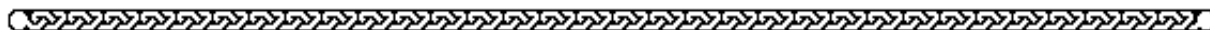


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: ШирОКа - страна моя родная

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



**«ШирОКа - страна моя родная»  
(Гражданская война в Хоббитании в 1418-1420 г.).**

**Правила ролевой игры.**

Предлагаемая ролевая игра посвящена воссозданию мира Толкиена, в частности отражения хоббитами интервенции верзил и урук-хаев во время Войны за кольцо Всевластия.

Игра начинается с того момента, как Четверка, преследуемая назгулами, покидает Шир и от нее не поступает никаких вестей. Вернется она или нет, никто не знает. Гендальфа нет. Следопыты во главе с Арагорном уходят на Войну, и хоббиты остаются совершенно беззащитными перед интервенцией. Главное, что хоббиты сами не осознают угрозы, и не готовы объединить усилия для отпора врагу. С нашей точки зрения эта ситуация напоминает колонизацию Азии европейцами в 17-18 вв.

**Что такое хоббит?**

Если слегка призадуматься, то видно как слабо мы представляем себе хоббита, как плохо понимаем его психологию. А почему? По одной очевидной причине - хоббит в корне отличается от толкиениста: хоббит - уравновешенный, самодостаточный персонаж, "конечная стадия эволюции толкиениста" и носитель традиционной психологии. Мало кто из нас может сказать о себе, что он уравновешен, что крыша его норы держится на крепких кронштейнах, что его сознание традиционно, что дом и семья для него главная и единственная ценность, что капуста с картошкой важнее и интереснее эльфов с драконами, и что совершать подвиги с риском для жизни (даже игровой) глупо и неразумно. Но на самом деле мы так считаем, признаемся мы себе в этом или не признаемся, хотим мы этого или не хотим.

Главная трудность этой игры - более-менее убедительно отыграть хоббита. Именно как реального персонажа, а не как сказочного. Сидит хоббит в своей норе (палатке), пьет пиво, кушает кексы, и ему плевать, что происходит в широком мире за пределами его

огорода. Именно этим хоббит, на наш взгляд, отличается от рыцаря.

### **Команды и основные мастерские персонажи.**

#### **Хоббиты.**

##### **Туки (Западная Четъ).**

Представляют собой крепкий, сплоченный клан под руководством Тана (де-юре князь Ширы), хорошо вооружены. Перегрин Тук - сын и наследник Тана. Пассионарны и склонны ко всяческому авантюрам (похоронные услуги за счет клана). Имеют реликвию - меч Бандобраса Тука, погнутый о тролля по пьяному делу самим Бандобрасом Туком.

##### **Брендискоки и Староскоки (Восточная Четъ и Заскочье).**

Самый старый из всех хоббитских кланов, раньше Булава Тана принадлежала им, многочисленны, но вооружены средне. Живут изолированно, умеют плавать и обращаться с лодками.

##### **Дудкинсы (Южная Четъ).**

Богатый клан, монопольные производители табака. Пренебрежительного мнения обо всех остальных хоббитах.

##### **Ширифы.**

Вооружение - только дубинки. Обязательный знак отличия - шляпа с пером, у начальника отряда - два пера. Предводитель - Лото Прыщ.

**Северяне** - самый дикий хоббитский клан, политически нейтральны и замкнуты. Производители лучшего пива. Генеалогию, имена и родственников придумывайте сами.

##### **Жители Хоббитона.**

В Хоббитоне живут представители самых разных кланов - Сумниксы, Умкины, и сколько сами придумаете, среди них - Лобелия Дерикюль-Сумкинс и Лото.

Возможны и другие хоббитские команды, семьи, хутора и т.п.

**Верзилы** - две команды. Одни верзилы более-менее мирные, живут в Шире давно или пришли как беженцы с юга. Другие, под предводительством урук-хаев - агрессивные.

**Гномы Синих гор** - Представители мастерской группы по оружию

**Тролли** - есть, подробности спрашивайте у самих троллей.

**Умертвие** - ЕСТЬ, БОЙТЕСЬ.

**Мэглор-менестрель** - может еще где-то бродит по Средеземью.

**Старый Беор** - Оборотень и мало кто его видел.

**Древлепуца** - очень странное место.

Возможны и другие команды.

**Организация игры** - игра проводится по предварительным заявкам, которые присылаются мастерской группе заблаговременно. В заявке игрок указывает свое имя, фамилию и общеизвестное прозвище. Раса, команда, краткая родословная, родственные связи (если есть), представление о себе как о персонаже, позицию на начало игры. Отдельно указывать то, что персонаж хочет засертифицировать у мастеров на начало игры. И свои хронические заболевания по жизни. Обязательно возьмите с собой лекарство.

Спиртное на игре - пить на игре будет можно, но в меру и по игровому, безобразия будут пресекаться

Перед игрой будет проводиться допуск, расхитовка и чипование оружия. Для владения мечом обязательна боевая перчатка.

Мастерская группа будет благодарна за ценные советы по поводу боевых и прочих правил, советовать можно мне лично (Станислав Пагур, Гробовщик), по телефону (0572 - 368903) 18<sup>00</sup> - 22<sup>00</sup> или передавать Алине Владимировне Немировой.

Блок: Боевка



## **Боевые правила.**

### **Общие положения.**

1. У Верзил, Хоббитов, Гномов на голом пузе - 2 хита.
2. Кол-во хитов у мастерских персонажей (как и все остальные свойства) имеются у них в сертификатах.
3. Оружие должно быть безопасно как для владельца, так и для других игроков, а также должно быть эстетически красиво и соответствовать историческим аналогам. За попадание в голову или в пах, - виновный идет в страну мертвых (по желанию пострадавшего).
4. Для владения мечом обязательна защитная перчатка, надежно защищающая кисть руки, господя - ваше здоровье только ваше здоровье.
5. Поражаемая зона - корпус без кистей, стоп, шеи, головы и паха. За попадание в голову - мертвятник.

### **Командные раскладки.**

#### **1. Хоббиты.**

Оружие - разнообразный сельскохозяйственный инвентарь - косари (коса, укрепленная параллельно древку, режущая кромка внутренняя), вилы, рогатины, топоры (до пояса владельца) - снимают 2 хита, работа двумя руками. Копье- 1хит. Длина древкового оружия - до макушки владельца. Наконечники - из войлока, мягкой резины. Мечи не должны превышать длину руки владельца - 1хит. Кинжалы - 1хит. Кроме того, мечи у хоббитов - довольно редко встречающаяся вещь. Национальное оружие хоббитов - ложка. Владеют все, даже дети. Снимает 1/2 хита, длина до локтя владельца, в самом широком месте должна помещаться во рту владельца. У Лобелии - зонтик, снимает 1 хит. Луки - не выше плеча владельца - 2хита. Наконечники - мягкие.

Доспехи - кожа, (кольчуги допускаются только по договоренности с главным мастером).

Шлемов и фурнитуры нет. Щиты-малые фехтовальные, диаметром не более 50 см.

## 2. Верзилы.

Оружие - кинжалы, мечи (до пояса) - 1хит, топоры (до пояса владельца) - снимают 2 хита, кистень (рукоять - в локоть, наконечник - мягкий) -1 хит. Лук - 2 хита (кол-во ограничено).

Щиты - до пояса владельца. Доспехи: кожа, войлок +1 хит, кольчуга, ламиляр +2хита. Фурнитуры нет.

## 3. Гномы.

Отличительная особенность гнома - топор не ниже солнечного сплетения, снимающий 3 хита. Доспех - чешуя, кольчуга, пластины +2хита. Шлем только тяжелый +1 хит. При наличии фурнитуры конечности не рубятся.

Примерное распределение оружия между командами:

**Ножи без гарды. Меч-поясник. Сельхозинвентарь. Луки. Доспехи тяжелее кожаных.**

Туки: 10 3 5 10 2

Берендискоки: 5 1 5 7 -

Староскоки: 5 - 5 5 1

Дудстаны: 5 - 5 5 2

Северяне: 5 1 5 5 -

Верзилы: 10 15 - 2 10

(Количество оружия и доспехов даны примерно и могут быть откорректированы в зависимости от числа игроков).

Блок: Фортификация



## Укрепления.

У тех хоббитских команд, которым будет интересно заниматься укреплениями, могут быть:

1. Крепость без рва (частокол), стены невыносные (высота н.м. 2 метров), с бойницами, ворота выносные, такие, чтобы мог пройти один высокий человек, коридора смерти, башен, донжонов нет.

2. Укрепленный смеал - полный боевой периметр, должен вмещать не менее 30% процентов команды. Представляет из себя траншею, обнесенную бревнами (высота потолка н.м. 1.8 метра), с бойницами и дверью размером не менее 0.5х1.5 метра. Крыша невыносная. В смеале хранится запас еды на 1 человека на сутки, при захвате - трофей победителя. Одной стороной смеал примыкает к невыносному ограждению лагеря. В хоббитских укреплениях может быть засертифицированный тайный ход.

У верзил и гномов возможны обычные игровые крепости с башнями, донжонами, рвами и т.п. Ворота в крепости размером не менее 2х1.5 метра, стены выносные.

Блок: Демография, евгеника



**Правила рождения:** Будущая мать идет за ребенком в мертвятник, рожать может как замужняя, так и незамужняя женщина (хоббичиха, гномиха, самка зверя).

Ребенок 2 часа ходит с бантом, не может участвовать в бою, (хоббитенок может пользоваться боевой ложкой), жениться и выходить замуж, торговать. Но может участвовать в другой игровой экономической деятельности.

Блок: Страна мертвых



**Страна мертвых** - находится на краю полигона в тихом месте.

Обычная смерть - 4 часа, самоубийство - 6, геройская - 3, возрождение ребенком - 2 часа + 2 часа ходит ребенком.

Блок: Животные, охота



**Звери.**

Имеют 3 хита, конечности не рубятся, лапы на плечи - загрыз.

2.0.0.3