не повезло, и вы умерли, то следует надеть на голову голубой хайратник (знак Лазурной Девы) и отправиться в страну мертвых, предварительно полежав на месте своей смерти 10 минут. Скорбное обиталище трупов вы покините только когда сумеете внятно изложить легенду своего нового персонажа, причем так, чтобы она удовлетворила мастера на стране мертвых. До этого момента мастера оставляют за собой право распоряжаться вашим бранным телом для собственных нужд и необходимостей.

- Если у вас возникли еще какие-то вопросы и предложения, пишите мастерам :).

ЭКОНОМИКА

крайне слабая и носит товарно-денежный (в основном первое) характер. В смысле - ты мне, я тебе. Представьте себе, что вы оказались с пачкой баксов около затерянной где-то в таежной глуши деревушки. Единственной ценностью, имеющей вполне реальную силу, является серебро в любых видах. Деньги на игре присутствовать будут, но силы и влияния вам не добавят. Еще одним элементом экономики будут являться некоторые продукты.

БОЕВКА

На нормальном, обычном, среднестатистическом человеке 2 хита на корпусе. Попадание в конечность выводит ее из строя. Кожаный доспех добавляет 1 хит на то место, которое прикрывает. Цельнометаллический доспех добавляет 2 хита. Специфическая одежда ларов (самый крутой по игре, но самый опасный по жизни) добавляет три хита. Шлем добавляет 1 хит на корпус. Длинное и тяжелое оружие (большая редкость, пропускать будем очень придирчиво) снимает 2 хита. Остальное снимает 1 хит. Попадание куда бы то ни было из огнестрельного оружия - тяжелая рана. Снятие всех хитов с корпуса или дисфункция трех конечностей приводит к тому же результату. Чтобы тяжелая рана перешла в состояние "смерть" нужно либо добить жертву (потратить не менее 10 секунд, изобразить картинный контрольный удар (не обязательно в голову:)) и сообщить: "Добиваю!"), либо позволить жертве полежать 15 минут, он помрет сам. Легкая рана (снятие меньшего количества хитов, чем требуется для тяжелой) регенерирует самостоятельно в течение одного часа. Лечение тяжелых ран - штука, доступная немногим, тем не менее, вполне возможная.

МАГИЯ

есть и очень разнообразна. Она представлена как магическими способностями людей, так и предметами с особыми свойствами. Как правило, прежде чем случится магический эффект, маг должен произнести какой-то специфический набор звуков, хотя это необязательно. Магия многогранна и разнообразна, будьте готовы к столкновению с любыми неожиданностями, тем более что место, в котором вы находитесь, просто пропитано всей и всяческой мистикой. Вообще-то никакой цельной и единой системы магии у этого мира нет. Она представляет собой массу разрозненных осколков, заклинаний, ритуалов, магических предметов и странных свойств. В обыденной жизни все эти явления довольно редки, поскольку недреманное око ларов постоянно следит за тем, чтобы разного странного на земле было поменьше. Все личные свойства и особенности магических предметов будут подтверждены сертификатами, которые легко можно будет проверить, если вам вдруг не захочется верить кому-то на слово.

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ОТЫГРЫША

для собирающихся заявиться в Фиортен или нечистью. Ваша игра будет носить весьма и весьма пассивный характер. Жители Фиортена - народ мирный, совершенно неагрессивный и слабо любопытный, так что играть в этом секторе мира будет интересно тем, кто предпочитает имеджевую игру всем прочим. То же самое можно сказать и про нечисть. По первоисточнику большинство сохранившихся обитателей Ямурлака очень серьезные и опасные твари, особенно те, что неуязвимы для серебра. Заявки на нечисть будут приниматься только при одном условии - ваша игра будет носить полуйгротехнический характер. В случае нарушения этого условия нам придется применить самые сильные, а главное - последние в вашем монстровом существовании аргументы - мастерский произвол и дисквалификацию.

ПРО ЛАРОВ

можно сказать только то, что они где-то рядом. Они всегда где-то рядом, поэтому и это место наверняка не окажется без их назойливого внимания. Заявки пока (!) принимаются, но подвергаются очень тщательному рассмотрению.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ МОМЕНТЫ

участия в игре "Зов Ямурлака" таковы:

- предварительная заявка;
- написание легенды (чем литературнее, тем лучше);
- оргвзнос в размере 20 рублей плюс продукты, причем, не какие попало, а те, что будут вам указаны, после подания заявки. В этом месте чуть подробнее: одинаковый продуктовый взнос со всех нам не нужен. Необходимые для обеспечения экономики продукты будут поделены на части примерно равные по стоимости, но различающиеся по содержанию. Цена каждой такой части для одного человека около 50 рублей.

Мастера: Булатова Елена (Лесик), Казаков Антон и другие.