

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

Название игры: Мир Говарда

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила

Харьковской региональной ролевой игры

"Мир Говарда"

Май 1995 года

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Игра проводится по материалам цикла романов Р.Говарда "Сага о Конане". Игрокам обязательно прочтение (хотя бы) одного тома из четырехтомника Говарда издания ФантаКрим-EXTRA.

Сроки проведения Игры - с утра 6-го мая до второй половины дня 9 мая 1995 года. Заезд на игровую территорию, смотр и маркировка оружия и доспехов, показ костюмов, экзамены, обустройство лагерей, обеспечение игровых денег и др. - с утра 5го мая.

По возможности, будет проведено 2 турнира - до и после игры.

Место проведения Игры будет сообщено дополнительно.

Игровой взнос - 1.5 \$ базовый, при желании иметь транспорт - дополнительная плата, не входящая во взнос, игровые деньги меняются по текущему курсу. Обмен до игры проходит с 1 по 4 мая для харьковчан и с 4 по 5 для иногородних. Курс предварительного обмена ниже, чем стартовый в кабаке. Игровые имена в духе книги обязательны, как и наличие игрового костюма. За хорошие костюмы и хорошую игру даются определенные преимущества.

Места расположения команд объявляются капитанам команд. Дальнейшая секретность - дело самих игроков. С расположением команд будут ознакомлены также профессиональные проводники. Стандартный срок пребывания в стране мертвых – 6 часов. Для пиктов – 3 часа.

Игра может быть остановлена только мастером. Игрок, попытавшийся самовольно остановить игру, погибает от несчастного случая, а игра продолжается.

За пьяный дебош и реальные драки – немедленная дисквалификация вплоть до удаления с игровой территории.

Нарушения требований Уголовного Кодекса карается соответственно (то бишь, по жизни).

Ни в одной ситуации нельзя отбирать никакую, даже игровую, собственность игроков, кроме игровых монет.

Игровой год - 6 часов.

Город воров – Аранжун.

1. Находится вокруг кабака, границы обозначены, выносятся
2. В границах города воров все находятся в юрисдикции Бугра.
3. В городе, в отличие от кабака, разрешены дуэли и стычки. Бугор принимает ставки и является судьей.
4. В городе можно купить и продать рабов, нанять вора, убийцу или зомби, купить и продать информацию.
5. Постоянно находиться в городе могут только личности, представленные периодически гуляющему Бугру. Левые постояльцы рискуют игровой разборкой.

Особые игровые лица из Аранжуна:

1. Бугор - смертный, возможно, маг.
2. Воры - смертные, обладают магией плаща – невидимы в лесу и под стенами, если закутаются в плащ; могут проходить везде, где пройдут по жизни. Никогда не атакуют.
3. Нищие - смертные, возможно, маги. Заняты нищенством и торгуют информацией. Качество информации гарантируется Бугром.
4. Наемные убийцы - обладают той же магией, что и воры; имеют кроме оружия одно одноразовое заклинание обездвиживания - контакт на кожу, 5 минут.
5. Все перечисленные обязаны иметь сертификат за подписью Бугра.
6. В Аранжуне существуют круговая порука, культ мести и дуэльный кодекс.

Дуэльный кодекс.

1. Любые дуэли, проводимые в пределах Аранжуна, считаются официальными только при наличии лицензии у вызывающей стороны.
2. Наличие лицензии предоставляет следующие льготы:
 - право на защиту Аранжуном от родственников убитого на год.
 - в случае победы вызываемого он получает половину стоимости лицензии.
3. На ристалище разрешены поединки до 3 человек с каждой стороны, любым оружием по договоренности сторон. Могут быть: до смерти (с уходом в страну мертвых, до всех хитов), до первой крови (до 1 хита) и на тупом оружии (все хиты, но без ухода).
4. Каждая из сторон выставляет от 1 секунданта, судья - представитель администрации Аранжуна или мастер.
5. Работает тотализатор.
6. Оружие выбирает вызываемый.
7. Нарушение настоящего кодекса - смерть.

Х Х Х

Примечание – за опечатки мастерская группа ответственности не несет. (Исправлено при обработке на сайте «Русская изба»).

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

1. Правила боя.

1.1. Неприкосновенная зона - голова, гениталии, ступни и кисти. Удар в голову и гениталии эквивалентен самоубийству. Шея является поражаемой зоной только для кулуарок.

1.2. Допускаются следующие виды ударов:

1.2.1. Удары, рубящие и колющие холодным оружием согласно расхитовке;

1.2.2. Удары плоскостью строевого щита (не снимают хитов)

1.2.3. Удары корпусом по плоскости щита, но не по его ребрам – не снимают хитов;

1.2.4. Метание соответствующего оружия – по расхитовке;

1.2.5. Рукопашные удары, подножки, захваты частей тела и толчки, и корпус не допускаются. Запрещен удар ребром щита.

1.3. Конечности.

Рубящий удар по открытой конечности - отрубает, по закрытой - то же со второго раза.

2. Расхитовка по доспехам

2.1. Доспехом называется защитный покров тела из любых материалов, закрывающий не менее 50% площади корпуса и имеющий исторический, либо книжный аналог.

2.2. **Легкий доспех** - +1 хит.

2.2.1. Плетеная кольчужная майка любого металла;

2.2.2. Тонкий (до 3 мм) кожаный (либо из заменителя) доспех с элементами металла 0.5 мм;

2.2.3. Кожа 3-5 мм без металла.

2.3. **Средний доспех** - +2 хита, закрыты плечи и до середины бедра.

2.3.1. Плетеная кольчужная рубашка любого металла, либо гроверная майка

2.3.2. Кожа выше 3-х мм с элементами металла

2.3.3. Кожа выше 5 мм без металла

2.3.4. Листовое железо либо латунь от 0.5 мм либо дюраль от 1 мм в виде кирасы либо полумайки.

2.4. **Тяжелый доспех** - +3 хита.

2.4.1. Гроверная кольчужная рубашка с листовыми вставками, рукавами до локтя и полами до середины бедра;

2.4.2. Листовой металл от 1 мм либо дюраль от 2 мм, закрывающий корпус и плечи и имеющий юбку либо отбойник;

2.4.3. Кожа свыше 5 мм с элементами металла, закрывающая корпус, плечи и бедра.

2.5. **Шлемы.**

2.5.1. Шлемом считается головной убор из соответствующего конструкции материала, закрывающий верх головы и затылок.

2.5.2. Легкий шлем - лицо открыто, маска или хауберг - +1 хит

2.5.3. Шлем с личиной, забралом либо наланитниками +2 хита.

2.6. Фурнитура.

Полный комплект поножей и наручей стандартного образца из любого металла, закрывающий суставы - +1 хит при наличии доспеха.

2.7. Доспех закрывает только то, что он закрывает.

2.8. В бою человек имеет столько хитов, сколько на нем одето.

2.9. Дополнительные хиты: "капитанский", +1

2.10. Абсолютный максимум хитов, таким образом, 8: капитан в тяжелом шлеме и тяжелом доспехе с полной фурнитурой.

3. Расхитовка по оружию.

3.1. Игровым оружием является правдоподобно выполненный макет холодного оружия, поддающийся классификации по ТТХ.

3.2. Игровое оружие может быть выполнено из дерева, резины либо синтетических материалов. Рабочие поверхности оружия из особо твердых либо хрупких материалов должны быть армированы, либо обрезинены. Концы должны быть закруглены. Не допускается оружие, в котором при изготовлении боевых поверхностей был применен любой металл, либо сплав. Дюралевое оружие запрещено. Вес не менее 10 грамм на 1 см длины.

3.3. Оружие классифицируется на: мечи (одноручные - легкие, двуручные - тяжелые, полуторники в зависимости от веса и длины), топоры, копья, штанговое оружие, кистени, булавы и посохи, кинжалы и кулуарки, и метательное. Кинжалы, копья (кроме тяжелого), вилы, грабли и т.п. тычковое оружие, равно как посохи и кистени, считаются легким оружием. Топоры, алебарды, нагинаты, тяжелая булава и тяжелое копье, и все нестандартное оружие в весе от 5 кг при работе двуручным хватом считаются тяжелым. Метательное оружие в силу своей специфики считается легким, стрелковое подразделяется на легкое и тяжелое, как и мечи. Любые дополнительные к классическому виду рабочие поверхности снимают не более 1 хита.

3.4. На любое тяжелое, метательное, либо экзотическое оружие сдается экзамен. Любое оружие должно пройти мастерский контроль и получить метку. Нарушение этого пункта считается одним из грубейших нарушений правил.

3.5. Мечи.

3.5.1. Одноручный – длина с рукоятью от кончиков пальцев до начала плеча хозяина. Полуторный – общая длина от земли до подвздошины. Рукоять 3 хвата. Двуручный – лезвие от земли до подмышки хозяина, рукоять 5 хватов

3.5.2. Гард не должен иметь острых углов, металл должен быть обрезинен. Клинок армирован при необходимости. Режущие кромки сглажены, конец скруглен.

3.5.3. Минимальная ширина любого меча у гарды 4 см, двуручного - 6 см.

3.5.4. Одноручный меч снимает 1 хит с любого доспеха, рубит защищенные конечности со второго раза. Полуторник –1 хит с любого доспеха, фурнитуру сносит с 1-го удара. Двуручник – 2 хита, любая защита конечностей с 1-го раза.

3.6. Кинжалы и кулуарки.

3.6.1. Имеют длину лезвия: кулуарка в ладонь, кинжал в локоть. Гарда у кинжала обязательна.

3.6.2. –1 хит с бездоспешного или легкого. Убивает на месте при прикосновении к горлу. –1 хит при ударе в дырку в доспехе.

3.6.3. Кулуарки - для горла, кинжал - для боя.

3.7. Копья.

3.7.1. Легкое: длина не более 2 метров, мягкий наконечник из резины/тряпки/поролона, желательно прямое, хват не ближе 1/3 длины к нерабочему концу. –1 хит на любом доспехе, не действует на защищенные конечности.

3.7.2. Тяжелое: длина от 160 до 200 см, листовой резиновый наконечник с закругленным краем, на древке обмотки для рук, вес от 3 кг, хват 2 руки либо одной рукой с прижимом к боку. –2 хита все доспехи, берет защищенные конечности (уколом!)

3.7.3. Копьями не эффективны никакие удары и касания, кроме укола рабочим концом.

3.7.4. Копье имеет один рабочий конец.

3.8. Топоры.

3.8.1. Одноручный (легкий): общая длина в руку; длина лезвия - 1/3 общей, ширина лезвия - 1/4 общей длины топора. Мин. вес 15 гр./см. 1 лезвие, без пики. –1 хит с любого доспеха, конечности с 1-го удара.

3.8.2. Двуручный (тяжелый): Длина от поясной до подмышечной, лезвие по габаритам см 3.8.1., количество лезвий не ограничено. Двуручный хват не ближе 1/4, общей длины, от рукояти. –3 хита на любом доспехе, любая конечность с 1-го раз. Вес 20 гр. на см. длины.

3.9. Штанговое оружие (алебарды, нагинаты, косы, ассегай, трезубцы и т. п.)

Общая длина не более 2 метров, длина рабочей части до 1/4 общей длины, ширина до 1/6 общей длины. Боевая часть из листовой резины, либо и армирована, и обрезинена. Хват двуручный. – 2 хита на любом доспехе, в том числе и на колющем ударе. Конечности с первого раз. Вес от 20 гр./см.

3.10. Кистени, моргенштерны, булавы и т.п.

Боевая часть - поролон, тряпка, мягкая резина. Сцепка из плетеной веревки. Рабочие части гладкие. Длина рукояти - локоть. Длина сцепки – от 1/2 до 1 длины рукояти. –1 хит на не листовой доспех; не работает на защищенные конечности.

3.11. Боевой посох - для жрецов, описаны в магии.

3.12. Стрелковое оружие.

3.12.1. Луки: Легкий - натяжение до 10 кг. –1 хит, кроме тяжа. Тяжелый – высота от подмышки, натяжение от 10 кг. – 2 хита любой доспех. Макс. натяжение 15 кг

3.12.2. Арбалеты: Самострел (без механизмов) – 2 хита. Арбалет (2 механизма, поясная высота, ложа) – все хиты.

3.12.3. Сарбакан (плевательница). Хиты не снимает, стрелы бумажные, отравленные.

3.13. Метательное оружие.

Дротики и пилумы – до 1 и 1.5 м, диаметр конца от 4 см. –1 хит на любой доспех.

3.14. Щиты - кромки обрезинены.

3.16.1. Строевой - не менее 80х60 см. Может использоваться для ударов плоскостью.

3.16.2. Малый (фехтовальный) - не более 50 см в диаметре; носится на предплечье. Только такой щит может, носится в комбинации с двуручным оружием.

3.16.3. Ко всем остальным щитам не относятся особенности пунктов 3.17.1 и 3.17.2.

4. Правила, дополнительные к боевым.

4.1. Десять – уже гопа.

4.2. На вынос – только с мастером.

4.3. Почтовый голубь.

4.3.1. Имитируется бумажным самолетиком с написанным текстом. Человек в белом хайратнике тащит его куда надо, там молча(!) оставляет и идет обратно. Если к его приходу посылавшие все мертвы, умирает автоматически. Голубя обязательно нести в одной руке, высоко подняв над головой.

4.3.2. По голубю можно стрелять – по бумажному, а не по живому, разумеется, человеку. Попавший – забирает бумажку и отправляет носильщика в страну мертвых.

4.4. Несоблюдение правил хвата оружия может привести к тому, что человек до смерти надорвется, держа алебарду за самый кончик. На все воля Божья.

4.5. Несоблюдение времени лечения и смертности (мертвые валят в страну мертвых сразу после смерти, а не стоят вокруг потасовки и лезут в бой) вызывает мастерские санкции по отношению к капитану. Гоблины, замеченные в повторном входе в один и тот же бой после смерти, будут, метится красной нитроокраской в месте крепления бесстыжих глаз, да со всей дури малярной кистью. А потом – в Страну Мертвых. Отмываться.

5. Страноведческие особенности.

5.1. Пикты - не имеют тяжелого оружия и тяжелых доспехов. Легкое из камня и бронзы, не берет листовые доспехи и защиту конечностей. Имеют 1 средний доспех на 5 человек.

5.2. Южные страны - Стигия, Туран, Зингара и соседи. Не имеют двуручного оружия европейский типов.

5.3. Северные народы - Асгард, Киммерия, Гиперборея, Ванахейм – не имеют арбалетов и боевых машин. Не имеют греческого огня.

Блок: Фортификация



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА ПО СТРОЕНИЯМ

1. Крепости.

1.1. Крепость состоит из: стен; ворот (обязательны); бытовой части; храма; дворца.

1.2. Стены:

1.2.1. Штурмовая стена: Минимальная длина 7 метров. Мин высота 2 метра (выше - камень, ниже - дерево). Должна выдерживать вес нескольких лезущих человек

1.2.2. Не штурмовая стена: Четко обозначена; не проходная всегда, кроме случаев, когда проходящий находится в положении вне игры; проходная для мастеров, летающих и бестелесных тварей и воров.

1.3. Ворота: Выносятся по жизни. Не горят. Имеют ширину не меньше 170 см и проем не менее 2 метров. Должны быть навесными/подъемными и т.п. ("приставных" ворот не бывает!).

2. Дворец, храм.

2.1. Укрепленный дворец - см. крепость

2.2. Неукрепленный дворец четко обозначен, стены проходные по жизни, если нет штурмовой. Горит.

3. Рвы, ямы и т.п.

3.1. Рвом считается полоса, ограниченная двумя цепочками укрепленных в земле бревен (лежащих, гладких) шириной не менее 100 см. Проходится по мосткам по жизни, либо по

фашинам диаметром не менее 50 см.

3.2. При попадании в ров все с доспехом выше среднего погибают, средний идет лечиться (при отсутствии лечения смерть в течении 15 минут, лечение тоже 15 мин по отметке мастера) ниже среднего могут выйти на другой стороне. Предметы в руках "тонут", т.е. сдаются мастеру до конца боя. Луки, стрелы и кинжалы сохраняются.

4. Игровых водоемов нет.

5. Игровые крепления.

5.1. Цепи и т.п. имитируется тросами либо плетением из веревок.

5.2. Запрещается использование реальных режущих средств и отрывание креплений руками.

5.3. Игровые цепи "разрубаются" 10 ударами топора, либо тяжелого оружия с двуручного хвата, стоя выше уровня крепления.

Блок: Штурмы, Осады



Катапульти и прочее стационарное оружие.

При наличии всех механизмов классического варианта и имитации снарядов (мягкие емкости с водой, тряпочные, либо поролоновые снаряды) убивает независимо от доспеха. При попадании в конечность – сносит напроць. В щит - убивает.

"Греческий огонь".

Льется из котлов, укрепленных на стене, либо из катапульти. Имитируется крашеной водой. При попадании капель на все убивает. При прямом попадании в щит – щит "сгорает". Поджигает деревянные стены. Не лечится.

Штурмовая стена: при высоте меньше 2 м можно перелезть любым способом; может тараниться по жизни, и гореть. Каменная стена перелезается только с лестниц, либо по веревке, по жизни. Все дыры в штурмовой стене игровые.

Удары сквозь стены не наносятся; работа со стороны не штурмовой стены запрещена и карается мастерами.

Ворота: При отсутствии стены над воротами штурмуется, как стена. Вход может быть просто завален, но завалы горят.

Блок: Пожары, поджоги



6. Игровой огонь.

6.1. Горящим по игре считается предмет, либо здание, помеченное материалом красного цвета, закрепленным, либо имеющее внутри 20 огненных стрел на расстоянии не более 50 см друг от друга.

6.2. Время сгорания - 15 минут.

6.3. Огонь гасится заливанием водой в количестве не менее литра с последующим

отвязыванием тряпки мастером.

Блок: Плен



7. Пленение, плен.

7.1. Пленение производится приставлением оружия к горлу (при этом жертва может признать себя убитой), путем взятия под руки двумя вооруженными сопровождающими, накидыванием веревки на корпус либо две конечности, накидыванием сети, как веревки, либо на голову.

7.2. Пленный считается привязанным, если вокруг одной его конечности обмотана веревка, к чему-нибудь привязанная. Может освободиться при наличии оружия и одной свободной руки. Убегать только через игровые проходы!

Блок: пытки



8. Казни и пытки.

8.1. Все действия с пленными производятся без ущемления им физически. Допускаются игровые пытки, казни и работы по согласию пленного. При длительном (более 2 часов) пребывании человека в плену он имеет право на пищу и сон.

8.2. Все казни и пытки производятся в присутствии мастера, по мастерскому сценарию.

8.3. Пытки производятся без физического ущемления пытаемого.

8.4 Подверженный пыткам либо колется, либо на 2 срока в Страну Мертвых.

Блок: Ранения



6. Раны и раненные.

6.1. Раненым считается человек, потерявший все доспешные хиты и не получивший больше ни одного удара, либо человек с отрубленной конечностью. В случае неоказания помощи умирает за 30 минут.

6.2. Все ранения и хиты восстанавливаются по окончании боя.

6.3. Раненый лечится 30 минут и не может уже принимать участие в том же бою. При попытке это сделать – умирает ("открылись раны").

6.4. Раненый на поле боя лежит и тихо стонет, не шевелясь. Деньги отдает (если попросят), ибо противостоять мародеру не может. Может зарезаться, если есть нож и 1 рука.

6.5. Бог может сотворить чудо и полностью вылечить раненого, мгновенно и с правом вступления в бой.

Блок: Яды



СНАДОБЬЯ.

1. Пыльца серого лотоса. Мучительная смерть за 30 минут.
2. Сок черного лотоса. Смерть за минуту.
3. Пыльца его же. Наркотический сон 10 минут.
4. Сок/вино золотого лотоса - антидот, восстанавливает силы. Исцеляет. Имитация – ркацетели (вино).
5. Дым черного лотоса – позволяет увидеть все свои инкарнации и дает заклятие мрака.
6. Парализант.
7. Травы страны Куш - исцеляет.
8. Порошок желтого лотоса - наркотик.
9. Сок пурпурного лотоса – паралитик на 10 минут
10. Курение багряного лотоса - наркотик.
11. На владение подаются заявки. Маги 1 и 2 уровня пользуют свободно. Доставка имитируется караванами, плантациями.
12. Яблоки Деркетто – контактный яд. Активны 30 мин после получения от богини. Имитация - яблоко.

Блок: Магия



ПРАВИЛА ПО МАГИИ

ОБЩАЯ СИСТЕМА МАГИИ

1. Магия на игре служит средством для интеллектуального достижения своей цели.
2. Магией нельзя воздействовать на группу более 10 человек, выбивать ворота, засыпать рвы, проламывать стены, переносить игроков в осажденную крепость.
3. Единицей магической силы на Игре является 1 магик. Их количество восполняется один раз в игровой год. Накопление невозможно.
4. Каждый игрок имеет три личных магика, потеря которых влечет смерть. 1-й - жизненный, 2-й - боевой, 3й - культовый (может быть отдан верховному магу).
5. Вернуть личный магик можно в храме.
6. Северные варвары (Асгард, Ванахейм, Киммерия) имеют 6 магиков, 4 из которых жизненные.
7. Любой игрок может иметь магическое оружие, добыв его или получив в подарок.
8. Магическое оружие действует только на демонических существ и монстров, на других – как обычное.
9. Демонические существа поражаются обычным тяжелым оружием.
10. Монстры поражаются обычным оружием, магическое – удваивает удар.
11. Демоны: люди-змеи, люди-шакалы, древние демоны.
12. Монстры: змеи-Сатхи, драконы, обезьяны-гиганты и обезьяно-люди и т.п.
13. Магии можно научиться у учителей.
14. Любой человек возрождается с нулевыми познаниями в магии, за исключением отдельно оговоренных случаев.
15. Любое магическое оружие "ломается" после смерти владельца.

О МАГАХ

1. Магом может быть каждый, прошедший обучение у учителей и сдавший экзамен

Сфинксу. На магистра – 4 года, на бакалавра – 3. При применении маг всегда говорит правду о своих возможностях.

2. Маги делятся:

2.1. Великий маг и учитель. Владеет магией во всех отраслях знаний, может учить других, знает обычаи всех народов, не имеет доспехов, имеет 6 хитов.

2.2. Магистр. Специалист в одной области знаний, может учить по своей специализации. Знает обычаи всех народов. Не имеет доспехов, но имеет 5 хитов.

2.3. Бакалавр. Обучающийся специалист. Может проводить незначительные обряды и применять заклинания под руководством учителя. Может носить доспех, имеет 3 хита без доспеха.

2.4. Ученик – храмовый воин. Готовиться к получению звания – бакалавра, исполняет простые обряды, помогает во время церемоний. Может иметь доспех, имеет 2 хита.

3. Все заклинания магистров и учителей произносятся по памяти.

4. Заклинания должны иметь не менее пяти слов.

5. Заклинания для вызова мощных сил имеют в своем составе не менее 10 слов без предлогов и междометий.

6. Заклинание, произнесенное неверно, может повлечь за собой смерть мага либо вызвать катаклизм.

7. Если человек вызвал силы, превышающие количество личных магов, навеки становится рабом вызванных сил.

8. Для того чтобы стать магистром, надо сдать экзамен Сфинксу. Не сдавший экзамен попадает на двойной срок в страну Мертвых.

9. Если ученик не сдает экзамен, учитель теряет магии в размере половины положенных ему на данный игровой год. Если на руках такого количества нет, учитель умирает на двойной срок. Штрафные магии не восполняются.

10. Маги 1 и 2 уровня лечат любую болезнь, кроме Божьей кары. Третьего уровня – простейшие болезни и раны.

11. Проигравший в магическом поединке отдает магии победителю, начиная со следующего игрового года.

12. Для защиты храма, святыни или верующих, возможна любая магия, вплоть до вызова богов.

13. Маг может воздействовать на человека или группу людей, применив заклинание, равное по силе количеству магов этих людей плюс один. Магия при этом поражает одного человека, на усмотрение мага.

14. Магистр может стать великим магом и учителем, если за год подготовит 2-х магистров или трех бакалавров.

15. Бродячий маг живет за счет выполняемой работы: обрядов, лечения, изгнания демонов, проповедей и получает за это магии.

16. Любое колдовство теряет силу при смерти мага, наложившего чары.

17. Любой маг 1-го, 2-го уровня и бакалавр-священник имеют право наложить предсмертное проклятие. Сила зависит от уровня мага.

СИСТЕМА МАГИКОВ

1. Использование магов контролируется мастерскими и полумастерскими силами.

2. Один из трех магов можно отдать как плату за обряд, а второй использовать при защите.

3. Человек, пораженный магией на смерть, забирает магии у мага и относит в страну мертвых, объясняя, кто и как его убил.

4. Магии олицетворяются печатными купонами, выдаваемыми в стране мертвых и

собираемых по использованию полевыми мастерами.

5. Каждая святыня обеспечивается своим количеством магов.

О СИЛЕ МАГОВ И МАГИЧЕСКОМ ОРУЖИИ

1. Учитель - 100 магов, Магистр - 60, бакалавр - 20, ученик - 10.

2. Самое сильное заклинание - 20, слабое - 5.

3. Оружие

3.1. Посох Великого Мага - 30 магов, снимает 5 магов.

3.2. Посох Магистра - 10 магов, парализует, снимает 2 мага.

3.3. Если использовано более 25 и 8 магов посоха соответственно, посох разрушается. В противном случае заряжается от святыни за 1 час. Изготовление посоха – 6 часов.

3.4. В посох при изготовлении вводится часть личных магов изготовителя.

3.5. Флейта безумия - действует на всех, кроме магов 1-3 уровня. Для лечения обратиться к магу, либо найти способ самому.

3.6. Ладонь Сета. Убивает напрочь от одного касания. С мага снимает 20 магов. Доспехи не спасают. Этим обладают люди черного круга и Верховный маг Стигии. Применяется 1 раз в конкретной ситуации.

3.7. Меч с изображением Феникса – в бою обычное оружие, с демонов хиты как обычно, с монстров - вдвое. Дается только духом Эпимитреуса.

3.8. Знак Асур - оборонительное средство одноразового действия. Отнимает 20 магов с применившего против Знака Ладонь Сета.

4. Артефакты.

4.1. Сердце Аримана - Аквилония. 300 магов. Может оживлять мертвых, ритуал неизвестен, подзаряжать посохи, заряжать личные магики. На все это – не более 100 магов.

4.2. Кольцо "Звезда Хорала" - Стигия. 10 магов. Порабощает 1 человека противоположного пола. Повышает магическую сопротивляемость. Магики не оперативны.

4.3. Кольцо Рокхамона - Где-то. 50 оперативных магов, отпугивает всех демонов.

4.4. Пояс Хамсы - Стигия. 50 опер магов, нейтрализует действие магических ловушек Черного круга.

4.5. Кристалл горы Имш - на начало не существует. 200 магов. Для создания – черный маг 1 уровня должен найти гору Имш, спуститься в Ад, поцеловать царицу и освободить души трех магистров. При использовании кристалл вызывает трех черных магистров. Для их убийства надо разбить кристалл. По исчерпанию магов кристалла магистры исчезают. Должен стоять на видном месте без охраны.

4.6. Кольцо Сета - Стигия, верховный маг. 30 неопер магов. Служит силой раба кольца - павиана.

4.7. Знак Иргала Зага. Начертанный, дает защиту от зверей и монстров.

4.8. Книга Склоса - в Безымянном месте. Находиться рядом можно 10 минут. Снимает 80 магов за просмотр. Страж - 50 хитов и не поражается магией.

О ПИРОТЕХНИКЕ И ЕЕ ПРИМЕНЕНИИ

1. Пиротехника имитирует магию.

2. Пиротехника разрешена к применению немногим людям и командам. Спецконтроль осуществляется следующими лицами: Д. Громов, А. Лахтер, В. Мацкеплишвили (контроль Б. Успенского)

3. Применение пиротехники другими карается 12-ю часами в Стране Мертвых.

Повторное - дисквалификация.

4. Основное требование - "дуракоустойкость". Все средства обязаны пройти мастерский контроль ДО начала игры.

5. Свойства пиротехники:

5.1. Дымовые шашки – усыпляют обычных людей, с мага – 5 магов.

5.2. Хлопушки – 1 хит

5.3. Взрывпакеты и петарды – по хиту с группы до 5 человек, с мага либо хит, либо 10 личных магов.

5.4. Шутихи, ракеты и прочее. Запущенные в радиусе 10 шагов – сжигает все и вся. Запускать только вверх, доспехи являются защитой, снимается 20 магов и 10 хитов в сумме со всех пораженных. Хиты снимаются с доспешных, бездоспешные сгорают на месте. С магов снимаются по 2 хита и 20 магов с каждого. Каменные постройки не горят.

6. Магические поединки.

6.1. Два мага могут вызвать друг друга на магический поединок. Правила дуэлей на них не распространяются. Поединок производится в присутствии мастера.

6.2. Поединок на посохах. Пропущенный удар снимает 2, либо 5 магов, и 1 хит. При соприкосновении посохов они разряжаются.

6.3. Поединок на заклинаниях. При отсутствии контрзаклинания маг подвергается воздействию такового. При наличии контрзаклинания и произнесении его, маги теряют соответствующее количество магов. Если заклинание есть, но магов нет, засчитывается проигрыш, и сдача на волю победителя. По окончании магов – маг умирает.

6.4. Поединок на пиротехнике. Проводят только верховные маги, в соответствии с правилами использования пиротехники, обязательно с контролирующим ее мастером.

6.5. Можно выйти на поединок с фантомом противника, используя любое оружие. Проигравший теряет 50 магов. Могут маги 1 и 2 уровня.

6.6. В поединке на посохах тратится энергия посоха, на заклинаниях - личные, и можно использовать магии, полученные за обряды.

7. О служителях культов, настоятелях храмов в командах.

7.1. Служитель культа соответствует бакалавру.

7.2. Обязательный обет безбрачия.

7.3. Обязан соответствовать своему имиджу внутренне и внешне.

7.4. Проводит обряды: похорон, свадеб, помазания, освящения оружия и торжественные молебны.

7.5. Может повысить свой уровень, если за год 2 раза ходил на занятия наставнику и сдал экзамен сфинксу. Имеет право на предсмертное проклятие.

7.6. Атрибуты: хайратник цветов культа Медальон со знаком божества, требник с молитвами и заклинаниями на все случаи жизни. Хламида и плащ. Требник утверждается мастерами по магии.

7.7. Священник, повысив уровень, может уйти в бродячие маги, при условии замены. Храм не должен быть без пастыря.

7.8. Храм должен иметь: вход, стены, алтарь, место для службы, личные покои (палатка).

7.9. В храме можно хранить различные святыни: казну, предметы власти, знамена, трофеи, колдовское оружие.

7.10. Храм сохраняет экстерриториальность час после взятия крепости, потом штурмуется.

7.11. Убитый при исполнении священник сидит в СМ не более часа.

Блок: Магические существа

**МАГИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА.****1. Демоны.**

1.1. Демоны - полумастерские силы, вызвать их могут служители любого культа за магическую плату. Они выполняют поручение и уходят. В кредит не работают.

1.2. Вызов демонов: простой - 30 магов, король - 50, вызвать могут только маги 1 и 2 уровня.

1.3. Демон обязан выполнить поручение и взять плату. Не более 1 поручения за раз.

1.4. Демон имеет 20 хитов, король 30. Поражаются тяжелым оружием, клинком с фениксом, "кулуарка" с фениксом – все хиты.

1.5. Демон может, вселится в тело человека, и человек обязан выполнять все его приказы. Демона можно изгнать экзорцизмом. 30 - 50 магов. Талисман защищает от демонов, но только единожды.

1.6. Кольцо Рокхамона отпугивает демонов, но не подчиняет. Кольцом можно убить простого демона.

1.7. Плату за вызов демоны отдают мастерам для учета потраченной магии.

1.8. В случае неподчинения, либо чрезмерного душегубства демон карается богами. Демоны-одиночки толпами не ходят. Даже король не в состоянии вывести фалангу демонов.

2. Монстры.

1.1. Монстры - реликтовые твари из древних времен. Заявки принимаются. Не носят оружия, поражаются всем, кроме кулуарок (кои поражают обезьян). Монстры не приучаются, не ходят больше 1 и не понимают человеческой речи.

1.2. Могут быть травоядными, но проверять – себе дороже.

1.3. Заклинаниям не подчиняются. Могут быть убиты магией, но не подчинены.

1.4. Могут быть рабами артефакта.

3. Дети Сета - человеко-змеи.

3.1. Являются полумастерскими силами, подчиняются папе. Могут быть убиты оружием или магией. Имеют без доспеха три хита, носят легкий, либо средний доспех, носят оружие.

3.2. Обладают магией, как 3 уровень.

3.3. Могут принимать облик любого человека, распознаются жрецами Ассуры.

4. Зомби.

4.1. Соответствуют названию. Могут быть вызваны из тайных гробниц невинно убиенных в Аранжуне. Оплачиваются деньгами, и, при необходимости, магиями. Вызов обходится в 20 магов на зомби.

4.2. Тайну ритуала знает только Бугор. При его смерти ритуал считается утерянным.

4.3. Зомби имеет 20 хитов вне зависимости от доспеха, конечности не отрубаются (то бишь сразу прирастают).

4.4. Зомби живет один час от выхода из гробницы, после чего его душа освобождается, а тело обращается в прах.

4.5. Зомби не могут общаться ни между собой, ни с хозяином. Понимают устные команды, отдаваемые текущим владельцем выдаваемого в Аранжуне талисмана. Талисман исчезает вместе с зомби.

4.6. Зомби тупы, то есть выполняют только четкие прямые команды, и не разбирают, где

свои, где чужие.

5. Кровососущие.

5.1. Вампиры – личной магией не обладают. Имеют 1 хит и – 10 магигов, кои стремятся довести до нуля.

5.2. Поражаются осиновым колом, серебряным клинком или магией. Можно отпугнуть по жизни запахом чеснока или лука.

5.3. На начало игры сыты и довольны. Питаются кровью. Через час – 2 магика, 2 часа - 4 магика, 3 часа - 7 магигов, 4 часа - 10, и смерть.

5.4. Переедание вредно. +1 магик - лень, +2 - болезнь, +3 - смерть.

5.5. Укушенный не становится вампиром, а теряет все магии и умирает.

5.6. Имитация укуса противоположным полом - поцелуй, тем же - касание двумя руками к горлу.

5.7. Закрытое доспехом горло предохраняет.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

1. Вся экономика базируется на игровых деньгах и их количестве.

2. На игре имеют ненулевую стоимость только монеты, обеспеченные "золотым" запасом кабака. Кабатчик имеет запись всех имеющих официальное хождение монет и регулирует их взаимный курс. Каждая страна может выпустить свои монеты, которые обретают вес с момента сдачи капитаном в кабак обеспечивающих стоимость материалов. Таким образом, производя эмиссии денег, страны могут влиять на покупательную способность чужих монет.

3. Условной эквивалентной денежной единицей, эмитируемой кабаком и обеспеченной его начальным состоянием, является 1 бут. На начало игры игроки, сдавшие стартовый взнос, получают

буты по льготному курсу. До момента начала игры 1 бут имеет стоимость 1 бутылки водки (0.5л, бодяга, есно).

4. Для того чтобы команда была дееспособна, она должна иметь казну государства из расчета не менее 1/2 бута на человека в лагере по текущему курсу. Люди, не обеспеченные казной и не имеющие на себе по 1 буту минимум, умирают.

5. Армия, идущая в поход, должна иметь по 1 буту на человека в казне полководца.

6. Люди в количестве от 2х до 5и, идущие по полигону не в военных целях, должны иметь по 1/2 бута на человека. Одинокий путник может не иметь при себе денег (нищенствовать), но не более 3х часов отсутствия в своем лагере.

7. Казна хранится только в игровых постройках либо игровом кошельке капитана. Не может быть закопана, спрятана на дереве либо в неигровой постройке и/или одежде.

8. Разбой, явно как обирание трупов и раненых в смысле забирания денег допускаются, при условии отсутствия неигрового насилия. Мертвые не воняют, то бишь не успевшие слинять в Страну Мертвых

трупы обязаны отдавать все свои деньги по требованию живых (это не касается трупов на пути в СМ).

9. Деньги являются способом расчета в кабаке и Аранжуне, но, впрочем, кабак принимает неигровые деньги так же легко.

10. Вынесшая кого-либо команда загребаёт казну, конечно, если найдет (или может, кто подскажет).

Блок: Кабаки



1. Место кабака в игре - Аранжун - город воров.

- 1.1. Кабак есть место распития напитков, приема пищи и прочих увеселений.
- 1.2. Кабак также является местом торговли информацией и наемниками, **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** через кабатчика (игровой треп, тем не менее, не ограничивается)
- 1.3. Все остальные **ИГРОВЫЕ** действия в кабаке возможны (кроме некоторых, запрещенных ниже), но могут вызывать недовольство кабатчика.
- 1.4. Кабак не выносятся.
- 1.5. Кухня и палаточная зона кабака является запретной зоной по жизни, нарушение наказывается соответственно.
- 1.6. При неигровом поведении в кабаке человек рискует потерять все хиты, кроме игровых.

2. Правила поведения

- 2.1. В кабаке разрешается только игровое общение и соблюдается игровая субординация. Нарушение карается мастером.
- 2.2. Обращаться к кабатчику рекомендуется предельно вежливо. Неигровые фени с деньгами и продуктами караются по жизни, и совесть не будет меня мучить.
- 2.3. Оружие в кабаке не обнажается; нарушение карается мастерским беспределом со стороны мастера-кабатчика.
- 2.4. В кабаке разрешены игровые отравления с предъявлением сертификата кабатчику; для отравления необходим физический контакт с отравляемой пищей.
- 2.5. Против людей, не находящихся за столом и не принимающих пищу, может применяться кулуарка либо сеть.
- 2.6. Красть можно, но только игровые деньги, либо пищу со столов и стойки.
- 2.7. В кабаке регулярно публикуется "черный список" - кто, сколько и за чью голову даст.
- 2.8. Рабы принимаются практически постоянно и с овеществленной благодарностью.

3. Кабатчик

- 3.1. Разумеется, торгует. Деньги вперед, господа!
- 3.2. Меняет купоны на игровые и обратно.
- 3.3. Имеет оружие - поварешку, оглушающую на 15 минут с одного касания.
- 3.4. Может быть убит, см. выше, но - не советуем.
- 3.5. Скупает доспехи и оружие. **ВНИМАНИЕ!** Купленные кабаком предметы не возвращаются!

2.0.0.3