

*М.Г. Корона предупреждает о том, что данный вариант правил является не полным, и будет дополняться и корректироваться.*

*гл. мастер Вольф ( г.Н-ск)*

2-е издание дополненное

## **Возрождение Тьмы ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА**

### **Правила полигонной РИ М.Г. "КОРОНА "**

#### Организационная информация

- \* Жанр: классическое боевое фэнтэзи
- \* Сроки проведения: 8-10 июля 2005 года
- \* Место проведения: г.Новосибирск полигон Новая Льниха
- \* Количество игроков: от 300 человек
- \* Оргвзнос: 100 рублей
- \* Контакт с мастером: e-mail: [duskwolf@ngs.ru](mailto:duskwolf@ngs.ru)

## **ОСНОВНЫЕ ИДЕИ ИГРЫ.**

(немного лирики от мастера)

#### Основные идеи игры.

**Идея 1.** Нет магическому беспределу!

То есть "нет" не магии вообще, а ее шаблонному боевому разделу. Нет магам-маньякам, щелчком пальцев складывающим целые армии, рушащим стены вместе с защитниками и исчезающим при малейшей опасности. Всего того, благодаря чему волшебство из великого таинства превращается черти что и сбоку бантик, в боевую игрушку, заменяющую недоступные в мире фэнтэзи пистолеты, огнеметы, коктейли Молотова, телепорты и ядерные бомбы. Жалко сказку. Магия - все же чудо, а не боевая дубина.

Магия - редкость, маг также уязвим как и любой другой.

**Идея 2.** Игра для людей.

Простая привычная ситуация: человек готовится, делает оружие и доспех, шьет костюм, прописывает роль, приезжает на полигон, а там... маги, убивающие все живое одним мимолетным взглядом, непобедимые бронированные чудовища, некроманты, окруженные свитой неуязвимой нежити и прочие кровожадные асоциальные элементы. Благодаря обилию вышеназванной прелести жизнь нашего дисциплинированного и всесторонне подготовленного игрока сводится к попыткам избежать нежелательных встреч и сохранению своей драгоценной шкуры. Какая уж тут игра...

Вывод: для нормального действия необходимо сократить до минимума даже самую возможность появления в мире магов, обладающих чрезмерной разрушительной силой, и мифических существ. Драконы, тролли, вампиры, бродячие скелеты, вечно голодные оборотни и зомбаки... Подобным тварям место в ночных кошмарах и больном воображении сказочников, но никак не в этом мире, и без того беспокойном. Неубиваемых нет. больше 6 хитов может быть только у МРС.

**Идея 3.** Халява.

Отгрыш и презрение к игре нынче стали обычным явлением, почти ни у кого не вызывающим удивления или неодобрения. Легко ли каждый раз выкладываться, если на сезон запланировано посещение десятка - другого разнообразных игровых проектов, идущих с перерывом в сутки - двое? Тяжело, согласен. Но, с другой стороны, кому и зачем нужны персонажи, не имеющие за душой ничего, кроме девственно чистых наборов ТГХ и желания безболезненно развлечься? Приехали,

отыгрались - и домой, чай пить и подвигами своими хвастаться. Что была жизнь в ином мире, что не было... Обидно даже. Определимся сразу: наша задача - обеспечить игроков полноценным сюжетом и насыщенным игровым действием, задача игроков - уважать наш труд.

#### **Идея 4. Костюмы.**

Прекрасно понимаю, что, если едешь на добрый десяток игр за сезон. То заморачиваться на каждую новым костюмом для большинства непозволительная роскошь. Но костюм все-таки является такой же неотъемлемой частью роли, как и, например, легенда. Поэтому, господа игроки, давайте условимся, что вопроса "'Кого вижу?" на игре быть не должно. Это должно быть видно и так.

## **ВЗНОС.**

Игровой взнос будет составлять 100 рублей. Сдачу взноса желательно запараллелить с окончательным оформлением заявки. И нам легче, и вам беготни меньше.

Отдельное воззвание, адресованное игрокам, по тем или иным причинам не успевшим/не сумевшим сдать взнос до игры(надеюсь, что таких будет немного, так как финансовые активы жизненно необходимы все-таки в организационный период, а не на полигоне): **ЛЮДИ!!!** Если вы люди, не сидите на месте в ожидании игротехника, готовясь отдать ему свои кровные. Неужели вы думаете, что нам на полигоне нечего делать, кроме как потерянно бродить туда-сюда в поисках неплательщиков?

Загляните в мастерский лагерь, сдайте взнос, - и жизнь станет легкой и прекрасной как для вас, так и для нас.

Если вы не можете наскрести нужную сумму(что конечно очень прискорбно) - не беда, у всех бывает. Взнос можно отработать.

Последнее и самое главное: нет взносов -нет игры. Для всех. Мы, к сожалению, деньги не печатаем.

## **Информация по миру.**

Первоисточник- трилогия" Хроники Фьонавара" (Гай Гэбриэл Кей). Игра - это мастерская версия событий спустя 150 лет после описанных в книге.

#### **Правила подачи заявок**

1. От кого (Имя под которым Вы известны, желательно Ф.И.О), откуда(город).
2. Командная или индивидуальная заявка(Если командная, то насколько человек).
3. Предпочитаемый Вами пласт игры(Информационка, фант, имидж, квест, и т.д.).
4. Легенда и личность персонажа (если с первым затруднения то с этим может помочь мастер исходя из личности персонажа и пожеланий игрока).

Общая форма:

Имя и родовое имя персонажа (фамилия, если угодно). Можно прозвище.

Год и место рождения.

Сословие (простолюдин,аристократ).

Социальный статус (род занятий, профессия; жреческий сан, дворянский титул).

Легенда (краткое описание жизненного пути вашего персонажа от рождения до настоящего момента).

Собственно характер.

**ЭТО - ГЛАВНОЕ. ПИШИТЕ, ПИШИТЕ, ЧЕМ БОЛЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ. НИКТО, КРОМЕ ВАС, ВАШИМ ВНУТРЕННИМ МИРОМ ЗАНИМАТЬСЯ НЕ БУДЕТ**

5. Координаты обратной связи

## **Список ролей**

**ЛЮДИ****Бреннин**

король Бреннина  
 первый принц  
 второй принц  
 капеллан Парас-Дерваля  
 королевская гвардия(все благородного происхождения, именные заявки)  
 благородные господа и дамы гостящие или живущие во дворце или в городе (именные заявки)  
 Совет магов (трое магов и их источники)  
 элитный полк тяжелой пехоты "Золотой Кабан"(командная заявка)  
 другие полки 3-4шт по 15чел.  
 храм Даны (чисто женская небоевая команда)  
 трактир "Золотой Кабан"  
 народ самых различных сословий и профессий

**Катал**

эмир Катала  
 его жена  
 принц (сын эмира от первого брака)  
 принцесса  
 придворный маг  
 королевская гвардия(все благородного происхождения, именные заявки)  
 благородные господа и дамы гостящие или живущие во дворце или в городе (именные заявки)  
 другие полки 4-5шт по 15чел.  
 народ самых различных сословий и профессий

Хотелось бы видеть на игре много увеселительных заведений различного уровня и содержания, а также торговцев с различными сувенирами и вкусностями.

**Дальри**

несколько небольших племен

**НЕЛЮДИ****Альвы**

король альвов На'Брендель  
 Кестрельская марка  
 Брейн марка  
 марка Лебеда

**Гномы**

король  
 советник (маг)  
 совет старейшин  
 остальные гномы

**Цверги**

много кланов человек по 10

**Боевые правила**

Система боевки хитовая + КУ/КД

Наличие хитов

Цверг 1/1 однослойный доспех, активный ноль

Человек 2/1

Гном 3/2

Альв 4/1 однослойный доспех, активный небоевой ноль  
Ургах 4/2 однослойный доспех, игнорирует однохитовые попадания

## Оружие

Допускается использование текстолитового, стеклотекстолитового, пластикатного, пластикового и резинового игрового оружия соответствующего общепринятым нормам безопасности. Категорически не пропускаются дюраль, металл, плющенная алюминиевая трубка. Безопасность оружия, вызывающего недоверие мастеров, будет проверяться на владельце

- 1 хит ножи не пробивают доспеха
- 1 хит подщитник, кинжал, короткий топор, стилет... все оружие общей длиной до 60 СМ
- 2 хита меч, полторный меч, топор, кистень, булава, лук, арбалет, копьё... клинковое оружие длиной до 130 СМ
- 3 хита двуручный меч, драбант, алебарда, двуручная секира, большой боевой молот... все двуручное оружие

## Доспехи

просто кожа хитов не добавляет, но защищает от ударов ножом  
любой доспех +шлем добавляет 1 хит  
двойной доспех+шлем добавляет 2 хита  
цельнометаллический наруч (понож) защищает от ударов оружием 1-го класса  
полный латный доспех в едином стиле дает иммунитет к ударам оружием первого класса  
Шлем - защита от оглушения. **ВНИМАНИЕ** доспех без шлема не работает.

Доспехи защищают то, что защищают.

Дисфункция есть. Действовать "подрубленной" рукой и опираться на "подрубленную" ногу нельзя.

Повторный удар в "выбитую" конечность снимает хиты с корпуса

3 конечности = 0 хитов.

Добивание отыгрывается реалистично, но безболезненно, ударом в корпус любым оружием. Наличие доспеха в месте удара роли не играет.

В 0 хитов можно звать на помощь и ползать, используя неповрежденные конечности. Ползать 10 минут, сидеть 20, по истечении этого срока наступает смерть от потери крови.

Легкая рана появляется после первого пропущенного удара.

После легкой раны теряется 1 хит в 15 минут.

Пинки в щит запрещены. У пнувшего может мастерским произволом оказаться "сломанной" нога.

Кулуарка пропускается индивидуально, но перерезать горло себе, спящему, или несопротивляющемуся (напр. раненому или связанному) может любой.

Удушение - "стискивание в объятиях". Через 15 секунд - потеря сознания, если не вырвался.

Если недодушили дополнительных 5 секунд до смерти - в себя приходишь через 10 минут.

Оглушение отыгрывается легким ударом между лопаток дубиной или другим твердым игровым предметом (обух топора, рукоять меча). Длится 10 минут.

Ночная боевка с 23:00 до 7:00

Используются ножи и оружие в 1 хит.

Любые доспехи защищает только от ножа.

Ночная боевка исключает штурмы, боевые действия на стенах и групповые бои с общим количеством участников более 4х человек.

### Примечания:

Мастерской группой предъявляются очень жесткие требования к внешнему виду и безопасности оружия. Поводом к недопущению могут послужить:

наличие заусениц на лезвии меча и древках топоров, алебард и копий  
использование изоленды в обмотке  
скругление колющей части оружия менее 2х см. и режущей кромки менее 4х мм.  
Также не допускаются копья с наконечником, напоминающим по прочности презерватив и кистени из старых носков.

Натяжка лука и арбалета не более 15кг СТРЕЛЫ ПРОВЕРЯЮТСЯ НАВЛАДЕЛЬЦЕ С 10 ШАГОВ.

## Фортификация и штурмы

Длина штурмовой стены 3 метров в каждую сторону от ворот. Ширина ворот от 1,5 до 2,5 метров.  
Высота стены от 1,5 до 3метров

Штурмовая стена преодолевается по-жизни.

Вынос ворот либо пожизненный, либо похитовой с помощью осадных орудий (ковшик на палке с пружиной катапульта не является; большой арбалет баллистой не является). Нештурмовой периметр обозначается часто натянутыми (не 1й-2мя), хорошо видными веревками, либо, еще лучше, тканью. Защищающиеся могут использовать Камни -полиэтиленовые или тканевые мешки от 5литров объемом наполненные травой сбрасываются отвесно, только двумя руками. Попадание в любую часть тела (включая голову) приводит к состоянию 0хитов. От камней можно защититься щитом.

Бревна - из пенки или пластиковых бутылок. Длина бревна 1,5-2 метра бросается отвесно вдвоем. Попадание в любую часть тела(включая голову) приводит к состоянию 0 хитов. Попадание в щит считается попаданием в корпус.

## Связывание и пленение

Связывание производится по обоюдной договоренности **несинтетической** толстой веревкой.

Освободиться из кандалов нереально без помощи кузнеца.(Кандалы должны быть реально отыграны). Отдельно чипуются мастером.

## Магия

Магией на полигоне обладает четко ограниченное число персонажей. Заклинания у магов должны быть в стихотворной форме из расчета 1 эрг на 2 строки. В заклинании должен быть четко обозначен эффект, он заверяется главным мастером.

Магия контактна (кинь чем-нибудь антуражным в адресата). Антураж магии дает дополнительный бонус.

Внимание: Маг обязан иметь книгу заклинаний.

Прерванное заклинание не срабатывает.

### **Маги и источники**

Маг не обладает собственной энергией. Он может только трансформировать энергию из своего источника (Источник - человек, обладающий большим запасом энергии, выражаемом в игровой реалии количеством эргов.). Маг может использовать энергию только находясь в физическом контакте со своим источником. Эрги источника восстанавливаются в количестве 1 эрг/10 мин. Если количество эргов у источника равно 0, то эрги не восстанавливаются. Источник у мага может быть только один. Взять новый, если прежний убит или исчерпан, нельзя. Маг не может произносить заклинания будучи одетым в железо.

## **Обрядовая магия**

Имеется только в храме Даны и Данилоте. Носит в основном не боевой характер. Максимально красивая и антуражная. Эффект заверяется мастером по региону.

Более подробно о магии и обрядах знают только сами маги.

## **Лечение**

Восстановление одного хита, если вам была сделана перевязка профессиональным лекарем, происходит в течении получаса. Время восстановления одного хита из тяжелых ран 1 час. В течении этого часа человек, гном, альв имеет активный не боевой ноль, то есть способен самостоятельно передвигаться, но сопротивляться не может.

Перевязка должна делаться антуражно и не сползать в течении всего времени излечения (естественно не поверх доспеха). Сделав перевязку тяжелых ран лекарь должен скормить раненому чип лекарства. Приветствуется наличие у лекарей грима для нанесения шрамов.

Каждый лекарь обязан привезти с собой хорошую пожизненную аптечку, и быть готовым к оказанию первой пожизненной помощи, за что ему будет снижен либо вообще снят оргвзнос.

## **Мертвятник**

Единого централизованного мертвятника на игре нет. В Бреннине, Катале и у гномов существуют "Рабочие кварталы" старшиной которых является мастер-региональщик. Если вас убили, то зарегистрировавшись у старшины вы уже становитесь новым персонажем и в течении некоторого времени можете разными трудовыми способами заработать деньги для продолжения игры. По истечении этого времени новому персонажу дается полная свобода выбора своего дальнейшего пути развития. Либо вы можете позагорать в мертвятнике вдвое больший срок и пойти к главному мастеру чтобы попытаться получить индивидуальное напыление нового персонажа. Альвы, цверги, ургахи, дальри начинают игру из своей палатки рядовым представителем своего народа.

Время пребывания в мертвятнике

человек - 3 (6) часа

гном - 4 (8) часов

альв - 5 часов

ургах - 2 часа

цверг - 1 час

## **К вопросу о ...**

Сухого закона на игре нет (потому как бесполезно), однако откровенно пьяным будет предоставлена возможность проспаться в наиболее холодном углу мертвятника. В данном случае в причинах смерти будет значиться пищевое отравление, а отсидка, продолжающаяся более средней, будет отсчитываться с момента полного протрезвления.

Капитанам команд настоятельно рекомендуется обеспечить наличие в команде хотя бы одной аптечки, а так же узнать о заболеваниях и аллергиях членов команды и позаботиться о наличии соответствующих лекарств.

Мастера оставляют за собой право удаления игроков с полигона за следующие нарушения:

Употребление наркотических веществ;

Неоднократное нарушение правил игры;

умышленное нанесение неигровых травм и вообще, крупный неигровой рамс, перерастающий в долговременные разборки;

вредительство игровому действию неигровыми методами, повлекшее за собой многочисленные жалобы;

отказ подчиняться мастерскому решению;  
искажение или подделка сертификатов.

Игра идет без перерывов на обед ужин сон и т.п. Протесты по поводу: "меня вырезали когда я супчик варил (спал, ел, ставил палатку, бил морду соседу (нужное подчеркнуть))!" не принимаются.

Знание и соблюдение вышеприведенных правил обязательно для любого, приехавшего на полигон.

Каждый приехавший автоматически выражает свое согласие с данными правилами.

**ПОДЛЕЖИТ ОБЯЗАТЕЛЬНОМУ РАСПРОСТРАНЕНИЮ!!!**