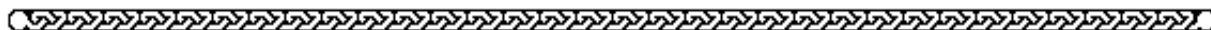


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Лихолесье

**Список блоков:**

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

Блок: Общие правила, разное



Тульский Клуб Ролевых Игр  
Правила игры **ЛИХОЛЕСЬЕ**  
(ТХИ - 97)  
Версия # 2.0.  
Ноябрь, 1996.

Данная версия создана после обсуждения первой, и мы постарались учесть все Ваши пожелания. Эта версия уже имеет силу основных правил, и особенно меняться не будет, хотя впоследствии она будет дополнена боевыми правилами и, возможно, значительно уточнена.

Создавая правила, мы исходили из некоторых предположений:

- Игроки очень хотят играть (а не отдыхать, не тусоваться и не т. д.)
- Игроки хотят жить в мире Толкиена, а не Перумова, не Ниенны, не параллельной реальности.
- Все игроки будут честны.
- Игроки не будут заниматься неигровыми разговорами, действиями, стебом...
- Ну, очень хочется в Средиземье.
- Исходя из этих мыслей и всяких других положений, были созданы нижеследующие правила (пусть они не покажутся Вам странными).

**Время и место.**

Игра проводится со 2 по 4 июля 1997 года (хотя по желанию игроков можно поиграть и побольше). Заезд - 1 июля, а лучше - еще раньше, дабы построить крепости, пообщаться и пр.

Играем на полигоне "Осетр" (место проведения ТРХИ-96, Веневский район Тульской обл.). Проезд от Тулы автобусом (1 ч. 10 мин.), до Тулы - электричкой, или автобусом (20 мин.) из Венева, до Венева - электричками из Москвы через Ожерелье.

## **Что создаем?**

Моделируется мир Средиземья конца третьей эпохи, время войны за Кольцо. Территория: Лихолесье, Мглистые горы, Андуин.

## **Команды на игре:**

1. Лихолесские эльфы (авари, синдары, нандоры).
2. Дол-Гулдур (орки, тролли, люди).
3. Эребор (гномы).
4. Эсгарот (люди).
5. Беорнинги (люди).
6. Вастаки (люди).
7. Гундабад (орки).
8. Дейл (люди).

Возможны еще роли типа дунадан, торговцев, послов, монстров и пр.

При большом количестве игроков возможно расширение географии и числа команд до Мории, Лориена и т. д.

## **Историческая справка.**

### **Конец третьей эпохи.**

### **ЭЛЬФЫ.**

В Лихолесье жили, в основном, авари. Не очень много синдар живет на севере и северо-востоке Лихолесья. Основное поселение - подгорные чертоги - система, в основном, искусственных, пещер в горе. Вероятно, есть и другие поселения в лесу. Эльфы активно сотрудничают с королевством Барда-лучника. Гномов не любят, но после Битвы Пяти Воинств отношения несколько улучшились, хотя взаимное недоверие осталось. С беорнингами эльфы не контактировали. Орков ненавидят, а они в последнее время все чаще и чаще стали заходить во владения эльфов с севера и юга, но пока эльфам, у которых неплохое войско, удавалось без особого труда отражать их вылазки. Стали беспокоить и чудовища, приходящие с юга Лихолесья. Беспокоят они не только эльфов, но и беорнингов, и бардингов. Торгуют эльфы, в основном, с Эсгаротом. Предметы торговли не особо понятны, вероятно, дары леса, меха, какие-то эльфийские изделия в обмен на некоторые продукты, ткани и т. д. Эльфы существа нелюдимые, поэтому внешние контакты эльфов не обширные, хотя возможности для этого есть. Но некоторые эльфы все равно иногда приезжают в Эсгарот. А в основном эльфы гуляют по лесу и радуются миру, поют песни, пируют, хотя в отыгрываемое время большинство мужчин находится в постоянной боевой готовности.

### **БЕОРНИНГИ.**

Сын Беора, Гримбьорн Старый, сплотил вокруг себя все племена и поселения Западного Лихолесья. Он создал большую и вполне боеспособную армию (конечно, у его бойцов нет ни такого хорошего вооружения, как у орков, ни хорошего доспеха, как у гномов, ни большого воинского искусства, как у эльфов), разгромили несколько банд орков и обеспечили безопасность жителей и путешественников, а за это берут с торговцев большие пошлины. Орки и вастаки пока боятся заходить в их владения. Беорнинги торгуют с людьми Эсгарота и со всеми проезжающими купцами. Поселения беорнингов, в основном, племенные, то есть деревни, хотя существуют и укрепленные пункты типа крепостей, заставы и пр.

## **БАРДИНГИ.**

Внук Барда Лучника - король Бранд правит в процветающем королевстве, расположенном на северо-востоке Лихолесья. Столица - город Дейл у подножья Одинокой горы. Другое большой поселение - Эсгарот на Долгом озере, где правит бургомистр, но политически город подчиняется королю. Существует еще множество мелких поселений далеко на севере и на юге от Дейла. Королевство торгует разнообразными товарами сельского производства, а также изделиями гномов, с чего имеет неплохой барыш. С бардингами очень дружны гномы Эребора и в хороших отношениях эльфы Трандуила.

## **ОРКИ.**

Основное поселение - гора Гундабад, отдельные поселения на Мглистом Хребте и большие силы в Дол-Гулдуре (хотя там не только орки, но и люди, тролли, всякие чудовища и даже один Назгул). Кроме орков из врагов в Лихолесье очень известны варги, с которыми орки часто сотрудничают. В отыгрываемое время орки часто нападают небольшими отрядами на поселения эльфов и людей, как бы прощупывая их силы. Орки ждут приказа, чтобы раз и навсегда расправиться с эльфами, людьми и гномами. Для этого они копят силы и договариваются с остальными слугами Черного Властелина. Производство у орков натуральное, они не торгуют (хотя караваны гномов и людей в Лихолесье грабят регулярно).

## **ГНОМЫ.**

Гномы живут себе припеваючи в своей одинокой Горе (Эребор), куют себе неплохое оружие, делают красивые ювелирные изделия, чем с успехом торгуют по всему пока еще не затемненному Средиземью. Еще гномов знают, как замечательных строителей и приглашают работать многие правители. Но тревогу, нарастающую в Средиземье, чувствуют и они, часть гномов вдруг обуяла жажда странствий, и они ушли, и сгинули. Да и к самим гномам несколько раз приходили посланники Черного Властелина. Есть от чего обеспокоиться. Да и орки - давние враги гномов уж что-то чересчур активно ведут себя на севере. Верные союзники гномов - Бардинги и его люди, а также люди Эсгарота. А эльфов гномы взаимно не любят, так как помнят старые обиды еще с первой эпохи, но если пришлют посольство биться вместе против слуг Врага, то эльфы это надежные и верные союзники.

## **О мастерском произволе.**

Он будет, и будет немалым. А выражается он в:

1. Слово мастера (как мастера, а не персонажа) - беспрекословный закон для игрока.
2. Понятие – мастер - на игре для игрока не существует - к мастеру обращаются только в случае ЧП по жизни, так как для хорошего игрока мастер не нужен.
3. Все мастера играют какую-либо роль, и многих вы даже различить не сможете.
4. Неприемлемым считается бегание за мастером со словами "Дай!" или "А он не умер!" и т. д.
5. Игра рассчитана на вашу предельную честность, компетентность и добропорядочность, и, надеемся, что споры не будут возникать вообще (умейте находить компромисс или уступить).

Блок: Боевка



## **Боевые правила.**

К сожалению, боевых правил пока нет. Подождите следующую версию правил.

## **Вооружение народов.**

Оружие и доспехи у разных народов Лихолесья были разными в силу физиологических, исторических и культурных особенностей этих народов.

**Эльфы** оружия не любили и старались его не носить. Но из-за неспокойной ситуации на границе эльф в лесу, как правило, вооружен длинным кинжалом, луком, охотничьим копьем. На неспокойных участках к вооружению добавлялись щит, недлинный меч, секира. Доспех легкий кожаный, иногда кольчуга. Но если эльфы шли в далекий поход, то из оружейных складов доставались тяжелые доспехи, длинные мечи (но не для войны в лесу!), двуручные мечи (только у самых знатных рыцарей), боевые копья, большие щиты и т. д. Тактико-технические характеристики (ТТХ) оружия - смотри "Боевые правила клуба".

**Гномы** - низкорослый, но очень крепкий и воинственный народ. Доспех - лучший в Средиземье. Любимое оружие - топор (барук), длиной не более 70 см. Редко применяли двуручные топоры (длина не более 140 см.). Иногда использовали в бою кинжалы и боевые ножи (длина клинка не более 50 см). В "Хоббите" описаны и другие виды оружия, если сможете сделать - пожалуйста. Мечами гномы пользовались крайне редко, а двуручными - никогда. На земле гномы использовали также боевые копья и большие щиты.

У **людей** основным оружием были топор, копье, ножи, кинжалы. Только у дружинников были мечи (одноручные), у рыцарей (а их было совсем мало) - мечи были длинные или двуручные. Были и алебарды, из стрелкового оружия - луки и арбалеты. Доспех у простых людей - легкий нашивной (1-2 категории), у дружинников и рыцарей - тяжелый (3-4 категории).

**Орки** были хорошими мастерами по оружию и оружие делали разнообразное: топоры, боевые ножи, копья, алебарды, прямые мечи (не очень часто), ятаганы (это когда оружие изогнуто не как сабля, а наоборот). Но так как орки меньше по росту людей, то длинна одноручного орочего оружия не более 80 см, а двуручного не более 140 см., хотя в лесу двуручным оружием не бились. Доспех у орков любой.

**Тролли** сауруновские были разумны, носили доспех, бились большим тяжелым оружием: булавами, молотами, топорами. Удар тролля пробивает любой доспех.

Блок: Демография, евгеника



## **Дела народные.**

Понятия рождения нет, а, следовательно, нет и малых детей (хотя если кто, заявится на начало игры ...).

Блок: Страна мертвых



Понятие Чертог Мертвых подменяем понятием "отстойник". В отстойнике нет мастера, есть только Хранитель Книги Жизни (или книги мертвых...). Пришедший мертвый (или кто по другой причине) должен записать историю своей жизни в книгу, после этого он сам решает, сколько ему здесь сидеть, и записывает, в какой роли он выходит (придумывает роль себе сам, однако, желательно в ту же команде по бытовым соображениям). Можно выйти зверюшкой (маски лежат тут же).

В отстойнике будет палатка, спальники и аптечка - можно будет жить. Отстойник - место отдыха и раздумий. Но заполнять Книгу Жизни - обязательно! В нее же можно писать и любые плоды своего творчества и дум.

Блок: Магические существа



**Троль** - убивает любым оружием сразу. Поражаемая зона - мишень на груди. Имеет 3 хита.

Вероятно, будут еще звери и чудовища, которые либо бьют лапой, либо кусают, либо бодают, а могут еще и отравить. Будь бдителен.

Блок: Экономика



### **Экономика.**

Самый больной вопрос игр - экономика. Она на игре денежная, то есть изначально у всех (или почти у всех) есть деньги (золото, драгоценности, товары), на которые можно купить еду (реальную), оружие (реальное), одежду, украшения и т. д. Средние цены будут известны до игры. Товары (еда, материя, заготовки) распределяются до игры и обязательно неравномерно по регионам. Вы, конечно, можете не торговать - дело Ваше, но мы надеемся, что торговля все-таки будет.

Производство реальное - оружие, одежда, украшения и моделируемое. За оное вы иногда будете получать деньги и сертификаты, но все зависит от вашего отыгрывания. И не надо бегать за мастерами: "Дай! Дай!", - он даст, когда сочтет нужным, и не надо напоминать ему об этом.

Всякие трактиры заявляйте заранее - поможем с едой и оборудованием.

### **О специальностях.**

Любой персонаж может обладать любой специальностью (но это не должно противоречить Толкиену и здравому смыслу). Понятно, что должны быть атрибуты профессии, свои знания и производственные секреты. К лекарству же особое внимание мастеров гарантировано. Обучать - как обучите, если вам это интересно, но помните, что отыгрывается максимум 2-3 месяца, и за это время многому не обучишь.

Блок: Животные, охота



**Бестиарий.**

Все зверушки моделируются соответствующими масками. Поражаемая зона - футболка. Если удар попадает в какую-то непоражаемую часть тела (например, руку), прижатую к телу, то он засчитывается.

**Медведь** - удар лапой снимает 1 хит, обнял за плечи, 10 секунд удержал - задушил. Имеет 4 хита.

**Волк** - укус (удар тряпкой не руке) снимает 1 хит. Имеет 3 хита.

**Паук** - путает паутиной (захлестнуть боло). С режущим оружием от паутины освобождается за 10 секунд, без оно за 5 минут, если дополнительно не опутали. Укус жалом в корпус усыпляет или убивает. Имеет 2 хита.

2.0.0.3