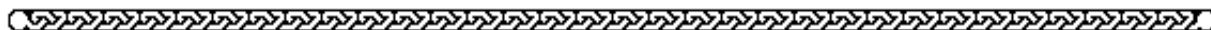


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Интриги Круглого Стола и его окрестностей

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила Крымской полигонной игры
«Интриги круглого стола и его окрестностей».

Проводится 27-29 августа на полигоне «Малиновый ручей».

1. Мастера (...)

Мастера на этой игре частично в игре. Мастерского произвола не будет, но мастеров надо слушать и слушаться – плохого не скажут.

Состав мастерской группы:

Мастер-координатор, боевуха Олег Черный (Хельг).

Мастер по обрядам и магии – Алина Шепулова.

Мастера экономики – Леонид Нетяга (Док), Григорий Панченко.

Мастера мертвяка – Леонид Поляков, Евгения Хаблова (Джэйн).

Кабатчик (мастер) – Андрей Мыкитенко.

Телефоны для связи:

25-33-60 (Алина)

26-16-80 (Гриша)

44-07-34 (Леонид)

2. Игровая этика.

ЛЮДИ!!! ВЕДИТЕ СЕБЯ ЭроТИЧНО!!!

3. Легенда...

Густые туманы над скалистым Альбионом...

Высоки и крепки стены рыцарских замков. Смелы и отважны рыцари круглого стола, свято хранящие берега родного острова, святость веры и честь своих дам сердца.

Велик и светел король Артур, прекрасна и благочестива как всегда королева Гиневра, а их двор – наблистающий из всех дворов Британии (ходят слухи, что и всей Европы)...

Радость и благополучие царят в светлейшем королевстве Артура, плодородные поля исправно родят ячмень, ветви фруктовых деревьев ломаются под тяжестью плодов, покорные вассалы восхваляют мудрость и величие своего сюзерена, а народ усердно трудится во славу короля, государства и святой матери-церкви.

Но не все так тихо и гладко в королевстве Артура, да и Камелот не тихая райская заводь...

Северные границы то и дело подвергаются набегам диких-предиких пиктов и скоттов, сжигавших села, угонявших скот, и убивавших кого попало и всех подряд. Договориться с ними было не просто: во-первых, потому, что они русского... простите, человеческого языка не понимают, да и на своем разговаривают с большим трудом, а во-вторых, в их интересах было, в основном, только то, чего можно было бы попросить их не делать. Если бы не их глубокое уважение к друидам, то спасу от них не было бы вообще никакого.

Другая проблема была гораздо ближе и насущнее. Был у короля такой... родственник (по слухам даже вроде бы сын) по имени Мордред. Мнения о нем расходятся: с точки зрения одних – хамский тип и негодяй, с точки зрения других – храбрый рыцарь, более достойный привилегий Артура, чем сам Артур. Если бы он был сам по себе, то это было бы ничего, но у него были корифаны-рыцари, которые как раз и придерживались второго мнения о нем, не забывая, конечно, и о своих интересах!!! А что касается Артура, то его Мордред не любил лишь немногим более чем Ланселота Позорного... простите, Приозерного, а Ланселота он ненавидел лютой ненавистью (злые языки утверждали, что из зависти)...

Была у Артура также сестрица Моргана (ходили слухи, уж совсем неправдоподобные, что она и есть мама Мордреда) которая гнула свою линию. С Мордредом ее объединяли две вещи: глубина и направленность родственных чувств к Артуру и жажда власти (в своей роли ее обладательницы). Были слухи про то, что Моргана балуется магией (предположительно черной) и народ ее здорово боялся.

А в Камелоте...

Ну, казалось бы – дом, место для отдыха, но и тут не расслабишься.

То сэр Сэгомор Железный... простите Желанный проломит пару голов каким-нибудь нерадивым слугам, то сыр Дайданэл-Шутник отмочит какую-нибудь глупость абсолютно никому не смешную, зато портящую имидж двора, то сэр Ланселот, потерявший от выпитого эля остатки благоразумия, поет дурным голосом серенады на крыше замка... В общем, хлопот хватает.

А тут еще опять – слухи, слухи, слухи...

Конечно, общеизвестно, что королева – дама сердца сэра Ланселота, но поговаривают, что все не так просто. Артур, конечно, старается не обращать на эти слухи внимания, но нет-нет, да и кинет на Ланселота подозрительный взгляд. Да и королевские мысли лишней раз направляются не на интересы государства, а на свои личные кровные проблемы.

Блок: Боевка



5. Боевуха.

1. Поражаемая зона и этика боя.

Поражаемая зона полная, кроме головы, кистей, ступней и паха.

При травмировании по желанию пострадавшего и по решению мастеров нанесший травму отправляется на двойной срок в мертвяк, либо удаляется с игры (лишается игрового паспорта). Подобные меры могут быть приняты так же к игроку, который упорно включает в поражаемую зону чужую голову.

2. Хитовка.

На любом бездоспешном человеке вне зависимости от общественного положения 2 хита.

Хитовка доспехов

Нательный доспех дает от 1 до 3 хитов. Надевание доспеха на доспех поощряется!

Шлем дает от 1 до 3 хитов.

За комплект эстетичной и функциональной фурнитуры может быть добавлен 1 хит.

За полное соответствие костюма образу добавляется еще один хит.

3. Снятие хитов.

Хиты снимаются только четко попавшим или четко зафиксированными ударами чипованного оружия. «Швейная машинка» и т.п. хитов не снимает. Кулуарка по незащищенному горлу снимает все хиты.

После снятия всех хитов человек обязан 5 минут оставаться на месте смерти, после чего быстро-быстро надев белый хайратник, и не с кем не разговаривая, идти в мертвяк.

4. Оружие.

Любое оружие снимает с конечности 1 хит.

С корпуса ручное оружие снимает от 1 до 3 хитов, стрелковое – от 1 до 4 хитов.

Все оружие принимается по весу, т.е. бамбуковые шпаги, пенопластовые двуручники и картонные топоры можете оставлять дома! :)

5. Ночная боевуха.

Ночью считается время с 21.00 до 6.00 (возможны изменения в ходе игры).

Ночью запрещено:

- применять стрелковое оружие;
- устраивать штурмы крепостей;
- устраивать свалки более 4 человек одновременно;
- применять оружие длиннее руки владельца.

Ночью разрешено:

- все, что не запрещено (данными правилами и Законодательством Украины);

Блок: Фортификация



Фортификация.

Крепостью считается поселение, имеющее выносную стену. Остальная часть поселения должна быть обнесена хорошо видимой виртуальной стеной.

Поселение, не имеющее выносной стены, не имеет и виртуальной и штурмуется с любой стороны.

Выносная стена – длина вместе с воротами не менее 5 метров. Виртуальных 30-

метровых стен не будет, поэтому высота и исполнение стены – сугубо личное дело защитников, все дыры в стене пробиваемые и простреливаемы. Ломать стену оружием или вручную запрещено.

Ворота – 2 метра в высоту, 1,5 метра в ширину. Не соответствие этим параметрам – **калитка** – выбивается с пяти ударов оружием или плечом. В ворота и «коридор смерти» (если он есть) должны проходить 2 человека в ряд, не сгибаясь. Ворота должны иметь место, в которое можно ударить тараном. В противном случае см. «калитка».

Возможны ворота, которые, по желанию строителей, выносятся реально.

Ров (если есть) – должен проходить перед всей выносной стеной и иметь не менее 1 метра в ширину и 0,2 метра в глубину.

Блок: Штурмы, Осады



Крепостное оружие.

Катапульта (аркбаллиста) – должна хоть отдаленно напоминать по внешнему виду исторические аналоги. Основное требование к снарядам – безопасность. Обслуживается минимум двумя игроками. При попадании в любой участок тела убивает, при попадании в щит – щит разбит, тот, кто за щитом – убит.

Камень – бросается ДВУМЯ РУКАМИ со стены строго вниз. При попадании в любой участок тела убивает, при попадании в щит – щит разбит.

Бревно - бросается со стены строго вниз двумя игроками. Повреждение - см. камень.

Каждые ворота и таран имеют свою индивидуальную хитовку в зависимости от исполнения.

Ров считается засыпанным там, где нога не касается дна. Засыпается только ветками и бревнами (листья и прочий мусор не годятся). Провалился одной ногой – минус 1 хит, двумя ногами – труп.

Вынос крепости должен происходить ОБЯЗАТЕЛЬНО в присутствии мастера.

Блок: Пожары, поджоги



- поджигать, навязывая две красных ленточки на палатку и крича «Пожар!!!» (присутствие мастера обязательно).

Блок: Демография, евгеника



6. Интим – беременность – рождение – мертвяк.

Интим отыгрывается ладушками или сгущенкой (по желанию), беременность длится час, отыгрыш – обязателен.

Замужняя женщина может рожать не чаще, чем раз в цикл.

Наступление беременности вне брака, а также количество детей (двойня, тройня) определяется кубиком.

Считается, что ребенок рождается в лагере. Мать идет в мертвяк за ребенком в белом хайратнике.

Блок: Страна мертвых



Срок сидения в мертвяке – 3 часа, но родиться можно через час – но не менее. В процессе отсидки возможен выход в промежуточных ролях.

Блок: Магия



7. Магия, обряды.

На игре присутствует обрядовая, артефактная и заклинательная магия.

Действие заклинательной магии базируются на проведенных ранее обрядах (своеобразная подвеска заклинания).

Наряду с этим на игре присутствуют персонажи, обладающие личными магическими способностями.

Мастер не оповещается о цели обряда заранее и присутствует на нем лишь как зритель. По окончанию обряда мастер оценивает его. На оценку обряда влияет место проведения (Стоунхендж и т.п.), и личность проводящая его.

Удачное место +1; Артефактная личность +1 .

Обряды могут проводить только друиды и другие Посвященные.

Блок: Магические существа



6. Драконы: враги всего живого.

Внешний вид: поймете сразу.

Могут: сожрать, растерзать, сжечь, украсть, загадить.

Не могут: обласкать, одарить, приютить.

7. Людоеды: ну это понятно.

Внешний вид: полуголые, в шкурах, дубина в рост владельца, большие ребята.

Могут: сожрать, растерзать, украсть, превратиться.

Должен: раз в 2 цикла кого-нибудь сожрать.

Не могут: обращаться с любым оружием, кроме своей дубины (тупой), быть добрым и хорошим (злой), питать к женщинам любой интерес, кроме гастрономического (импотент). Любит только людоедок.

8. Оборотни: особо говорить нечего – все и так знаете.

Внешний вид: маски на момент «зверского» обличья, так – как обычные люди.

Могут: сожрать, растерзать, превратиться. Хиты снимают в соответствии с сертификатом.

Не могут: обращаться с любым оружием на момент «зверского» обличья, при превращении теряют все свое оружие и доспех там, где превратились.

Боятся: серебра, магии и Ланселота.

Блок: Экономика



8. Экономика.

Экономика на этой игре намеревается основываться на чипах и т.д.

Существуют такие вещи как поля, шахты, и коровы (верблюды).

Поле из себя представляет чисто выметенную от листьев и другого мусора площадку, огороженную не ниже 20 см. от земли. Не огороженное поле считается затоптанным. Один квадратный метр поля дает от 1 до 3 чипов хлеба в цикл, кроме ночи, в зависимости от исполнения.

Шахта делается игроками по их пониманию, но чиповка зависит от мнения мастера (может быть, что ваше произведение – ваще не шахта!!).

Корова – аналогично шахте.

Чипы еды должны клеиваться в ролевую карту игрока каждый цикл. Ночью чипы не проверяются, поэтому за ночное время чипы проверяются утром.

Выдаются чипы соответственно, но проверяются ДО того, как выдаются.

Блок: Кабаки



9. Кабак.

Кабак на этой игре является комплексным заведением.

В кабаке есть:

- Непосредственно стойка, где можно поесть и выпить.
- Казино, где можно выиграть или проиграть все.
- Пункт наема, где можно нанять наемного убийцу, вора, армию наемников! И все это по объявлению.
- Пункт обмена, где можно обменивать чипы на деньги и наоборот.
- Ложа прессы, где можно оставить объявление любого характера.

Зона кабака является небоевой зоной.

Блок: Животные, охота



Возможны обычные звери, типа медведей, волков.

Кабатчик (он же купец) может продать желающему почтовых голубей, гончих псов, охотничьих орлов.

Почтовый голубь – 1 хит, поражается только стрелковым оружием, летающими животными и заклинаниями.

Гончий пес – 3 хита, лапа по незащищенному телу снимает 1 хит; 2 лапы на плечи при незащищенном горле – все хиты.

Охотничий орел – 1 хит, поражается только стрелковым оружием, летающими животными и заклинаниями, когда нападает – уязвим для обычного оружия; 2 лапы на плечи при незащищенных плечах – 1 хит.

Блок: Вводные



4. Игровые персонажи.

Внешний вид и типовые возможности.

1. Рыцари: опора королевской власти и закона в Британии.

Внешний вид: Доспехи, плюмажи, котты и прочая железная и тряпичная дребедень (чем роскошнее – тем лучше).

Могут: любить короля (или королеву, кому как нравится), есть, пить и развлекаться в свое удовольствие, искать святой Грааль (святой Граль, святую Галю и т.д.), Гроб Господень и другую чушь, какая им взбредет в голову, любить прекрасную даму (или прекрасных дам), не любить великанов, людоедов и прочих гопников.

Не могут: работать, нападать со спины без предупреждения.

2. Феи:

Внешний вид: венок на голове, легкая развевающаяся одежда.

Могут: влюблять, разлюбить, привораживать, отмораживать, морочить голову другими разными способами, превращаться в чего-нибудь.

Не могут: брать в руки железо.

Специальные возможности: не поражаются болезнями, ядами, стрелковым оружием.

3. Друиды: магический орден, пользующийся неограниченным влиянием.

Внешний вид: длинная темная одежда, желательно с капюшоном, посох. У главы друидов – белый плащ.

Могут: лечить все болезни, избавлять от магии фей, разбираться в ядах, обладать тайными знаниями.

Три права друида:

друид идет своим путем;

в его присутствии не обнажается оружие;

его советы важнее всяких других.

Не могут: вступать в интим; принимать участие в боевых действиях, подстрекать к ним, носить при себе оружие, кроме ритуального, есть мясную пищу.

4. Придворные дамы:

Внешний вид: поярче и повызывающе (с учетом историчности).

Могут: жить в свое удовольствие, морочить головы рыцарям, сплетничать, ссориться.

Не могут: работать.

5. Все остальные: (крестьяне, торговцы, разбойники, наемники и проч.)

Внешний вид: в зависимости от роли.

Могут: что хотят, в соответствии с правилами.

Не могут: то, чего не могут.

Хитовка и типовые возможности нечеловеческих персонажей отображены в личных сертификатах. Хитовку монстр обязан сказать при первом требовании, остальное говорить не обязан.

2.0.0.3