

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

Название игры: Андуин Великий

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



ПРАВИЛА ИГРЫ "АНДУИН ВЕЛИКИЙ"

ОБЩАЯ ОБСТАНОВКА.

Одна из проблем ХИ - знание игроками того, что будет происходить дальше. Поэтому мы берем не какой-то определенный год, а достаточно большой по длительности период Третьей Эпохи. Причем некоторые события этого периода к началу игры уже произошли, а некоторые - нет.

По Средиземью прошел Мор, заметно снизивший численность населения (особенно сильно пострадали Гондор, Харад, кибитники). Войны на Юге (Гондора с Харадом, Умбаром и кочевниками) закончены. Осгилиат разрушен, столица Гондора перенесена в Минас-Анор. Т.е. южная часть региона занята восстановлением сил. Мордор пуст. Там находится только доблестная гондорская стража - Минас-Итиль. На престоле Эарнил.

Ангмарские войны закончены, Эарнур с передовым отрядом возвращается в Гондор.

Нахлынувшие с востока кибитники вытеснили народ Мархвини из Рованиона на север. И те, и другие устраиваются на новом месте.

Могучих и многочисленных гномов буквально только что выставил из Мории один, но крутой Барлог. Им предстоит обживать Эребор и налаживать отношения с соседями. А в Морию тем временем вселились нахальные орки.

На начало игры в Средиземье мир.

КОМАНДЫ:

Гондор (Минас-Анор, Минас-Итиль, Лебеннин), Харад, Умбар, народ Мархвини,

Кибитники, Вастаки и прочие кочевники, орки, Дейл, Эребор, Лихолесье.

ДЭЙЛ. Потомки любознательных первопроходцев-арнорцев и местного населения перемешались здесь до такой степени, что уже и сами не знают, кто есть кто. Когда-то здесь была фактория и место передышки на тракте Арнор-Восток, затем по мере знакомства с туземцами поселок разросся в большой торговый город-республику, город авантюристов и торговцев, мастеров и воинов. Сюда стекаются предприимчивые личности со всего Средиземья, тем более что из всего Средиземья только Дэйл, пожалуй, никак не задела бесконечные войны III-й Эпохи.

ЭРЕБОР. Обширное гномское поселение, только что основанное государем Трэйном. Народ Трэйна был изгнан из Мории Барлогом, убившим отца Трэйна, Наина I. У гномов память долгая, и Морию они не забудут. Однако на новом месте уже обустраиваются по-гномски. Гномы - мастера хоть куда, за что ни возьмутся - все выходит основательно: и построить, и добыть, и сковать. Только такой уж они народ: заказчиков любят, а вот гостей - не очень.

ЛИХОЛЕСЬЕ. То, что файтеры не годятся играть эльфов, ясно без слов. Но те, кто считает эльфов тонкими, звонкими и прозрачными, утонченными, как декаденты, и наивными, как дети, - те забывают, что этим детишкам по несколько тысяч лет. И если они выжили, значит, они исключительно стойкий народ. А выжили они не за счет файтерства, а потому, что научились жить

в ладу с миром. И знают, в отличие от людей, что вырастить, построить, сохранить - трудно, а вот разрушить - куда как легко. Поэтому король Трандуил посторонних в своем царстве не жалует, и проникнуть туда нелегко. Но ведь мир-то принадлежит теперь людям, и с этим миром тоже надо жить в ладу...

НАРОД МАРХВИНИ (ЭОТЕОД). Дальние родичи и верные союзники Гондора, но отнюдь не его вассалы. Великие коневоды и наездники, легкие на подъем, потомки некогда могучего северного народа, сохранившие его культуру, с некоторых пор живут в верховьях Андуина, куда привел их конунг Фругмар - в Рованионе им стало тесно. Они народ мирный, если их не трогать, любят песни и легенды. Но самое главное их богатство, их гордость и слава - лошади. Таких ни у кого больше нет, хозяева не доверяют своих коней чужакам, да те с ними и не справятся.

КОЧЕВНИКИ (кибитники, вастаки и другие). В последние несколько столетий они накатывают на Запад волна за волной. Что-то погнало их с Востока - то ли поиск свободных земель и тучных пастбищ, то ли еще что. То и дело они воюют между собой и с местными жителями - с переменным успехом.

Принимаются заявки и легенды, основанные на культуре любого типа - от монголов до туарегов.

ГОНДОР. МИНАС-АНОР. Король Эарнил II взошел на трон в 1945 году, после того, как в битве с кибитниками погибли король Ондогер и оба его сына. Права на корону предъявил Арведуи, князь Арнора, но получил ее Эарнил, доблестный полководец Гондора, выигравший ту битву. Гондор -

по-прежнему самое цивилизованное государство Средиземья, страна высокой культуры, но высота нелегко достигается. Войны, внешние и внутренние, последствия чумы и отправка экспедиционных войск на север сильно ослабили страну. Но на Гондор с надеждой смотрят свободные народы, Гондор остается оплотом Светлых Сил, и нужно держать марку. Светлое пачкается легко, а отмывается трудно.

ЛЕБЕННИН. Сельскохозяйственная провинция Гондора. Снабжает метрополию хлебом, мясом и рыбой - вообще кормит. С рыбой, впрочем, трудно: в море, того и гляди, можно нарваться на умбарских пиратов, а кораблей толковых нет - на Север ушли. Вот и

вертись: где еще тот Минас-Анор, а Умбар рядом, да и Харад недалеко.

МИНАС-ИТИЛЬ. Крепость, с незапамятных времен стерегущая Мордор. Мордор пуст.

УМБАР. Народ вольный, гордый и опасный. Бывшая нуменорская колония, ближайшая родня и самый непримиримый враг Гондора, Умбар испокон веков был приютом "вольных недовольных". Сюда уходили те, кто во II-ю Эпоху не желал жить под властью нуменорских королей, а в III-ю - не желал подчиняться потомкам Элендила. Сюда же после разрушительной гражданской войны сбежал король Кастамир. Кратковременное владычество Харада – было и такое - никак не отразилось на мятежном духе пиратской вольницы: прогнав харадримов, умбарцы продолжали разбойничать на суше и на море, правда, число их боевых кораблей изрядно поредело.

ХАРАД. Государство исламского типа, в котором религия неотделима от политики. Это арабы, и психология у них восточная - они, как никто, умеют ценить красоту и знание, и быть жестокими тоже умеют, как никто. Земля у них богатая и хорошо обустроенная. Обычай же настолько свои, что люди Запада и Севера никогда и близко их не понимали. Кроме кочевых родичей, с Харадом разве что Умбар уживался, да и то не всегда.

КУЛЬТУРА.

"Компонентами культуры общества являются экономический, политический и собственно культурные элементы. Когда одна культура вторгается в другую, проникающая сила каждого из элементов прямо противоположна его социальной ценности. Так, экономический элемент воспринимается чуждой культурой с наибольшей готовностью, за ним следует политика, а на последнем месте оказывается культурный элемент".

А.Дж.Тойнби.

Как вы сами понимаете, культура Средиземья родной для нас не является. Мы очень надеемся, что экономикой вы уже прониклись. Что касается политики: вряд ли кто-нибудь сомневается, что это чрезвычайно интересное занятие. Более того, валар будут приветствовать мирное разрешение всяких

возникающих проблем (кем бы эти проблемы ни создавались).

И все-таки о культуре. Любое государство, племя, клан жили по своим законам. У любого народа был свой язык, своя религия, свое искусство, свои обычаи и суеверия. Так вот: если команда привезет на игру законы, язык, религию, искусство, обычаи и суеверия, кому будет интереснее играть? Правильно, самой команде. А также тем, кто будет играть с ней. То есть всем.

Обряды. Сколько их вы подготовите и каких - дело ваше. Но три обряда должны отыгрываться непременно: свадьба, инициация и отпевание. Это уважение к зарождению жизни, к ее расцвету и закату.

А еще есть бытовые мелочи, о которых тоже невредно помнить. К примеру, люди нуменорского рода перед едой вставляли и обращали взгляд на Запад. Эльфы, здороваясь, протягивали обе руки...

ДОПОЛНЕНИЯ.

Чуть попозже здесь будет описание всякого рода монстров, живности и прочих неприятностей. (Кстати, если чего-то все-таки не будет описано, не спешите бежать к мастерам. И пугаться, тоже не спешите. Покопайтесь, для начала в информационке). Пока же следует знать только одно:

На начало Игры в Средиземье - мир. Затишье, когда можно оглядеться вокруг и разобраться, куда и зачем идти. Наверное, следует выбирать путь, пока еще есть

возможность выбора...

По секрету скажем: никакое механическое зачернение территории не делает, светлую команду черной. Но вот если Светлые начинают действовать как Черные, они с успехом зачерняют себя сами. И не пытайтесь узнать у мастеров, какое действие они считают "черным". Читайте Толкиена.

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ...

"...Он отстаивал единство доброй свободы и доброго порядка, и упорно отказывался жертвовать ради порядка уважением к чужому пути, ради свободы - нетленными нравственными ценностями..."

Это, пожалуй, основное условие для тех, кто собирается к нам на игру. Читайте Толкиена.

"Кажется, что Толкиен упрощает: зло сосредоточено в отдельном человеке, источником Тьмы является только Мордор, в котором "клубится душная, беспощадная ненависть". Но в таком случае победа Светлых Сил близка. Мордор один против всего мира - скоро Свободные Народы сметут башни и стены Минас Моргула и разрушат Черный Замок... Тогда почему в повести так много горечи? Почему трагичным кажется нам путь Хранителей? Почему не Крепость Темных Сил, а Крепость Последней Надежды окружена, и ее защитники гибнут в неравной борьбе?"

(С.Переслегин)

Читайте Толкиена. Прочитайте эту книгу, мудрую, жестокую, светлую и печальную, как если бы впервые взяли ее в руки. Вспомните свое первое впечатление от нее, еще не затертое бесчисленными штампами, которые успели установиться на играх. Да, в ней нет запутанной интриги (в которой, как правило, побеждает либо крутой маньяк с мечом, либо не менее крутой маг, либо продувной жулик). Все куда проще... Или сложнее?

Может быть, стоит задуматься над вопросами, которые пытался решить или хотя бы задать Профессор. О равенстве и власти. О свободе и ответственности. О том, что человек до тех пор свободен, пока отвечает за себя, за близких и дальних, за весь мир, в котором живет. Это и есть наше

Средиземье. А играть в него или жить в нем - решайте сами.

Блок: Религия



РЕЛИГИЯ.

"С тех пор, как человек стал отличаться от животного, он сделался религиозным, то есть начал видеть в природе нечто сверх реальности и в самом себе нечто по ту сторону смерти".

Э.Ренан.

Чем отличается религия в Средиземье от религий нашего мира? Да тем, что все народы - и эльфы в особенности - не ВЕРЯТ, а ЗНАЮТ, кто сотворил этот мир. Правда, это не мешает народам, расходиться во мнениях на сей счет. Но кому молитесь - тот и откликнется.

Блок: Боевка



БОЕВКА.

(Пока общие положения).

На голый корпус - один хит, ролевики - два хита.

На начало игры: ЛЮБОЕ оружие снимает ОДИН хит, ЛЮБОЙ доспех дает ОДИН хит защиты. В процессе игры хитовость и того, и другого можно существенно и очень быстро повысить, если с толком заняться экономикой.

Пределы повышения:

ДОСПЕХ.

Легкий - кожа, дюраль - 1 хит.

Средний - кожа+металл, кольчуга-футболка - 2 хита.

Тяжелый - металлическая пластина, кираса, тяжелая кольчуга - 2 хита.

Шлем - 1 хит.

Шлем с забралом - 2 хита.

Контактная маска, защищающая глаза - 1 хит.

Наручи, поножи кожаные - выдерживают удар, после пробиваются.

Наручи, поножи металлические - не пробиваются.

ОРУЖИЕ.

Как вы сами понимаете, у кочевников не было тяжелых доспехов и двуручников, а в Гондоре - ятаганов. Поэтому оружие команды должно соответствовать отыгрываемому образу. Не соответствующее таковому пропускаться не будет. Арбалеты есть только в Гондоре, Дейле и Эреборе. Нигде больше.

Все оружие проверяется на безопасность, на допущенное к игре наносится чип - допуск (в том числе и на луки).

Метательное и необычно выполненное оружие проверяется на владение.

Кулуарка (не длиннее 20 см) действует только по горлу.

ОГРАНИЧЕНИЯ командам на оружие (уточнять у мастера по боевке):

Гондор - любое клинковое, кистени, одноручные топоры, любые щиты не выше 1.5 метра, копья, луки, арбалеты, алебарды.

Харад - одноручное клинковое, кистени, одноручные топоры, щиты не выше 1.2 метра, копья, луки.

Умбар - любое клинковое кроме двуручников, кистени, одноручные топоры, малые щиты, луки, короткие копья.

Дейл - любое клинковое кроме двуручников, щиты не выше 1.2 метра, короткие копья, луки, арбалеты, кистени, одноручные топоры.

Кочевники - одноручное клинковое, малые щиты, короткие копья, луки.

Эльфы - любое клинковое (кроме двуручников), копья, луки. Лук в руках эльфа снимает 2 хита.

Беорнинги - оружия не носят, лапой снимают 1 хит.

Орки - одноручное клинковое, короткие копья, луки, малые щиты.

Гномы - любые щиты, кинжалы (общая длина в локоть владельца), топоры, кистени, двуручные топоры (2 хита), арбалеты.

ПОРАЖАЕМАЯ ЗОНА.

Полная, кроме головы, стоп, паха, кистей рук. Удар в голову или пах - в СМ на полный срок.

Шея поражается только кулуаркой (не менее трети окружности шеи) и только в не боевых ситуациях (делайте бармицы).

Оглушение - касание по спине плашмя оружием не менее двух раз. Противник оглушен на минуту.

ИГРОВОЕ ВРЕМЯ: День с 6 до 22 часов, ночь с 22 до 6.

В ночное время разрешена одновременная схватка не более 4 игроков, запрещено использование стрелкового и метательного оружия, оружие ближнего боя должно быть не длиннее 1 метра.

Блок: Фортификация

**КРЕПОСТИ.**

Штурмовая стена не ниже двух метров, не выше шести. Ворота не ниже 2 метров, не уже 1,5 метров. Ров не уже 1 метра, глубина 0,3-1 метр.

Блок: Штурмы, Осады



Ворота выносятся тараном, число ударов которого зависит от:

- а) того, кем сделаны ворота (уровень строителя, магическая защита),
- б) от самого тарана (деревянный или железный).

Камни со стен не бросаются, а отпускаются на двух вытянутых руках, щиты не разбивают, снимают один хит.

Бревно отпускается на четырех вытянутых руках, щит разбивает, снимает два хита.

Блок: Плен



Связывание - веревка, обхватывающая обе руки.

Блок: Обыск



Обыск устный (что у тебя в кармане, что у тебя в сапоге и т. п.).

Блок: Морские и речные правила

**БОЙ НА ВОДЕ.**

Корабли - связанные треугольником два длинных шеста и один короткий.

Абордажные крюки имитируются веревкой с ЛЕГКИМ грузом. Если веревки не успели отцепить до непосредственного столкновения (вытянутая рука) - корабль взят на абордаж.

Бой на корабле имитируется боем на открытом пространстве. Сбежать при этом нельзя - утонешь.

Если на корабле осталось в живых менее 3-х человек, он теряет управление (стоять на месте и ждать, пока кто-нибудь возьмет на буксир).

Можно спастись на лодке (два связанных прута), но ее надо везти с собой на корабле.

Блок: Медицина, лекари



ЛЕКАРСТВО.

Дорабатывается. Основа: травничество и знания по жизни об оказании первой помощи.

Детали: врачебные знания каждого народа - часть общей культуры, т.е. у гномов - лечебные свойства камней, у Харада - наука о ядах, у эльфов - лечение энергией (не баловаться!).

Блок: Демография, евгеника



Отсидевшие в СМ считаются детьми до обряда инициации (либо отыгрывают приезд родственников из деревни). Исключение - выход в прежней роли (на усмотрение Намо).

Каждые 8 ч. после свадебного обряда в сертификате отмечается рождение ребенка (если мать жива, разумеется). Первый ребенок - через два часа после свадьбы. Роды должен принимать лекарь, в Мандос должен быть сдан чип еды (иначе есть вероятность потерять ребенка и мать). Дети носят бантики. Ребенок становится взрослым после обряда инициации (до него не воюет, не вступает в брак, ничего не делает).

Блок: Страна мертвых



ДЕМОГРАФИЯ.

Срок пребывания в Мандосе - 6 ч. После обряда отпевания - 2-4 ч. в зависимости от обряда.

Максимальный срок без скидок для:

- команды, не выполнившей экон. минимум,
- маньяков.

Бегающие зверями - 2 ч.

Убитые ночью могут отметиться у посредника и идти спать до утра (или идти в Мандос).

Блок: Магия



МАГИЯ.

Что касается магии: есть три уровня, их знаки будут показаны на смотре.

- 1) 1 человек - 1 метр - 1 минута (только защита).
- 2) 5-5-5 защита + нападение и лечение на 1 чел.
- 3) Творческий уровень.

Желающий стать магом собирает информацию о том, что, собственно, представляет собой магия, и ищет учителя, который может (и хочет) научить составлению заклинаний. Учить может тот, кто может (и хочет). К мастерам обращаться можно, но...

На начало игры магией обладают те, кто ею обладает.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Как известно, всякая игра - это модель мира, а не целый мир. Число параметров, по которым строится модель, строго ограничено, и параметры эти отбирают мастера - по своему усмотрению. Так вот: экономика – как часть общей культуры - один из ключевых параметров построения нашего Мира. Поэтому игрок, желающий получить запись о специальности в сертификате, должен продемонстрировать реальные знания и умения.

Специальности будут следующие: кузнец, рудознатец, строитель, корабел, животновод (конеvod, верблюдовод, мумаковод...), земледелец. По каждой специальности будут вопросники, причем на каждый уровень - свой. Лапшу на уши вешайте в ограниченных количествах, иначе получите специальность "макаронник".

Смерти от голода НЕ БУДЕТ. Но команде, полностью игнорирующей экономику, гарантируется: 1) игроки отсиживают в СМ полный срок (6 часов) без никаких 2) рождаемость равна нулю 3) о крутости не мечтайте. (Люди, команда включена в общую систему: подумайте, а?)

Основная часть экономики чиповая. Существуют чипы следующих видов:

- а) Питание: хлеб, мясо (=рыба), молоко, экзотика (фрукты, овощи, мед и т.д.)
- б) Железная руда, железо, золото, серебро. Может, еще что-нибудь.

Обмен другими товарами происходит посредством договоров.

Каждой команде выдается список возможных специальностей и уровней, соответствующих данной культуре. Чем будете заниматься - выбирайте сами.

ВНИМАНИЕ: получение уровня зависит от знаний по жизни. Проверку проводит посредник (список вопросов). Не знаете азов профессии - учитесь, иначе 3-й уровень команде не светит, пусть он даже есть в списке.

Отыгрыш экономической деятельности - моделирование (делается 1 раз, чипы считаются по качеству модели, мало - можете переделать. Шахта глубиной 5 см не будет давать руду на команду из 15 человек.)

Производственный процесс - от словески с посредником до обрядов (онье приветствуются и всячески поощряются - в разумных пределах.)

Где тратить: в кабаке.

2.0.0.3