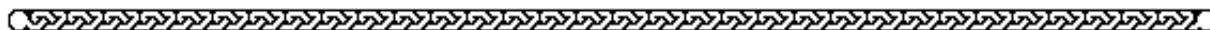


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Ведьмак (2)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Данные правила являются приглашением на игру по книге А.Сапковского

Ведьмак,

которая состоится в Крыму на полигоне «Малиновый ручей» с 19 по 22 августа 1999г.

Мастерский состав:

Царевский Егор – мастер координатор.

Пилипенко Александр (Маугли) – магия, информация

Ткаченко Юрий (Урик) – экономика.

Некрасов Александр (Спрайт)– мастер СМ.

Количество участников: около 60

Игра предполагается экономико-информационно-боевой (в произвольном порядке).

За справками, с вопросами и просто пообщиваться прямая дорога к Егору (ул. Ялтинская 109) и Маугли (БОМЖ!!!) – шутка!

ВЗНОС: 5 ГРИВЕН!

Помните!!! Взнос надо вносить, а не привозить на игру в качестве продуктов.

Помните!!! Никакой мастер не побежит в Симфер из-за того, что кто-то принёс взнос прямо на игру!

Симферополь 1999 г.

Игровая Этика.

Мы (Козлы) – тоже люди и понимаем, что Петя любит Васю, а Стёпа ...надцать лет не видел Марусю. Так что если хотите поговорить о проблемах в Югославии или вспомнить, как вы вместе попали в милицию из-за того, что играли в снежки возле опорного пункта – милости просим в психоотстойник (**ЭТО НЕ СМ!**), который является не боевой зоной. Контакты типа дриада – краснолюд или человек – монстр будут караться. Не приветствуются выражения: «Коля, иди жрать!» или «Орк, пошли на вынос!» За это можно превратиться в тварь безмолвную или же попасть в психоотстойник.

В состоянии, далёком от трезвости вести боевые действия запрещено, как и прогулки от лагеря к лагерю. Помните!!! В жизни срок в СМ много больше, чем на игре.

Ответственность за игроков в команде несёт капитан команды. **Человек, передвигающийся ночью по полигону один, дальше, чем на 15 – 20 от метров лагеря или потенциальный труп, или будет удалён в психоотстойник до утра.**

Мастера желателно слушаться, к игротехникам прислушиваться, а игроков просто уважать. Вы можете не любить кого-то по жизни, но резать глотку из-за того, что Настя тебя бросила, а Коля убил на ХИ-98 не стоит. С мастерами можно спорить, желателно обращаясь к оригиналу. Ссылки на «Кровь эльфов» - «Башню ласточки» не проходят. Игра по «Ведьмаку»!

Квэнта.

Будет во вводных. Единственное, что можно сказать, так это то, что на игре может появиться (или не появится) любое существо, упомянутое в «Ведьмаке».

Заявляйтесь и будете заявленными!!!

Народы.

Краснолюды – 4 хита.

Люди – 3 хита.

Эльфы – 3 хита.

Гномы – 3 хита.

Дриады – 3 хита.

Низушки – 2 хита.

Векслинг – 2 хита.

Троль от 8 хитов.

Прикиды.

Краснолюды – масса доспехов. Цвет отметки – коричневый («тряпочка» расы.)

Люди - стандартный средневековый. Цвет отметки – красный.

Эльфы – камуфляж, лисий хвост, хайратник. Цвет отметки – зелёный.

Гномы – борода, капюшон, доспех. Цвет отметки – синий (можно голубой).

Дриады – большое количество листьев, веточек и прочей гадости. Одежда зелёных тонов.

Цвет отметки – жёлтый.

Низушки – пёстрый прикид. Контрастные цвета. Цвет отметки – оранжевый.

Троль – шкуры, глупые лица, тупая походка. Молот или дубина. Цвет отметки – серый.

Предназначение.

Если ведьмак на предложение «проси всё, что хочешь...» говорит: «Дай мне то, что имеешь, но о чём не знаешь» и к вам в ближайшие 30 минут является Мелитэле с киндерсюрпризом – жди ребёнка предназначения. А не придёт Мелитэле ... ведьмак

остался с носом.

Сделал заказ – жди втихомолку. Побежишь предупреждать мастеров они ж тебе либо дырку от бублика, либо не мышонка, не лягушку, а неведому зверушку.

Неведьмаки тоже могут поиграть с предназначением. Главное чтобы родители согласились. Ну, а если в родителях проснётся зов крови... Учтите одно – предназначения ему не избежать.

Блок: Боевка



Боевуха.

Поражаемая зона – всё кроме кистей, стоп, головы и паха.

Удары в голову, кисти, стопы и пах не имеют желаемого эффекта и поэтому не наносятся. При попадании в травмоопасные участки тела, т.е. голову и пах, потерпевший имеет право засчитать это саморезом (если сможет). Нанёсшему саморез минус 1 хит. Наиболее травмоопасные игроки будут отвлекаться от боевых действий.

Ночная боевуха ведётся на светлом оружии не больше 1 м. длиной. Бои не более два на два.

Доспехи.

Наименование	Масса, качество	Защита
Лёгкая кольчуга	До 8кг.	2 хита
Тяжёлая кольчуга	От 8кг.	3 - 4 хита
Чешуйчатый	---	3 - 4 хита
Кираса (лёгк.)	- жёсть, алюминий-	От 2 хитов
Кираса (тяж.)	---	До 4 хитов
Кожа	-качество, толщина-	1 - 3 хита
Шлем (лёгк.)	---	1 хит
Шлем (средн.)	---	2 хита
Шлем (тяж.)	---	3 хита
Хауберг	---	1 хит
Наручи и поножи	сталь	Не поражается
Наручи и поножи	кожа	1 хит
Налокотники, наплечники и т.д.	---	1 хит

Ламинарки и бригантины – см. Чешуйчатый.

Оружие.

В руках не ведьмака серебряное оружие снимает 3 хита. Железо с нечисти снимает на 1 – 3 хита меньше.

Артефактное оружие – действует только в руках владельца.

Кулуарка, снимает 1 хит с незащищенного доспехом места. Перерезание горла невозможно во время боя из-за травмоопасности. Для любителей замотать горло шарфом или зажать клинок подбородком такой понт не прокатит.

Кинжал снимает 1 хит, поражает доспех. Длина 40 – 50см, наличие гарды.

Меч одноручный – 1 хит с доспеха, 2 хита с голого пуза.

Меч полуторный – 2 хита с доспеха, 3 хита с голого пуза.

Меч двуручный – 3 хита с доспеха, 4 хита с голого пуза.

Колющие одноручным и полуторным мечами снимают 1 хит. Двуручным 2 хита.

Топор одноручный – 2 хита с доспеха, 3 хита с голого пуза. В руках краснолюда и гнома – 3 хита с доспеха, 4 хита с голого пуза.

Топор двуручный – 3 хита с доспеха, 4 хита с голого пуза. В руках краснолюда и гнома – 4 хита с доспеха, 5 с голого пуза.

Алебарды и бердыши – 4 хита с доспеха, 5 с голого пуза.

Копья – 3 хита с доспеха, 4 хита с голого пуза.

Чекан – 4 хита с доспеха, 5 с голого пуза.

Лук – 3 хита. В руках эльфов и дриад – 5 хитов.

Арбалет – 4 хита. В руках эльфов и дриад – 6 хитов.

Тролля дубина или молот убивает. Голые конечности выводит из строя. При попадании любым оружием конечность отключается. Это не относится к защищённым сталью конечностям.

Осадные и оборонительные сооружения.

Катапульты, баллисты, скорпионы убивают напрочь. Даже 15 человек стоящих один за другим.

Блок: Фортификация



Поселения, города, крепости.

Штурмы ниже указанных сооружений разрешены только в дневное время.

Поселение – не менее 10 человек, огороженное неигровыми стенами. В наличии калитка (не менее 1м шириной), которая выбивается 1 ударом тарана или 10 ударов топора (дубины или молота). Оборонительные сооружения отсутствуют.

Город – 10 и более. Выносные ворота (обязательны в городе) выносятся по реалу. Возможны оборонительные сооружения (см. «оборонительные сооружения»).

Крепость – главное требование – безопасность. Высота стен не ограничена, но перед тем, как посыплются игроки, строители пройдут испытание на безопасность такого полёта. Длина стены не менее 2,5 метра. Ширины проёма для ворот (не ворот!) не меньше 1,5 метра. Ворота выносятся по реалу и должны хотя бы напоминать ворота.

Для того чтобы ворота не горели их надо оковать 5-ю чипами железа.

Оборонительные сооружения.

Ров. Отыгрывается рвом. Глубина не менее 40 см. ширина не менее 1м. Падение в ров одной ногой снимает 2 хита, двумя – смерть.

Коридор следует за воротами и не имеет лежащих (висящих) поперек брёвен, натянутых верёвок. Ширина коридора не менее 1.5 метров и высота должна соответствовать человеческому росту, учтите, что проверка будет вестись на игроках – защитниках

крепости.

Подземные ходы и потайные лазы.

Отыгрываются подземными ходами и потайными лазами (ЕГОР must die!). Основное их отличие от калитки это их тайность и невыносимость. Невыносимость у них постоянная, а вот тайность... Единожды прошедший по данному сооружению может найти (обнаружить) вторично. Обнаружить их можно, также выслеживая или преследуя кого-либо, если в момент прохода им в потайной лаз или подземный ход между вами было менее 10 метров.

Просьба. Не называйте поселение Новиградом или Цинтрой. Пусть лучше, к примеру, рыцарский орден стоит в Голополье, чем село зовётся Вызимой.

Блок: Штурмы, Осады



Штурм.

Штурмы выше указанных сооружений разрешены только в дневное время.

Рвы засыпаются по реалу, преодолеваются с помощью штурмовых приспособлений.

ВНИМАНИЕ!!! ВСЕ СООРУЖЕНИЯ ШТУРМУЮТСЯ ПО РЕАЛУ!!!

Брёвна, камни и иже с ними.

Камень отпускают вертикально вниз с крепостной стены, держа его обеими руками. Ну, если у вас она одна, то извиняйте... Если в вас попал камень, то у вас нет 5 хитов. С брёвнами та же история, только 4-мя руками, т.е. вдвоем. Кстати, можно скидывать брёвна вчетвером, применяя по одной руке или скатывать бревно со стены двумя руками. Если вас коснулось бревно до приземления, то на ближайшие несколько часов у вас одна дорога - в С.М. Если бревно катилось и попало в вашу конечность или конечности, то эти конечности у вас переломаны и уползая лечиться придётся на руках. Если в вас попал камень, то это тоже мертвяк, но если вы прикрылись от него щитом, то ваши потери составляет только поломанная рука и поломанный щит.

Смола (подогретая вода – не кипятки в объёме не более 250 мл.) снимает хиты с тела, не вредя доспеху. Снимает 1 хит.

Блок: Пожары, поджоги



Если ворота не окованы железом, то они отлично горят от стрел с красными тряпочками и сгорают аж за 5 минут. Чтобы потушить стрелы надо быть дураком (шутка) надо сделать так чтобы красная тряпочка стала мокрая, т.е. полить её, отсюда мораль: **ДЕРЖИТЕ ВОДУ В ЛАГЕРЯХ, А НЕ В ЖИВОТАХ!**

Поджог – всем известная красная тряпочка на палатку и считаем в слух до 20. Как рулезно! 1, 2, 3, ... 20! Всё! Все кто был в палатке, превратились в хот-дог бабы Люси на рынке. Потушить её можно отвязывая эти верёвочки – тряпочки.

А ещё мы в последний час цикла можем сжечь поля (ну, прямо пособие для террористов – рецидивистов, а не правила), поля у нас горят от той же долбаной тряпочки, которая привязана к палочке и воткнута с криком: «пожар» в поле. Сгорает за 10 минут.

Блок: Морские и речные правила



Реки и моря.

Река – ручей. Переходить по мосту. Переплывать (переход в брод) – 100 сек., проведённые в броде. В это время невозможно вести боевые действия. Зато стрелять в «плывущего» – запросто. Можно переплывать реку на лодке (по Миссисипи плывёт пирога...). Но для того чтобы плыть так, как поётся в песне, Вам необходимо иметь эту лодку. Изготовьте лодку из 10 чипов железа (и книги «умелые руки») в присутствии меня – великого и ужасного - **МАСТЕРА ЭКОНОМИКИ!!!**

Лодка отыгрывается верёвкой. Длина верёвки – вместимость. Но не больше пяти метров. 1 метр = 1 место в вашей пироге. Плавают у нас так: плывёшь один – привязал одним метром верёвки левую ногу к правой руке. От двух до пяти ((здесь не про книгу Чуковского) – это, наверное, тонкий английский юмор!) связывают левые руки столькими метрами верёвки, вас человек (или кто вы там) – Во! Техническая выдумка, хоть Нобелевскую премию выдавай! По суше лодка не плавает (честно?!) – развяжется по выходу на берег.

Море, к сожалению, виртуальное, но без лодки не преодолеть.

В воде (кроме микроорганизмов, рыб, трупов и вообще всякой гыдоты) водится ещё не мало разумных и не очень существ (за исключением мастеров – утопленников – мы – существа не разумные, сколько не долби, что ты здесь просто купаешься – никогда не поверят.), но о разумных попозже.

Блок: Медицина, лекари



Болезни.

Возникают из-за: недоедания, беспорядочные половые связи, грязь в лагере и получить в нос за рубку зелени.

Лечение.

Магией и травами. Экзамены на травника сдавать надо.

УДАЧНОЙ ИГРЫ!!!

Блок: Яды



Яды.

Приобретаются в кабаке или изготавливаются в присутствии мастера экономики.

Блок: Демография, евгеника



Браки и деторождение.

Все взрослые ведут половую жизнь.

«Невинность в наши дни встречается реже, чем горный дракон». Если вы, девушка, не выйдете замуж (или хотя бы не обозначите свои взаимоотношения с кем-либо), то рискуете стать матерью одиночкой.

Ужасное время опухшего живота длится 1 час. Первые пол часа бедняга и сама не знает, что зачела. И если в это время ... см. «Предназначение». Потом появляется радостная Мелитэле и бегом куртку под прикид, отыгрывая залёт. Через указанный срок в белом хайратничке в мертвячок за ребёночком.

Свободно скрещиваются все особи одного типа (противоположных полов).

Ведьмаки и маги бесплодны.

Человек + Эльф = полуэльф.

Человек или Эльф + дриада = дриада.

Обучение.

Обучаются детки 15 минут из 1-го часа своего детства. Когда их «тряпочка расы» бантом на голове.

Маги и ведьмаки обучаются 1 час. Ребёнок становится взрослым через цикл. Половая жизнь (и/или продолжение рода) через 2 часа.

По окончании срока обучения находите экономного (хотя сойдут и другие) мастера и он вписывает в ваш сертификат профессию.

Блок: Страна мертвых



Страна Мёртвых.

Срок отсидки – 4 часа.

По прибытии быстренько сказал мастеру, кто убил, сдал все игровые ценности и рассказал о своих тайниках на полигоне.

Масса льгот: похоронен, славно погибший и т.д.

Срок может сократиться до 2-ух часов.

Так же популярны эпизодические роли. Берите второй прикид.

Начинается срок с момента регистрации в СМ, а не смерти.

И ещё мастер СМ и кабатчик – злобные некроманты и умеют повелевать духами. И те их слушают. А живые привыкли. Пускай себе дрова невидимая рука рубит, а вода сама в котёл льётся. Духам на живых тоже забить.

Контакты типа дух – живой ведут к одному, к психоотстойнику.

Блок: Магия



Магия. Жречество.

Смешанный тип – заклинательно-обрядовый. Для обряда нужен обряд. Красивый, целенаправленный. Для заклинаний требуется мана.

Магам подвластен любой тип магии. Одним заклинанием могут убить одного человека (не монстра). Но в условиях дефицита маны легче заколдовать кого-нибудь. Т.к. одним заклинанием можно «заморочить» троих. При помощи 2-ух магов (каждый вкладывает по 5 маны) можно вынести ворота.

Маги могут подвесить до 2-ух заклинаний. Но каждое из них жрёт по 2 чипа маны в цикл и поедает ману при использовании.

Фаербол и молния снимают одинаковое кол-во хитов. Сила этих заклинаний зависит от вложенной маны, 1 мана – 2 хита. Фаербол и молния не снимают последний хит.

Телепорт. Отыгрывается растянутой тканью с отверстием на молнии или пуговицах и собственно прохождением через отверстие. После чего портал остаётся на месте и его может открыть только другой маг.

К обрядам. Обряды, могут быть с какой угодно целью.

При оживлении труп не должен быть съеден или сожжён. Для этого обряда требуется вытяжка минимум из 3-х монстров, драг. камни и хороший обряд.

К жрецам. Участие жреца того бога, которому посвящен обряд, на обряде значительно повысит КПД данного обряда.

Амулеты.

Бывают магические и не магические. Не магические – к примеру, серебро.

Амулеты защищают от мелкой нечисти (мимики).

Учтите, амулеты, привезённые на игру, являются игровой ценностью и у вас, их могут спереть.

Эликсиры.

Ведьмачьи есть в Каэр Морхене и в храме Мелитэле, у Нэнэке.

Остальные эликсиры можно приобрести у магов.

Знаки ведьмаков.

Защитный (мизинец) – 5 сек. не поражаем. Ведьмак не нападает.

Отбрасывающий (безымянный) – отбрасывает всех в радиусе 5 метров на 15 метров. Со стен не скидывает.

Ослепляющий (средний) – 5сек. все в радиусе 15 м. закрывают глаза.

Молния (указательный) – снимает все хиты, кроме последнего.

В крепостях и лагерях знаки не работают.

Блок: Магические существа



Монстры.

Просто жуть!

Мантихора, жагница (пальцы об кнопки можно сломать), жряк, выворотень ... и т.д.

Спешл особенности монстров знают монстры и ведьмаки.

Сирены и тритоны.

Разумные существа. Живут в море, имеют ласты и/или не имеют верхней части прикида. Могут при обряде стать человеком.

Рыбоглазые.

Разумные и не очень существа. Живут в море. Злые.

Векслинги (мимики).

Мастерские персонажи. Пустой сертиф и доброе сердце. Серебро ограничивает оборачиваемость. При встрече с «оригиналом» расплывается. Имеет хитовку расы, в которую обернулся.

Блок: Экономика 

Экономика.**Игра поделена на циклы:**

1. С 8 до 12
2. С 12 до 16
3. С 16 до 20
4. С 20 до 8.

Ресурсы: медь, серебро, золото, драгоценные камни. Это мы добываем в шахтах.

1 золотой = 10 серебряным = 100 медным. Это постоянный курс. Др. камни – так, как продадите.

Еда. На нашем «ведьмаке» будут иметь место чипы еды и молока. Чипы еды растут на полях и внутри коров. Молоко потребуется для кормления детей. Оно родилось, покормили молоком и через цикл можно кормить нормально.

Предлагаем таблицу: «у кого, на что кишка не тонка».

	Ведьмак	Маг	Жрец	Землепашец	Охотник	Шахтер	Строитель
Люди	+	+	+	+	+	+	+
Краснолюды	0	0	+	+	+	+	+
Эльфы	0	+	+	+	+	0	+
Гномы	0	0	+	+	+	+	+
Низушки	0	0	+	+	0	0	0
Тролли	0	0	0	0	+	0	+

Теперь о коровах. 1 корова – 3 чипа еды при забивке и 3 чипа молока в цикл. Хорошо выполненная корова +1 чип еды.

Теперь о полях. 1 поле – 4 чипа еды.

Можно получить бонус!!! Сдав экзамен по профессии мастеру экономики.

Землепашец.

Как ни странно пашет землю. Поле 1,5м на 1,5м с бороздами и палочками – 4 чипа еды.

Шахтёрство.

Просьба не бастовать!!! Шахтёр строит шахту. «Копание» отыгрывается морским боем. За один раз можно прокопать до 10 клеток.

Ведьмачество.

Если не знаете, как, то вас излечит только А.Сапковский.

Блок: Животные, охота



Охота.

Охотник нашёл в лесу след зверя (сертиф с названием зверя). С этим сертифом идёт в СМ (в белом хайратнике). На кубиках 1-2-3 получил чип еды (убил зайца). 4 – олень. 5 – кабан. 6 – медведь. Можешь убить, а можешь сбежать.

Олень – 6 хитов, 6 чипов еды.

Кабан – 8 хитов, 8 чипов еды.

Медведь – 10 хитов, 10 чипов еды.

2.0.0.3