

ДЮНА - 99

Наша команда рада предложить Вашему вниманию игру под названием "Дюна". Игра проводится по одноименному произведению Фрэнка Херберта.

Никакого отношения данная игра к одноименным играм фирмы WESTWOOD не имеет.

Игра планируется на 22-25 июля 1999 года.

Размер взносов устанавливается.

Правила можно получить:

- 1) У мастеров (способ связи ниже)
- 2) На Зиланконе у них-же.
- 3) На WWW.CHOAM.DA.RU
- 4) В Fido-конференциях RU.RPG.DUNE и RU.RPG.TEXT

Материалы по игре по мере их создания и завершения будут поститься в RU.RPG.TEXT и RU.RPG.DUNE.

Конференция RU.RPG.DUNE создана также для свободного обсуждения правил и разрешений тех или иных вопросов возникающих у игроков. Да и вообще для разговоров по этому миру.

Конференция RU.RPG.DUNE есть на московском (5020) бекбоне.

Синбаи для других городов:

461/640 5005/5005 5011/13 36 59 5023/1 8 11 5030/251 5035/10 5038/9
5049/256 5051/16 5054/9 5083/61 5095/4 28 5100/21

!!! Напоминаю: заявки подавать надо заранее !!!

Заявки подавать можно мне - Владимир Тригубов

Fido: 2:5020/874

Тел.: (095)-125-0723

e-mail: choam@chat.ru

А также:

Александр Татаринцев

Тел: (095)-333-2625

Алексей Кельтур (Alexey Keltur)

Тел: (095)-330-6236

Fido: 2:5020/1461

Заявки приветствуются как командные, так и одиночные и смешанные.

Вакансий много.

Представления о Мире (ред. от 2.11.98)

"He who control the spice -
control the universe !"
Сиридар-барон В.Харконен

Сейчас идет год 10,191 по имперскому латонисчислению (после образования Космического Союза). (Или 26,491 от Рождества Христова)
Рассматривается некоторый участок вселенной, занимаемый галактической империей и события, представляющие наибольший интерес.

Каладан - родина дома Атридесов (House Atreides), известный как первый по величине дом. Свой корни ведут от мифологического греческого рода Атреев. Уже несколько поколений проживают на планете Каладан (Caladan). Во время битвы при Коррино выступали на стороне родственного дома Салузы II.
На данный момент домом Атридесов правит Герцог Лето (Duke Leto), имеющий наследника Пола Атридеса (Paul Atreides), матерью которого является бывшая послушница Бене Джессери. Являются открытыми противниками дома Харконнен. Пользуются поддержкой большинства домов Раша. Недавно этому дому было отдано исключительное право на разработку и добычу меланжа на планете Арракис (Arrakis).

Гьеди Прайм - цитадель дома Харконенов. Свои корни берет с древней русской династии, существовавшей на Терре. После бегства с Корринской битвы был довольно слаб. Долгое время был известен как крупный производитель на меховом рынке, где и получил большую финансовую опору. А получив имперский контракт на добычу меланжа с планеты Арракис стал самым богатым домом.

На данный момент контракт на добычу спайса передал дому Атридесов. Но дом Харконенов продолжает содержать на Арракис несколько военных баз и город Картаг - где расположено графство Глоссу Рабана.

Дом Харконнен стремится уничтожить Атридесов и вернуть право на добычу спайса. Поддерживается некоторыми домами Раша, выдавшими в Харконненах наиболее выгодного военного и политического партнера. Также, вероятно, поддерживается Императором.

На Гьеди Прайм располагается также малый дом Лермонтова, дальние родственники Харконненов, но нельзя сказать, что они союзники.

Планета Кайтан. Именно там находится регентство падишах-императора Абдама IV. Дом Коррино. Политическое положение его довольно слабо, но благодаря сардукарам никто в открытую не противоречит воле падишах-императора. В совете Ландсерада ходят разговоры о его смещении. Всеми силами пытается закрепить свое могущество. Находиться в политическом альянсе с Гильдией Навигаторов и Бене Джессери.

Валлах IV. Здесь находится Дом Соборов, местоположение школы Бене Джессери. Представительницы обладают паранормальными способностями. В политических целях используются послушницы и выпускницы школы для выполнения императорской воли и собственных планов Ордена (пример: леди Джессика)

Салюза II. После переезда императорского дома на Кайтан превращена в планету-тюрьму. Отбросы общества. Сюда ссылаются преступники, осужденные за особо тяжкие преступления.

И разумеется планета Арракис (Arrakis), наиболее крупный объект приложения сил и противоборства различных союзов и группировок.

Юридически правителями Арракис сейчас является дом Атридесов, в столице Франис, городе Арракисе, сейчас находится их штаб-квартира, где делами управляет ментат Атридесов Зуфир Хават (Thufir Hawat). В 200 км к северу расположен Картаг, прозываемый Дешевым. Здесь находится основная база и цитадель графа Глоссу Рабана, старшего племянника сиридар-барона ладимира Харконена.

относительно недалеко от обоих городов расположена база Гильдии Навигаторов и их космолетов. Их весьма интересует положение дел, ибо от спайса зависит не только их экономика, но и собственная жизнь.

Заслуживает внимания также небольшое графство Геннинг, находящееся на территории Харкоенов. Посланы на Арраки для арбитража со стороны императора.

Говорят, что на Дюне есть небольшая горстка населения, живущая вне городов и деревень, которая называет себя Свободными. Про них мало что известно, да ими, впрочем, пока что никто и не интересуется...

Да! Довольно далеко от Дюны расположены две планеты - Тисйлакс и Икс, единственные, избежавшие Бутлеровского Джихада. Про них тоже мало что известно, но возможно у них тоже есть свои взгляды на Арраки.

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ

Живи, насколько сможешь полной жизнью. Жизнь - это игра, правила которой ты узнаешь, погружаясь в нее и проигрывая в нее до конца. В противном случае смещение игры постоянно преподносит тебе какие-то скрпирзы, постоянно застигают врасплох. Неиграющие часто скулят и жалуются, что счастье всегда обходит их стороной. Они отказываются увидеть то, что сами могут творить свою удачу.

Подпись: Дарви Одрейд
Ф.Херберт "Еретики Дюны"

Мы хотим изобразить этот мир так, каким он нам и представляется: опасный мир заговоров и интриг. Основной движущей силой в мире является политика и игры домов, как внешние, так и внутренние. Но не эта идея главная.

> Мы хотим на игре столкнуть несколько абсолютно разных культур, как по своему социальному содержанию, так и по восприятию мира (менталитету).
> И в какой-то мере даже несовместимых социально. Это будет даже не мир, и даже не совокупность миров, а разные миры со своими мерками и понятиями и даже правилами, которые тем не менее вынуждены жить вместе, и пытаться друг друга понять...

Мир дюны - мир интриг где ценится не только устранение нужного персонажа но и связанные с этим последствия, когда удается завязать интригу оставаясь при этом не только в тени но и подставить нужную тебе жертву и добиться требуемого результата.

Хотелось-бы избежать разных правдоискателей - в мире Дюны прав тот кто сильнее, но мы имеем ввиду не физическое превосходство, честь тоже может быть силой и простой солдат, умерший, но не предавший хозяина может быть сильнее предателя-героя.

Не забывайте, что мир Дюны - это мир ФАНАТИКОВ и человек легко отдает жизнь во имя идеи. Идея это то, что движет миром Дюны. Не надо ни в коей мере применять правила нашей жизни на Дюне, там каждый не только имеет шанс стать героем, но и просто обязан им быть в обычный арракинский полдень.

> Также мы хотим от этой игры не столько сюжетного протечения всех событий, каким он был показан Ф.Хербертом, сколько иллюстрирования протечения всех возможных событий, какие происходили в это-же время, или > могли-бы произойти в этом мире. Это вторая из главнейших задач.

А этот мир настолько богат, что все интересные события, просто не могли быть схвачены. Проще говоря мы хотим как-бы раскрыть этот мир, показать то, что было скрыто от читателя.

Мы хотим смоделировать полноценную, жизнеспособную модель мира, чтобы в нем жилось, а не игралось. Красивой игры, пединков, тактически и стратегически подготовленных сражений, коли таковые будут.

Надеемся, что социология будет достаточно развита, что-бы быть применимой в познавательных целях к нашему миру.

Хотелось бы увидеть мир Дюны, который будет прожит целиком, день за днем, минута за минутой; для мира и игры, а не отыгрыша перед камерой.

Одна из идей: набирать команды из различных игроков и групп (т.е., например, один что-бы дом был составлен из нескольких небольших команд), дабы стимулировать внутреннюю игру.

А в остальном - смотрите эпиграф...

Обозначения:

- команда отсутствует
- * - команда набрана частично
- + - команда набрана полностью
- ? - набор команды под вопросом

В скобках указывается местоположение команды на начало игры:

Список команд:

- I. Дом Харконненов (Harkonnen)
 1. Баронство Владимира Харконнена (Vladimir) (Гьеди Прайм)
 2. Поместье Фейд-Раус Харконнена (Feud-Rautha) (Гьеди Прайм)
 3. Графство Глоссу Раобана (Glossu-Rabban) (Дона, Картан)
 4. Малый дом Лермонтова (House Lermontov) (Гьеди Прайм)
 5. и прочие представители
- II. Дом Коррино (Corrino)
 1. Левый трон. Имперский дом Шадлама IV (Kaitan) (Kaitain)
 2. Графство Фенринг (Дона)
 3. и прочие представители
- III. Дом Атридесов (Atreides)
 1. Герцогство Лето Атридеса (Каладан) (Caladan)
 2. Управление (Дона, Атракин) (Atrakeen)
 3. Дом Гиназ (Каладан)
 4. Остальные представители
- IV. Свободные (Дона)
 1. Синки (города)
 2. Грыбны (деревни)
 3. Паны (деревни)
 4. Свободные
- V. Навигаторы
 1. Гильдия навигаторов (Космопорт на Доне)
 2. Контрабандисты (Дона)
- VI. Дом Сиборов
 1. Бене Джессери (Bene Gesserit) (Валлах IX)
- VII. Высокотехнологичные планеты
 1. Тлейякс
 2. Планета Икс
- VIII. Салуза II
 1. Ссылные
 2. Колонисты
- IX. Прочие.
 1. Торговцы
 2. Планетарные услуги (космический союз)
 3. Производители (Костюмы, поля, оружие)
 4. Плантации Кайиза (свободные, Дона)
 5. Совет Ландораад (Landaraad)
 6. Грамман
 7. Беглые
 8.

Наркотики.

"Всего лишь единым усилием воли
я заставляю работать свой мозг.
Благодаря нектару сафо убаютываются
мои мысли, губы приобретают цвет,
цвет становится предупреждением...
Ментат Питер Де Вриз.

Наркотики употреблялись людьми издавна. После Бутлерианского Джихада их употребление и распространение легализовали. Многие наркотические вещества запрещены из-за их высокой токсичности. Некоторые наркотики организовали вокруг себя целые культы, в основном это были наркотики психотропного воздействия (спайс, L3E, и т.д.).

Наркотики по своему воздействию делятся на психотропные, стимуляторы и транквилизаторы.

Вот небольшой список широко распространенных наркотических веществ :

- Семута - Изготавливается из обугленных остатков элекового дерева. Очень популярен. Музыканты часто принимают семуту, так-как считают, что он помогает им играть. Некоторые пытаются воспроизвести семутную музыку, которая звучит в голове у человека под воздействием наркотика. Психотропный.
- Элека - Наркотик лишает человека инстинкта самосохранения. Его дают гладиаторам перед боем, что-бы лишить их возможности активного сопротивления. Кожа, принявшего наркотик, принимает морковно-красный цвет. Транквилизатор.
- Гачаг - Типа кофеина, но более сильного действия. Изготавливается из желтых ягод растения Аракос. Стимулятор.
- Либан - Спайсовая вода. По действию сходна со спайсом, но слабее. Психотропный.
- Сафо - Насыщенная энергией жидкость. Усиливает умственную работу. Изготавливается из корней эказа. Стимулятор.

Хорошее управление никогда не зависит от законов, но от личных качеств правящих. Механизм управления всегда в подчинении воли тех, кто управляет этим механизмом. Следовательно, самый важный элемент управления - это метод отбора лидеров. Руководство Космического Союза.

Сразу скажем: экономика на игре не отыгрывается, а играется. И в этом есть большая разница.

Основным объектом экономики является конечно банк КХОАМа и товарно-валютная биржа КХОАМа.

Деньги: Есть 2 вида денег - солярисы и имперские доллары.

Солярисы служат для банковских расчетов, оплаты услуг Космического Союза, крупных межпланетных торговых операциях и т.п. В солярисах выплачиваются дивиденды по акциям КХОАМа.

Имперский доллар - обычные деньги.

Все активы состоят на учете в КХОАМе, за исключением имперских долларов, которые выдаются на руки играющим и свободно ходят.

Т.е. все операции по купле-продаже соляриев, сырья, сооружений и всего остального производится только через биржу КХОАМа. Так-как действительным считаются отчеты КХОАМа о ваших активах, а не ваши собственные записи, но, разумеется, они должны совпадать.

Курс соляриса по отношению к доллару примерно 1 к 5-ти. (1 сол ~ 5 дол) Но это не точно, ибо курс меняется с каждым биржевыми торгами.

По последним торгам коридор изменения курса - от 4 до 6.

Статьи доходов: Перед каждым торгом КХОАМ выплачивает дивиденды по своим акциям. У каждой команды есть свое дело (или несколько) благодаря чему оно приносит денежную прибыль. Дело только в фактах и цифрах. Хотя отыгрыш приветствуется и награждается. Это основные статьи доходов.

Статьи расходов: содержание высококвалифицированного персонала, расходы на внутренние изобретения и производство, расходы на дело (не только денежные, но и сырьевые), транспортные услуги Союза, содержание и возведение защитных и оборонных сооружений.

Биржа КХОАМа: биржа открывается в 11:00 и 18:00, после досмотра участников торгов (на предмет оружия), начинается 1-я часть:

Объявление результатов предыдущих торгов, экономические новости, выплата дивидендов по акциям и ценным бумагам.

Часть вторая, торги:

Участники посылают свои лоты. Ведущий по очереди объявляет лоты и начинают аукцион по каждому лоту. После завершения сделки, сделка фиксируется и торги продолжаются. Все расчеты сделок, переводы активов и т.п. совершаются ПОСЛЕ торгов.

ВНИМАНИЕ: все торговые договоры на бирже ЗАПРЕЩАЮТСЯ, в любое другое время - пожалуйста.

Человек, уличенный в нарушении биржевых правил может быть удален с торгов и/или подвергнут штрафу .

Занимаются всем этим экономисты, маклеры, ментаты и клерки.

Неспециалистам на бирже придется действовать через нанятых маклеров.

6 совете Ландсраада. (Landsraad)

"Проблема лидерства неизбежна - кто будет играть роль Бога ?"
Лито II, "Украденные дневники"

1. Общая позиция

Интересным объектом по регулированию военных действий, экономических и политических взаимоотношений является совет Ландсраада. На собрании совета обсуждаются произошедшие действия, заключаются и расторгаются договоры, решаются недоразумения и т.п.

Совет обязан следить за соблюдением правил Великой Конвенции, условий Бутлерианского Джихада, правил Канли для всех домов Раада.

Совет обязан проследить, что-бы в военных действиях были соблюдены правила Канли:

- 1) Запрещается применение против людей атомное, а так-же бактериологическое, химическое и любое другое оружие массового поражения.
- 2) Запрещается вызывать военную помощь у других домов численностью больше 3-х батальонов с одного дома (по игре - 3 человека).
- 3) Запрещается нападение без объявления войны, заявленном на Совете и официального предупреждения.

Совет так-же обязан следить за выполнением условий Бутлерианского Джихада:

- 1) Запрещается изготовление и применение любых видов оружия массового поражения
- 2) Запрещается изготовление и применение любых устройств сложной логической связи (компьютеры любых поколений, кибернетические механизмы, счетные устройства и т.п.)
- 3) Запрещаются любые эксперименты на человеческом теле, как-то вживления, замена органов, выращивание и клонирование клеток человека, и т.д.
- 4) Запрещаются любые сложные механизмы. Список разрешенных механизмов был утвержден специальной комиссией.

Правила должны соблюдаться всеми домами. При подозрении на нарушение правил Ландсраада какого-либо дома, дом предстает перед судом Совета. На суде действует "презумпция невиновности". Если вина дома доказана, дом несет наказание, начиная от предупреждения или штрафа, заканчивая ополчением Раада на нарушителя или атомной бомбардировкой.

Только Великие и Малые дома имеют право голоса на Совете.
Хотя присутствовать на Совете и высказывать свое мнение имеет право любой.

2. Игровая часть.

Подразумевается, что Совет - дело игроков, а не мастерское собрание. Мастерская команда к Совету Раада не имеет почти никакого отношения ;-) Совет Ландсраада собирается каждый игровой день в 19:00. Там можно встретиться и поговорить с представителями других команд, договориться, что-то решить, объявить вендетту, заключить мир. На время 19:00-20:00 существует негласное соглашение о приостановке боевых действий. В это-же время там будут мастера, готовые ответить на ваши вопросы. Разумеется, приход на Совет и обсуждение ПО ИГРЕ. Если только вы не пришли пьяным.

Паранормальные возможности человека. (ввводная)

When are the witches to be trusted? Never!
The dark side of the magic universe belongs
to the Bene Gesserit and we must reject them.
Tylwyth Waff, Master of Masters

В этом мире известно о некоторых паранормальных возможностях человеческого мозга. Их развитием занималось несколько школ, но на настоящий момент активно действуют только две из них: школа Навигаторов и школа Бене Гжессери. Человек, занимающийся развитием своих психофизических способностей в каком-либо разделе, практически не может изучать другие. В основном из-за скрытой вражды лежащей между школами.

1-я школа, школа Бене Гжессери, обучает человека контролировать свое тело и обучает знаниям по человеческому организму в целом. В основу школы положен контроль и управление своим телом. В виду ряда специфических причин в эту школу принимают только женщины.

2-й школа, школа навигаторов. В основу положено прием человеком больших доз психотропных наркотиков и веществ, расширяющих сознание. Возможности, которая открывает эта школа мало изученны. Однако то, что уже есть весьма ловко поставлено Гильдией Навигаторов на коммерческую основу. Из-за побочных эффектов воздействия спайса в эту школу принимают только мужчин.

Если представить всю совокупность паранормальных возможностей человека в виде листа бумаги, где нарисованный круг будет обозначать человека, то знания Бене Гжессери лягут внутри этого круга, а знания навигаторов - снаружи...

Можно также представить систему человеческих познаний в виде трех сцепленных колец, каждое кольцо обозначает один из типов познаний:

1. Познание за счет личного участия (школа Бене Гжессери)
2. Познание "просто так" (школа Навигаторов)
3. Познание путем расчета (школа ментатов)

Все направления познаний изучаются в специальных школах.

Многого еще не изучено.... Возможно появятся новые школы, которые найдут свой путь изучать новые паранормальные возможности человека...
Кто знает ? ...

Яды и ядовитые вещества.

"Помните про зуб ! В этом зубе ампула с ядом. Просто надавите на него и выдохните. ВЫ БУДЕТЕ ПОМНИТЬ ПРО ЗУБ !" Сак-доктор Беллингтон Уйе

Большую роль в этом мире играют яды. Ядом травят соперников, смазывают клинки, используют в интригах, заправляют пистолеты и т.п.

Яды поражают своим разнообразием и возможностями для творчества и красоты интриги. Это идеальное средство сказать: "Это не я, а не я - это тоже не я...", и при этом сделать все, что тебе надо, и смотреть на эту "картину маслом и сыром" пассивная и невинно улыбаясь...

Существуют специальные устройства, обнаруживающие яды. Бывают 3 типа: стационарные, переносные и карманные.

Действие: человек, у которого где-нибудь есть яд, на вопрос человека с этим устройством: "Выку-ли я яды ?", должен отвечать честно, где "виднеется" яд. (на клинке, на теле, в карманах и т.д.). Исключение составляют яды, разработанные специально для того что-бы быть невидимыми для этих приборов.

На начало игры существует довольно малое кол-во ядов и подобных веществ. В основном их придется медикам или ментатам исследовать и придумывать. Для этого смотри "Яды и ядовитые вещества, версия для ментатов"

У каждого яда есть свой уровень сложности, от него зависит срок его изготовления. Для изготовления яда, требуется название яда и его формула в универсальной записи (смотри правила для исследователей). Получить формулу можно каким-нибудь способом у изобретателя (купить, украсть и т.д.)

Перемещения между планетами осуществляются только с помощью Гильдии Навигаторов. Все перевозки, осуществляемые между планетами, делятся на рейсовые и чартерные.

Без участия Космического Союза перелет НЕВОЗМОЖЕН !

I. Рейсовая перевозка.

Регулярные полеты в:

11:00 15:00 19:00 23:00

Эти рейсы забирают с собой только:

(каждый пункт оплачивается по соглашению сторон)

- 1) Люди
- 2) Ручная кладь (багаж, личное холодное оружие, личные инструменты и т.п.) - сдается в багаж
- 3) Почта
- 4) Оборудование за отдельную плату.

II. Чартеры:

Заказной рейс. Перевозиться все. Стоимость по соглашению сторон.

III. Документы к заполнению.

- 1) Таможенная декларация
- 2) Оплаченный билет
- 3) Накладная на багаж
- 4) Регистрационная карточка (2 копии) (Кто, Откуда, Куда, N рейса)

ДУНА - 99

Список текстовой информации.

Все тексты, перечисленную в пункте 1 можно френать с 5020/874.

* - означает, что данный текст в процессе разработки, и временно недоступен.

1. Игровая часть.

- | | | |
|----------|-----|--|
| commands | - | Список команд |
| concept | - | Концепция игры |
| econom | - | Правила по экономике |
| game | - | Реклама игры |
| hair | - | О хайранниках (не рассылается по эхам) |
| landerad | - | О совете Ландераада |
| * mystic | - | Мистика |
| para | - | Параанормальные возможности |
| rules | - | Правила конференции RU.RPG.DUNE (не рассылается по эхам) |
| * nraw | - | Нравы и обычаи. |
| trans | - | Правила по космическим межпланетным перелетам. |
| war | - | Боевые правила |
| world | - | Представления о мире |
| drugs | pla | Наркотики |
| poison | pla | Яды |
| texts | pla | Этот текст |
| * zakon | - | Свод имперских законов. |

2. Специальная информация

- | | | |
|------------|---|--|
| * bg | - | Для Бене Джессери |
| drugs | - | Наркотики, версия для лекарей |
| poison | - | Яды, версия для ментатов, алхимиков и докторов |
| tleylaka | - | Для Тлейлакса |
| * mentat | - | Классы ментатов |
| * research | - | Для класса изобретателей. |

ДЮНА - ЭЭ
Боевые Правила.
Вер. 1.2 для игроков.
(Ред. от 02.11.02)

0. Необходимые пояснения

Технические характеристики, рекомендуемые для оружия, определяются по принципу: "Что не разрешено, то запрещено", однако для некоторых единиц (не видов!) ручного оружия может быть сделан пропуск по предварительному согласию с мастером. Боевка проводится ТОЛЬКО на ножах, кинжалах, шпагах, рапирах, различного рода. ТТХ оружия см. в таблицах. Не стоит привозить крайне декоративное, но явно небезопасное оружие, разве что в целях церемониальных. Перед началом игры мастерами будет произведена приемка оружия и навыков владения им. Мастера оставляют за собой право запретить использование плохо сделанного оружия и доспехов, причем качество определяется лично мастерами и обжалованию не подлежит. Все принятое оружие помечается чиповкой.

1. Зона поражения.

Зоной поражения считается корпус, ноги до колена и руки до локтя (включительно). Хватать лезвие оружия противника можно только за плоскость, иначе такое действие немедленно и бесповоротно переводит руку схватившего в "трубленое/перебитое" состояние.

1а. Попадания в запретную зону

При попадании в голову, шею, пах ущерб причиненный этими попаданиями оценивается потерпевшим, т.е. если потерпевший продолжает боевые действия, то попадание засчитывается, а если потерпевшейсылается на травму, то виновный переходит в состояние тяжелораненого, а потерпевший выбывает из конкретного боя.

2. Раны, смерти.

а) Хиты.

Каждый игрок имеет N хитов + хиты защитных приспособлений и уровней; теряя их, он становится тяжелораненым, т.е. не может двигаться, громко говорить, и т.д. Если после этого он получает еще один удар, он считается убитым. Если удар снимает больше хитов, чем есть у игрока - игрок убит. Убитый игрок должен провести на месте своей смерти не менее 10 минут лежа, если его не взяли с собой как труп, не разговаривая и не передвигаясь, после чего может идти к Чан-Лухуду - или полежать там еще, если есть такое желание.

б) Раненые.

Игрок, потерявший все хиты, кроме последнего "дыхания", может умереть от ран, если ему не оказывается в течение 10 минут после ранения первая помощь. О дальнейшем см. правила по ранам и болезням. Игрок, потерявший один из своих живых хитов, должен обратиться к врачу: если он этого не сделает, рана, НЕ _ЗАЖИГЕТ_ сама, да еще могут случиться осложнения.

в) Оглушения.

Для оглушения необходимо хлопнуть игрока по плечу сзади оружием и произнести "оглушаю". Оглушенный должен тихо считать до 100 и не двигаться. Игрока в защитном поле нельзя оглушать ударным оружием.

г) Удушения.

Для удушения необходимо продержаться противника за корпус при счете до 20 (внятно и раздельно). Игрока в защитном поле удушить нельзя. Кричать противник при этом не может, но может обороняться любым оружием.

д) Приложение.

Особым шиком считается перерезание горла лезвием в поединках не более 2Х2 человека. Но поединок предполагает наличие некой театральности и соответственно зрителей, т.е. если вы в пустыне перерезаете кому-то горло, то скорее всего это за поединок не сойдет, хотя возможны варианты. Но при этом оно должно происходить безопасно для жертвы (по жизни), так что если вы не уверены в своем мастерстве, то лучше и не пытаться, т.к. возможны всяческие взыскания со стороны мастеров. Перерезание горла отыгрывается мягким режущим движением по ключице (не ударом !!!)

3. Боевое время.

Боевым является все игровое время. Ночью боевые действия разрешены, в том числе выходы городов, эскадр, высадка десантов, известно, что по ночам в пустыне не так жарко, поэтому ночные пехотные боевые действия выгодны. Но ночью намного сложнее вовремя заметить знак червя, что делает ночные вылазки небезопасными.

4. Квалификация ударов.

Для наведения порядка в игровых столкновениях мастером по боевым правилам устанавливается следующая квалификация ударов:

- 1) Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия;
- 2) "Швейная машинка" (серия быстрых ударов без замаха или отвода оружия) засчитывается как одно попадание;
- 3) Нельзя использовать оружие не по назначению и использовать в качестве оружия неигровые предметы. Однако парировать неигровым предметом можно, при условии отсутствия оружия в руках.
- 4) Разрешены перехваты и блоки против руки с оружием, подножки (не подсечки!). Прочие рукопашные приемы, как-то удары в корпус, броски, захваты, удары ногами и т.п. запрещены. Самое вероятное последствие за несоблюдение данных правил - перевод в статус обычного населения, лишая на исходную роль, статус, полученные привилегии и т.д.
- 5) Удар нужно фиксировать. И всевозможные "короткие кистевые подрезки" и пр. как попадания ЗАСЧИТЫВАЮТСЯ, с учетом пункта 2. Тогда как мощные и нефиксированные удары могут привести к запрету на участие в боевых действиях.
- 6) Удар в стиле «касание» может быть засчитан только при отсутствии защитного поля у потерпевшего.
- 7) На игре существует такое понятие как backstab, т.е. неожиданный удар сзади. Backstab'ом снимается на 1 хит больше, независимо от того кто его наносил, причем у некоторых персонажей backstab снимает больше хитов.

5. Защитное снаряжение.

- 1) Защитное снаряжение состоит из:
Защитное поле +2 хита
Стильют +1 хит
Нагрудник +1 хит
Кольчуга до +3 хитов
Щит

Период должен как минимум соответствовать роли, и в некоторых условиях игроки ОБЯЗАНЫ помимо всего носить герб своего дома.

Доспехи в кожаном, пластинчатом, full-plate стиле не привозите - в данном мире они не существуют, реальные бронзники тоже не являются существующими в данном мире.

2) Технические требования:

Защитное поле - представляет собой тунику из прозрачного полистилена, пленки, и им подобных материалов с капшоном. Добавляет +2 хита. Пробивается только ножом, причем «швейная машинка» не работает, и надо конкретно достать до противника и зафиксировать попадание, затем отдергивать нож. На Дуне привлекает песчаных червей, поэтому ношение защитного поля в пустыне не рекомендуется.

Стильют - плотно облегающая тело одежда на Арраки. Изготавливается из микро многослойной ткани, снабжена фильтрами для улавливания отходов человеческого тела. Собранный и очищенный влагу поступает по трубкам в кетчупакеты. Это именно одежда!, но из-за ее прочности можно рассматривать и как своеобразный доспех, который добавляет +1 хит. Хотя у стильюта есть еще много других функций.

Нагрудник - нагрудная пластина, обычно служащая знаком офицерского чина, которая тем не менее может рассматриваться как доспех. Соответственно ее могут носить только офицеры. Добавляет +1 хит.

Кольчуга считается за антиквариат и добавляет до +3х хитов, в основном оценивается по эстетичности, причем всякие кольчужно-пластинчатые доспехи и не привозите, только чистые кольчуги. Также право носить кольчуги имеют лица не ниже родственников правителей домов, т.е. не более 1й-2х кольчуг на дом, причем некоторые роли не носят кольчуги по определению.

Щит только вытянутый, ручной, служит для парирования, блокирования ударов и т.д. Выполняет реальные защитные функции, хитов не дает. Параметры примерно - 15см X

60см,

6. Вооружения.

Ручное оружие

Нож 1 шт

Носятся и употребляются большинством населения империи. Могут быть различных модификаций, с размерами лезвий от 15 до 30 см. Должны быть соблюдены правила безопасности.

Слин-тип любой тонкий короткий нож до 20 см. (часто с отравленным лезвием) для битвы под действием защитного поля. Нож для левой руки.

Шнага, рапира и им подобные 1-2 шт

Соответствуют историческим аналогам, в основном носят как декоративное и любительское оружие для высшего состава офицеров империи.

Сабля, палаш и им подобные 1 шт

Соответствуют историческим аналогам, используется как основное оружие в полевых условиях. Не имеют большой популярности среди солдат в связи с малой эффективностью.

Крис-нож 2 шт

Имеет право носить и пользоваться только Свободные и принятые ими. Священный нож Свободных на Арраки. Две разновидности его изготавливались из зубов мертвого пещаного червя. Ножи бывают неподвижные и подвижные. Подвижные ножи, находясь поблизости от человека, создают электрическое поле, чтобы предотвратить деинтеграцию. Неподвижные ножи предназначены для хранения. Все они имеют длину 20 см.

Лазган 5 шт

Длинноствольный лазерный огнемёт. Использование его как оружия ограничено применением поля генераторной защиты.

Станнер 3 шт от спец. стрел

Могательное оружие, заряженное стрелами, пропитанными ядом или наркотиком.

Маула-пистолет 3 шт от спец. стрел

Пружинное оружие для метания отравленных стрел, дальность действия до 10 м.

Гем Джаббар 3 шт

Особая игла, кончик которой пропитан квата-цианидом. Использовалась Бене Гессери в смертельных испытаниях человеческого сознания.

Право пользования только Бене Гессери и некоторые специально обученные персонажи.

7. Специальное вооружение. (разрабатывается)

Снаряд-охотник

Артиллерия

Атомная бомба

Ракетница и прочая техника

8. Укрепления. (разрабатывается)

Укрепления на нашей игре делятся на следующие категории

Съезд - по периметру обозначается стенами (конверты, плетенка), внутренние коридоры тоже обозначаются конвертами (в крайнем случае волчатником).

Город - обозначения улиц.

Крепость - реальные стены, обозначения хотя бы нескольких улиц.

Пещера - конверты с трех сторон