

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

Название игры: Витражи Патриархов

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



Центр творческого развития личности «Наследие»

ПРАВИЛА К РОЛЕВОЙ ИГРЕ

«ВИТРАЖИ ПАТРИАРХОВ»

« ... да простит нас сэр Генри Лайон Олди за все, что мы сделали и не успели сделать, за нашу искреннюю любовь, за слепую веру в чудеса, за безграничную преданность мифическим идеалам, за то, какие мы есть или пытаемся быть ... »

Мастера

Челябинск, 2003 год.

Приветственное слово мастеров.

Уважаемый и горячо любимый Игрок.

Мы рады предложить тебе участие в LRPG “Витражи Патриархов” по одноименному произведению Г.Л.Олди из цикла “Бездна Голодных Глаз”.

Кто читал этот роман, не может не согласиться – в каких-то 35 страницах писатели умудрились чертовски полно и красочно изложить суть любого конфликта в целом и конкретного конфликта степи с цивилизацией в частности. А также описать мир, его особенности, быт, структуру и т.п.

«Витражи Патриархов» уникальная, по сути, и оформлению произведение. Наш интерес к нему не случаен. Всякий раз, делая игру, мастера пытаются ужать, упаковать сложный многолинейный сюжет книги в скоротечное время игры. Что из этого выходит, знают все: либо что-то теряется, выпадает полностью, либо события развиваются, скомкано, рывками, часто возникая из ниоткуда (благодаря Святому Мастерскому Произволу).

Мы не будем заумничать, не будем придирааться. Мы вообще не собираемся лезть в твою Игру! Предлагаем тебе древнейший и от того простой, как табуретка, сюжет: Город и Степь выясняют отношения.

Надеемся, ты присоединишься к Патриархальной Разборке! Ждем с нетерпением!!!

Организационные аспекты игры.

Дата проведения: 4 – 6 июля 2003 год.

Место проведения: Челябинская обл., с. Полетаево, Ташингир.

Взнос: 50 руб. (исключительно в пользу игровой экономики)

Мастерская группа: Сасо Кусашвили (Сасо); Денис Курицын (Сау); Настя Санина (Сорча); Александр Несынов (Ричард).

Информация: Денис Курицын (Сау) - E-mail:sau@paramon.ru, ICQ:150627872 и Александр Несынов (Ричард) - E-mail:sir_richard@mail.ru, ICQ:158602808

Игровая эстетика.

Как мы уже говорили, придирааться не будем, но это не значит, что нам абсолютно по фиг как выглядят игроки. Есть такое правило: прикрыть хоть чем-то игровым, две трети того, что таковым не является.

Не знаешь, как это сделать? Тряси девчонок. Чтобы сшить штаны, удобные и соответствующие игровой реальности, нужно всего 2 часа свободного времени, 2,5 метра ткани шириной 0,9 метра и 6 швов. У рубахи крой сложнее. В 3 раза больше времени, 2 метра ткани шириной 1,2 метра и 9 швов + обработка ворота. Итого по минимуму вам надо: ткань (креп стоит от 60 до 80 руб. метр и обладает наилучшими качествами эксплуатации в условиях полигона), нитки, кант (или тесьма на обработку) и девушка, умеющая шить, и согласная сделать эти 15 швов + обработка, потратив 8 часов свободного времени. Это легко! Тем более у многих уже есть приличные прикиды и всякие там модные прикамбасы.

Вообще особо строгие требования будут выдвигаться лишь игрокам с ролями, имеющими стратегический вес в игре. Для остальных важно, чтобы непотребство внешнего вида не сбивало игрового настроения с окружающих.

Положения «вне игры».

Мы обещаем тебе, не мешать играть, а ты в свою очередь избавь нас от тупой рулежки.

Ни каких «стоп-таймов», «откатов» и прочей лабуды! Если тебя зарезали, отравили, залюбили насмерть и т.д. и т.п. – будь добр, одеть белый хайратник и протопать к нам, мастерам на чаек.

Конфликт игры.

Есть Город – цивилизация: развернутый аппарат власти, сила магов Ложи, регулярная армия, каменные дома, канализация, магазинчики, – в общем, структура. И есть Степь – варварство: совет старейшин, шаманы, походные шатры, отхожие ямы, стреноженные лошадки, – в общем, тоже структура, но менее явная.

Ну, скажи, чем соседи могут понравиться друг другу? Да ничем! Оттого и воюют.

География конфликта (игровые блоки).**А что мы имеем с гуся?! С гуся мы имеем шкварки!!! ;0)**

В полнейшем соответствии с концепцией игры полигон поделен на две части. По одну сторону – степь, по другую – город и прилежащие деревушки. И тот блок, и другой имеют свои привлекательные стороны. К примеру, вся степь, сплошь и рядом, заселена агрессивными кочевниками. Здесь не нужно чем-то оправдывать желание пойти и кому-нибудь всечь. Хочется?! Пойди и сделай это! А заодно прихвати имущество убиенного (как вещественное, так и живое).

В городе своя фишка. Всенародно любимая и власть держащими обожаемая игра «Найди

и уничтожь Говорящего». Довольно увлекательное шоу надо заметить! Ловить их надо по одному очень тихо и без кипиша. Если мастера Каризов просекут, кто и за что на них охотится, не поздоровится всему Городу. Говорящих определяют по специальному знаку, в народе именуемому «меткой Говорящих». Она по любому находится на одежде, но может быть прикрыта чем-нибудь типа плаща, ремня, перчатки и т.д. Короче, все, кому по душе шпионские игры, милости просим в Город!

Думается мне, что теперь стоит рассказать подробнее, обо всем, об этом.

В степи много племен, много народов. Но в непосредственной близости от Города кочует лишь три племени: урп, курх и пуран. В принципе, они мало, чем различаются. В каждом племени есть старейшина, несколько помощников и целая куча воинов. Женщины не в счет. Так уж получилось, что они в степи дешевле лошади и за человека не считаются. Если ты женского пола, но не мать степняка, рассчитывать на его уважение опасно для здоровья. (Феминисток просьба не беспокоить!)

Есть в степи еще одно местечко. Врата в Бездну. Здесь источник силы шаманов. Они живут здесь, занимаются самосозерцанием, играют в карты со смертью. Всякий раз, когда шаман иссякает и не может произнести даже простейшее заклинание, он приходит к Вратам. Но не так, как другие смертные, а за тем, чтобы черпать энергию, силу. Кстати о других. Через Врата лежит путь на тот свет. Выражаясь общепринятым языком – это «мертвятник». Так что не проходите мимо! :0)

Город – место особое. Здесь все совсем не так просто, как в степи. Зеленый замок, гордость народа и оплот справедливости, в хрупких руках Аль-Хиро. Никто, кроме кормилицы, не может внушить этой юной стервочке ни одной здоровой мысли. Что поделаешь, девочка рано потеряла и отца, и мать. Такая беда! То ли из сочувствия к тяжелому положению 15-ти летней царицы, то ли просто от природного спокойствия ни солдаты, ни представители ложи Магов не обращают особого внимания на каждодневные скандалы и усердно хранят рубежи и честь отчизны.

Помимо Зеленого Замка в Городе расположены кварталы ремесленников. Простые горожане, занятые каждый своим делом. Выращивают виноград, куют подковы, лечат бытовые раны, рожают детей, режут глотки в пьяной драке. В общем, живут своей повседневной жизнью, не особо задумываясь о том, что там, за несколько кварталов на север? Собственно, правильно делают. И своих забот хватает. Несколькими метрами ниже, под городскими улицами, раскинулись комнаты и переходы Каризов. Сырые. Серые. С первого взгляда абсолютно не жилые. Но мы-то знаем, кто скрывается в каризах. Мастера и подмастерья – главные герои местной шоу-программы «Найди и уничтожь Говорящего». Бои ведутся не на жизнь, а на смерть, с переменным успехом обеих сторон.

Вот такой он, восточный Город. Что ни говори, а живется там по любому весело. Хотя, по-нашему мнению, здесь везде весело и в степи, и в Городе, и в пригородных деревушках. Кстати о них. Есть две деревни: Портовая и Полевая. Различаются только местонахождением и родом работы. В Полевой – выращивают, в Портовой – вылавливают (иногда трупы). В остальном все одинаково: маленькие крепкие домики, грязные улочки, невысокие заборы. Этакая пастораль села!!! Живут там серьезные хмурые мужики и хозяйственные до одури бабы. Вкалывают от рассвета до заката, а после идут в таверну пропивать честно (и нечестно) заработанные деньги.

Таверна «Малосольный огурец» одно из самых оживленных мест. Здесь можно вести любые переговоры, заключать любые сделки «купи-продажи», узнавать все слухи, ловить мастеров, кушать, в конце концов. Все, что пожелает душа и позволит хозяин заведения Фрасимед Мельхский.

Это, пожалуй, все, что мы хотели тебе рассказать об игровых блоках. Конечно, это довольно краткое описание, но не надо волноваться. Если ты приедешь на игру, все

узнаешь в мельчайших подробностях и ярчайших красках.

Ситуация на начало игры.

Никаких боевых действий между степью и Городом не ведется. Ни та, ни другая сторона пока не нарушала договора о мире. Собственно Городу это на фиг не нужно. Нефть пока без пользы и вообще не открыта, так что делать в степи цивилизованным горожанам нечего. Тут со своими проблемами разобраться надо. Вчера во время торжественного шествия, колона царицы Аль-Хиро, да славится имя ее в веках, была атакована мастерами.

Негодники скрылись с места происшествия и власти назначили большую награду за головы преступников, что вызвало небывалое оживление среди горожан.

На окраинах достаточно спокойно. Зеваки треплются, что сын старосты Вироты решил взять в жены девушку из племени Урп. Событие само по себе небывалое. За 40 лет перемирия еще никто не пожелал привести в дом девушку из степи. Царица Аль-Хиро очень заинтересовалась свадьбой. Все те же зеваки утверждают, что Венценосная обещалась приехать и поздравить молодых.

Самой большой загадкой за последнее время явился ящик, выловленный рыбаками из деревни Портовая. Не имеющий ни крышки, ни замка, ни единого отверстия, очень легкий и прочный ящик среднего размера. До сих пор не ясно, как его открыть и надо ли вообще это делать. Ложа Магов, как единственный эксперт в области артефактов, не дает пока никакой оценки происходящему.

Чем занимается степь никому из горожан толком ничего не известно. Ходят слухи о каком-то обряде как-то связанном с белой лошадью или конем. Это вроде бы имеет отношение к Кошою, сыну Ырмана, но какое тоже не ясно.

В общем и целом ситуация достаточно понятная: Степь что-то мутит себе потихонечку, а Город, не обращая на это особого внимания, занят перевариванием собственных сплетен-происшествий.

Примечания (дополнения в ходе общения с игроками).

Время на игре абстрактно. Ничего на подобии «один час приравнивается к году» нет.

Любовные отношения отыгрываются по обоюдному согласию так, как вам вздумается. Хотите, хлопайте в ладоши, хотите, делайте массаж. Это ваше интимное дело!

Блок: Боевка



Боевые правила.

Не знаю как ты, а мы более простых правил не видели. Все оружие, считая луки и арбалеты, имеет 1 класс. При попадании в корпус снимается 2 хита, в конечность – 1 хит. Всего у любого нормального и не очень нормального человека 5 хитов. Доспех, защищающий только корпус, добавит 1 хит. Доспех защищающий и корпус, и конечности - 2 хита.

Итого: Самое страшное, что тебе может встретиться на игре, маленький пацанчик в латах с мечом и большим щитом. Пока его из-за щита выковыряешь и более 7 хитов снимешь, успеешь сотню раз помянуть мастеров не добрым словом. За то, что 5 хитов вместо 3. За то, что все оружие одного класса. За то, что поражаемая зона «шорты» + «футболка». И за то, что при 0 хитов человек считается тяжело раненым, а не убитым.

Кстати, при тяжелом ранении человек может биться только в битвах при участии 8 человек и более. В остальных случаях лежит и стонет, ожидая лекаря. Если в течение 10 минут лекарь не занялся лечением, то человек встает, отряхивается, надевает белую тряпочку на голову и торопится в Бездну. Молча! Никуда не заходя, даже если по пути. Можно конечно заняться самолечением, иногда это тоже выход.

Рукопашный бой на игре весьма ограничен. Захваты за предплечье и не боевую часть оружия!

Кулуарное убийство (типа, медленное режущее по горлу) проводится, когда человек (который жертва) не находится в бою и не держит в руках оружие.

Оглушение проводится при тех же условиях, ударом не боевой частью оружия между лопаток.

Что бы все это выглядело вполне прилично, а не как туповатое мочиловое, мы выдвигаем ряд вполне скромных требований:

- Оружие должно быть безопасно как для владельца, так и для его оппонента (звучит, конечно, глупо, но что поделаешь, издержки игрового моделирования).
- Если у мастеров возникнут сомнения на счет безопасности, проверим на владельце.
- Разрешено натяжение луков и арбалетов до 14 кг.
- И оружие, и доспех должны быть эстетичны (кроссовки и джинсы еще можно понять, а дерьмово сделанный меч или доспех уже нельзя).
- Так же доспех должен реально защищать владельца.
- И еще одно. Если уж взял в руки щит, одень и шлем. Голова тебе еще пригодится. А если вышел со щитом, но без шлема, то любое попадание в щит приравнивается к попаданию в конечность. Кстати. При попадании в голову есть 2 варианта развития событий: либо оба умирают, либо оба остаются в живых – решение за пострадавшим.

Штурм крепостей не предусмотрен, по причине отсутствия таковых.

Блок: Пожары, поджоги



Но **сжигать** степные поселения и пригородные деревни никто не запрещал. Делается это по стандартной схеме: завязываешь красные тряпочки и громко кричишь «ПОЖАР». Через 10 минут, если никто не потушит, предмет считается сгоревшим дотла вместе со всем содержимым. Нельзя поджечь и незаметно проникнуть в сам Город и в таверну.

Блок: Медицина, лекари



Лечение.

Больные, раненые и тяжело раненые (особенно тяжело раненые) – субстанция хрупкая, я бы даже сказала опасно не стабильная. Им требуется профессиональный постоянный уход. Повторяюсь. **Профессиональный!** Лечить могут только лекари.

Тяжелое ранение – 10 минут, легкое – 5 минут.

Самолечение позволит тебе свободно двигаться в течение 5 минут. Потом Смерть!

Вполне настоящая аптечка будет храниться в кабаке. Еще одна в «мертвятнике».

Блок: Магия



Магия.

Вот она красавица! Думаем, никто не будет спорить, что магия в «Витражах Патриархов» действительно красива. Живая звучащая, не лишенная загадки, своеобразной изюминки.

Для удобства пользования и в соответствии с оригинальным источником, мы разделили ее на 5 уровней плюс Патриархальный. Думаю не надо объяснять, что чем выше уровень витража, тем серьезнее и внушительней последствия. На практике витраж 1 уровня легко отличить от витража, допустим, 3 уровня. Так как магия стихотворная, чем сложнее (выше по уровню) витраж, тем он длиннее. Магия не действует, пока витраж не договорен до конца (не произнесено слово Ave). При прерывании витража, высвобождается много «бесхозной» энергии, которая ударяет по всем в радиусе 5 метров. К примеру, если не договорен витраж 1 уровня, то по всем живым в четко обозначенном радиусе придется удар в 1 хит. Доспех, если он не заговорен на гашение магического воздействия, от подобного удара не спасет. То есть, если тебе приспичило в срочном порядке мочить мастера, говорящего витраж 5 уровня, а доспех на тебе самый, что ни есть обычный, то в «тяжелеке» ты останешься по любому. А вот мастер после твоих стараний, скорее всего, отойдет поболтать с Бездной. Бывают случаи, когда цель оправдывает средства. Сами витражи Патриархов – штука серьезная. Прервать его не совсем легко. Если обычные витражи можно договорить, не прерывая стиха, то Патриархальные – в течение 10 минут.

Как всегда в магии, заклятия бывают боевые и не боевые. В не боевых витражах важный показатель продолжительность, в боевых – повреждения. В зависимости от уровня не боевые витражи длятся от 5 до 25 минут, боевые наносят повреждения от 1 до 5 хитов. Соответственно, на игре нет витражей, способных умертвить человека. Из этого следует главнейшее правило владеющего Словом – магия не убивает!!! Сколько бы хитов с тебя не сняли, ты все равно максимум в «тяжелеке».

Помимо уровней магия поделена на стихии: огонь, вода, земля, древо, железо. В каждом из разделов магии присутствует своя фишка. Но знать о ней в начале игры положено только магам Ложи, Говорящим и шаманам. Остальные, если очень захотят, могут выяснить все в процессе игры. Ты наверняка знаешь много способов сделать это. :0)

И последнее. Все заклинания подтверждаются сертификатом. Но мы не советуем всякий раз требовать их с игрока. В конце концов, есть много способов, чтобы наказать особо нечистоплотных, если таковые обнаружатся. Бездна внимательно следит за жизнью и особенно внимательно за смертью всех людей.

Блок: Экономика



Экономика.

Не стоит воспринимать экономику как рутину, придуманную нами, единственно для того, чтобы отравлять тебе игру. Погулять в кабаке любят все. Чтобы гулять, нужны деньги.

А любые деньги должны чем-то обеспечиваться. Вот и получается, что экономики не избежать. Мы в свою очередь постарались сделать ее интересной. И надеемся, что некоторые бесспорно важные плюсы затмят очевидные минусы.

Мы с тобой – народ дружный и веселый. По этой причине экономика командная и натуральная. Что означает: все расчеты производства и потребления ведутся для блока целиком, а продукты производства можно потреблять (пить, есть, курить и т.д.).

Начнется все с того, что, расположившись лагерем, тебе придется, побеспокоится о некоторых экономических постройках. Соорудить виноградник, кофейную плантацию или что-то другое, что моделирует производство необходимого вашему блоку продукта. Кстати, необходимым считается продукт, обязательный для активной деятельности всего блока. Например, поход, посольство, военные маневры. Потом добрый мастер придет, проверит правильность построек и выдаст все, что блок выработал за предыдущий цикл (длительность которого так же, как и всех последующих 12 часов). Конечно, в первый цикл с 6 до 18 часов в пятницу 4 июля игра не ведется. Зато все устраивают лагеря, предварительно устав с дороги, а мы считаем это тяжелой, требующей вознаграждения работой. И думаем, никто не будет против, если зачтем этот цикл. В последствии кому-нибудь нужно следить за целостностью экономических построек. По той причине, что они вполне разрушаемы и ограбляемы.

Расход продуктов – дело ответственное и подходить к нему надо с умом. Любое игровое действие, в котором занято более 2/3 населения блока, возведено в ранг масштабного. Соответственно, требует некоторых затрат. Также определенное количество произведенного продукта должно остаться до следующего цикла, как исходный материал выработки. То есть жеребята появляются не из воздуха, а от конкретных коня-папы и лошади-мамы.

Как уже говорилось ранее, любые сделки купли-продажи можно вести в кабаке. Дядя Фрасимед знает, что, по чем, кому и сколько!

Более подробно об игровой экономике сказано в экономической карте блока, которая выдается непосредственно блоку.

Блок: Кабаки



Любые активные боевые действия в таверне запрещены.

2.0.0.3