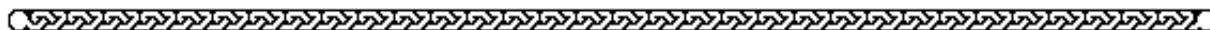


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Имя Дома

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Обыск](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное

**Правила.****ОРГВОПРОСЫ.**

Заезд - вечер 3 сентября (пятница) - утро 4 сентября (суббота). Начало игры - 4 сентября в 11 часов. Взнос - 25 рублей (только с новосибирцев), о льготах можно договориться до игры. Человек, реально могущий оказать медицинскую помощь и при этом привезший с собой аптечку, освобождается от взносов. Взнос с команды - 1-2 банки рыбы + лапша/крупа для мертвятника. Т. к. мертвятник работает и ночью, неплохо поставить туда для своей команды палатку или хотя бы пенки.

Мастера не запрещают употребления на полигоне спиртных напитков, но буйные будут выводиться из игры и могут отправляться домой. Игра идет по принципу "нон-стоп", соответственно, ночное время - игровое. Палатки - неигровая зона.

МАСТЕРА.

Павел Орлов (Шер-Хан): тел. 66-15-73

Алексей Гридин: тел. 22-98-15

Диана Яковлева (Совість): тел. 73-34-47

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ.

Основной пласт игры - информационный, вся игра строится именно вокруг этого. Информация в игре присутствует в виде разнообразных письменных источников (в библиотеках, на руках у некоторых персонажей, у торговцев и т. д.) и устно - слухи, песни менестрелей.

Для желающих можно поиграть и в милитэри, и в лангедок на местности. Мастера желают сделать игру, интересную для всех. Если игра получится и заинтересует всех, то

возможно продолжение.

Игроки, получившие от мастеров персональную роль и квест и выяснившие, что по каким-либо причинам не едут на игру, должны как можно быстрее сообщить об этом мастерам.

МИР.

Данный мир является оригинальной разработкой авторов (насколько это вообще возможно). На дворе стоит классическое фэнтэзийное средневековье. Действие происходит в центральной части погибшей империи, где сохранилось несколько городов и единая церковь. Население - люди, других рас нет, хотя ходят легенды о вампирах, оборотнях и т. д. Все население сосредоточено в городах, т. к. жить вне стен опасно, противоречит многотысячелетней традиции и привлекает внимание стражей церкви.

К моменту начала игры население как раз более-менее отошло от более чем столетней междоусобицы, налажены торговые отношения между городами. Началось возрождение сельского хозяйства, ремесел и т. д. На фоне этого подъема начинается борьба за воссоздание единого государства.

С магией в этом мире дела обстоят точно так же, как и в нашем. Единственное исключение - магия городов, включаемая их отыменованием. Сертификатов на магию нет.

Язык в игре общий, т. н. "новоимперский". Существует также мертвый письменный язык - "староимперский", его знают далеко не все.

ГОРОД.

Города расположены на древних местах силы, которые являются мощными источниками магии.

На игре город - место, обнесенное по периметру веревкой, имеющее ворота с прилегающими стенами и, возможно, башнями и рвами.

Стены с обеих сторон должны быть длиной не менее 2,5 метров каждая. Если стена ниже 1,7 м. (менее чем по шею рослого человека), то поверх нее можно стрелять в обе стороны. Стена высотой более 1,7 м. должна иметь четко обозначенные бойницы, и стрелять можно только через них. Исключение - катапульты, они стреляют поверх любых стен. Закрывать бойницы щитами нельзя, но можно бить через них ручным оружием.

Ров - канава шириной не менее 50 см, длиной - не менее 4 м и глубиной приблизительно 15 см. Через ров должен быть наведен мост. Нападающие могут засыпать его фашинами (связки сучьев диаметром = 15 см), необходимое количество зависит от качества рва.

От качества ворот и стен зависит количество ударов тараном, необходимое для их разрушения.

Разрешены ночные штурмы в присутствии мастера.

В центре города обязательно должен стоять столб высотой 1,2 - 1,6 м в центре круга радиусом 1,5 - это центр места силы.

ИСТИННОЕ ИМЯ.

Каждый город имеет Истинное Имя. Оно является тайным, и все Имена утеряны в ходе междоусобицы. Истинное Имя активизирует и замыкает на человека, объявившего его, магию, присущую месту, на котором стоит город. Человек, отыменовавший город, становится его Истинным Королем. Любой находившийся в это время в городе становится Истинным Подданным отыменовавшего. Истинный Подданный абсолютно предан Истинному Королю и обязан ревностно выполнять все его поручения. Город защищает своего Истинного Короля активной и пассивной магией. Обряд поименования

города происходит на центральной площади города (на данное время большая часть обряда забыта). При поименовании предполагаемое Истинное Имя сообщается претендентом командному мастеру. Ошибка в обряде влечет за собой бэкфайр.

ИСТИННЫЙ КОРОЛЬ И ИСТИННЫЙ ПОДДАННЫЙ.

Истинным Королем может стать любой. Истинный Король имеет право. Истинный Подданный права не имеет, но обязан подчиняться по Трем Законам Роботехники (главное - не может злоумышлять против своего истинного Короля):

Истинный Подданный не может причинить вреда Истинному Королю.

Истинный Подданный обязан подчиняться Истинному Королю в той мере, в какой это не противоречит первому закону.

Истинный Подданный обязан заботиться о своей безопасности в той мере, в какой это не противоречит первым двум законам.

Если Истинный Подданный - житель другого города, и/или не входит в команду Истинного Короля, он обязан сообщить о происшедшем своему командному мастеру и выполнять те задания, которые поручил ему Истинный Король.

Если Истинный Подданный присутствует при новом успешном отыменовании, старое подчинение отменяется, остается только последнее.

Мастера надеются, что как бы ни был тому или иному игроку противен его свежеприобретенный Истинный Король, этот игрок сможет-таки отыграть абсолютную верность, а мастера помогут всем в этом путем уменьшения/увеличения срока отсидки в мертвятнике.

СОЦИАЛЬНАЯ СТРУКТУРА.

В каждом городе живет около 5 тысяч человек, но это абсолютное болото, обеспечивающее лишь экономику (виртуальную). Отыгрываются:

Правители городов, их рыцари, воины, семьи. Эта группа состоит из людей, вышедших из “грязи” максимум два поколения назад. Ряды их не устоялись, что ведет к постоянной “ротации кадров”. В руках у этой группы сила и власть. Как правило. Малограмотны.

Старая знать - потомки дворян эпохи Империи. Экономически независимы, хотя поголовно бедны. Держат в своих руках большой массив информации. Возможны попытки вернуть себе былое величие. Наиболее грамотны женщины.

Торговцы, ремесленники, алхимики, гильдия банкиров. Экономически независимы, некоторые - дворяне (кроме ремесленников) и представляют собой значительную, хотя и неорганизованную силу.

Братство менестрелей. Никому не подчиняются, бродят по городам и распевают всякие песенки. Неприкосновенны - под страхом анафемы.

Орден св. Сульпиция. Медики, никому не подчиняются, неприкосновенны. Имеют устав, иерархию, свои источники дохода. Для них жизнь всякого человека священна.

Церковь - см. РЕЛИГИЯ.

Разбойники, наемники и прочие “неформалы”.

Неудачные отыменователи - роль для тех, кто хочет ИГРАТЬ РОЛЬ. Обычно с сильно съехавшей крышей.

Имена и фамилии (а также названия) в игре немецкие. Для старой знати - с приставкой “фон”, “фон дер”, “ван”.

Блок: Религия



РЕЛИГИЯ.

Религия - вариант зороастризма. Господствует культ светлого бога (уже в течение 2-3 тысяч лет), сторонники темного бога преследуются.

	Светлый бог Валисса, символ обязателен к ношению священниками и желателен для прочих, если они не хотят иметь проблем.
	Темный бог Урдэн. Наличие символа выдает приспешников темных. Известно, что темные приносят своему богу человеческие жертвы.

Иерархия светлой церкви: патриарх в бывшей столице, полисарх без места (как правило, преемник патриарха), полисархи прочих городов, бродячие священники. Священники проводят обряды, связанные с рождением, свадьбами, похоронами, встречей и проводами солнца и т. д. Священник неприкосновенен, за его убийство человека предадут анафеме и он, как правило, очень быстро погибает. Право предавать анафеме принадлежит патриарху. Анафеме предадут также за убийство лекаря ордена св. Сульпиция, убийство менестреля, нарушение божественного мира и в ряде других особо оговоренных случаев. Также только патриарх может благословлять развод.

Блок: Сопутствующие материалы



Хронология Ордена Храмовников

0	Основание империи, церкви, мест силы
37	смерть св. мученика Мартина - автора письменности
38-44	Готская война
42	Гибель св. Сульпиция
46	Канонизация св. Сульпиция
53	Основание ордена св. Сульпиция
41-86	правление Анны-Марии I (41-64 - ее мужа, Уве фон Риттера)
103-228	Темные времена, имена императриц вычеркнуты на Воблинском соборе
226-230	Императрица Елизавета (светлая)
226-228	Война света и тьмы
228	Победа света, начало инквизиции
230	Убийство Елизаветы темными
254	Воблинский собор, канонизация Елизаветы
302-	

326	Военные походы Франца-Фердинанда I, расширение империи
381-402	Правление Марии-Луизы (св. София)
394-509	Золотые годы
522-541	Смута (раскол империи на 2 части при императрицах-близнецах Адель I и Эльвире I)
537-548	Императрица Александра I, воссоединение
653	Канонизация св. Софии
674-676	Волнения в провинции Niderland при вступлении на престол Адельгейд II
684-692	Правление Маргариты II Несчастной
685 688 689	Засуха
687	Поздняя весна, ранняя зима - Рейнвейн замерз 11 августа
691	Землетрясение, извержение вулкана
692	Маргарита II кончает жизнь самоубийством
692-702	Регентство
701-702	Заговор девяти
702-750	Правление Екатерины Кроткой
784-1112	Записи не сохранились. Основание ордена храма
1112	Мюнхенский собор, отмена инквизиции, территория империи увеличилась, но население уменьшилось на ~30% по сравнению с 780-ми годами
1112-1138	Смутные времена
1138	Восшествие на престол Елизаветы II Великой
1158	Смерть Елизаветы II, Лебдянская смута
1158-1167	Лиза-Лотта Великолепная и Карл Хаммера
1160-1167	Захват провинций Ковно, Амстердам, Шварцленд, etc.
1203	Императрица Анна-Мария V и Марк фон Оберхайм. Война с варварами

1221	Империя вышла к естественным границам
1451	Фердинанд мореплаватель
1451-1522	Морская экспансия
1585-1697	"Столетняя война" - потеря заморских территорий
1714-1717	Императрица Клархен Распутная
1724	Великий пожар (сгорели города и леса центр. провинц.), засуха
1737-2026	Серебряный век
2046-2058	Правление императрицы Барбары
2058	Убийство императрицы Барбары истинным подданным, начало краха империи
2060	Мятеж фон Харконненов
2061	Предательство регентского совета, смерть принцессы-наследницы Год падения империи.

Новейшая история

301	Нынешний год
298	Смена правительства в Бардаке (Сталлупенене)
292	Установление божественного мира
284-292	Война Сталлупенена и Домкрата против Карлмаркштадта и Фракенштейна
280-283	Война Сталлупенена и Карлмаркштадта против Домкрата, Франкенштейна и Кронштадта
250	Кронштадский собор
231-280	Великий голод
164-258	Чума на все их дома
271	Последний подтвержденный случай контакта с другими провинциями (вторжение Умраха Кровавого Топора)
213-267	Война городов
108-271	Война провинций
0-~100	Война родов

74	Уничтожение рода фон Оберхаймов
31	уничтожение рода фон Харконненов
62	Последний случай мореплавания
17	Последний случай отыменования города (Аахен или Гумбинен)

Блок: Боевка



БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Боевая система - пробивная, у каждого игрока - 1 хит. Исключения обязаны подтверждаться после боя ЧС. Поражаемая зона - полная, за исключением головы, шеи и паха.

При одном попадании в руку - дисфункция; при попадании в ногу игрок должен встать на колено пораженной ноги. При двух попаданиях человек еще боеспособен, но это тяжелые раны, приводящие к смерти через 10 минут после окончания боя, если рядом нет лекаря. Три попадания в конечности в любой комбинации - шок, игрок небоеспособен. Попадание в корпус - то же самое.

Коэффициенты защиты:

без доспехов - 0

кожа - 1

кольчуга - 2

латы - 3

Доспехи защищают то, что закрывают. Наручи и поножи (кроме просто кожаных) КЗ = 2.

Доспех считается пробитым при КД = КЗ. КЗ могут суммироваться.

Шлем защищает от оглушения (см. дальше). Боец со щитом, вставший в строй без шлема, после смерти получает дополнительные часы в мертвятнике.

Коэффициенты действия:

дюралевые шпажки - 0

кинжал, нож - 1

копье, лук, легкий меч, легкий топор - 2

арбалет, тяжелый меч, тяжелый топор - 3

тяжелое оружие индивидуального допуска - 4-5

Критерием классификации оружия является личная субъективность мастеров.

Существует гипотетическая возможность пропуска некоторых единиц оружия как КД 6 - это оружие ломает щит и руку под щитом.

Безопасность стрелкового оружия проверяется на владельце.

Мастера оставляют за собой право не допускать оружие по субъективным соображениям и присваивать КД по своему усмотрению оружию, не вошедшему в этот список. Все оружие должно быть осмотрено и допущено мастерами, для ночных боев - особый допуск. Допускаются палицы из пластиковых бутылочек 1,5 - 2 л. - только оглушение при ударе в корпус (на 5 минут) и временная (5 минут) дисфункция конечностей.

Оглушение - удар между лопаток ладонями скрещенных рук.

При ударе в голову/шею в мертвятник отправляются оба игрока. Бои на конкретных, указанных на месте склонах запрещены. Счет по попаданиям ведет тот, кто их получает.

Блок: Штурмы, Осады



При штурме ворота ломаются тараном (1,5 м х 15 см), раскачиваемым на веревках четырьмя людьми под громкий счет. Осаждаемые могут лить кипяток (ковшом). Кипяток приводит к шоку, капли не засчитываются. С башен можно кидать камни (двумя руками). Попадание камня или “выстрела” из крепостной баллисты хотя бы в меч - смерть. В город (даже во время штурма) может проникнуть диверсионная группа не более чем из 3 человек. Для этого на любой участок периметра стен забрасываются кошки, и через 5 минут можно входить. Если кошка за это время замечена и отцеплена - у всех троих тяжелые раны.

Считается, что сопротивление может оказать только та часть жителей, которую представляют игроки. Человек, оставшийся во время боя в палатке, считается отсутствовавшим, его не убивают, но и он не может вступить в бой (с какого момента - решает командный мастер).

Блок: Пожары, поджоги



Стены не сжигаются даже “напалмом”. “Напалм” забрасывается в город с помощью какого-либо метательного устройства (хотя бы пращи), его применение ведет к массовой гибели виртуального населения, а также информации. При попадании в игрока - смерть.

Блок: Обыск



ГРАБЕЖ.

Убитый отдает все деньги, банковские векселя, чипы на оружие (но не само оружие), ЧС на вещи, товары.

Живой отдает ЧС на товары, прочее - как договорится.

Чипы на оружие отдаются либо мастерам, либо банкирам. И в том, и в другом случае игроки получают деньги.

При ограблении города командный мастер выдает деньги и ЧС на товары в размере, превышающем его доход. Городская библиотека может быть выдана полностью, частично или не выдана вообще по решению мастеров. То же и с прочими хранилищами информации. Ограбление церкви принесет вам просто огромные деньги и гору манускриптов.

Документы, хранящиеся в палатке, выдаются по решению мастера (во время штурма). Вне палаток - пусть ищут игроки.

Блок: Яды



ЯДЫ, ПРОТИВОЯДИЯ И ПРОЧЕЕ.

Ядами, противоядиями, противозачаточными средствами и “напалмом” торгуют, в

основном, алхимики. Яды подразделяются на принимаемые вовнутрь и прочие. Принимаемые вовнутрь отыгрываются лимонной кислотой. Человек, собирающийся кого-нибудь отравить, должен предъявить и отдать сертификат на яд мастеру. Отравленный умирает, если в течение минуты не сможет предъявить мастеру сертификат на соответствующее противоядие. Если вы не знаете, каким именно ядом вас отравили, а у вас есть несколько противоядий, то принять одновременно можно не больше трех.

По симптомам опознается только один яд, т. н. “классический” - лимонная кислота без сертификата. Один сертификат - одна доза. Одной дозой яда можно отравить несколько человек.

Контактные, распыляемые и прочие яды требуют отыгрыша, на них должны быть особые сертификаты, против них есть соответствующие противоядия.

Блок: Демография, евгеника



ДЕМОГРАФИЯ.

В игре возможно и даже вероятно рождение детей. Процесс, предшествующий этому, отыгрывается поцелуем в губы (поцелуй в другие места к рождению детей не ведет и является извращенной формой полового акта). Девушка, не имеющая сертификата о наличии противозачаточного средства, может забеременеть. Для этого следует сообщить мастеру об имевшем месте акте, и тот с кубиками в руках решит вашу участь. Беременность отыгрывается в течение приблизительно 1 часа. Противозачаточное средство (сертификат) действует в течение 1 экономического цикла. Ребенок, родившийся в ходе игры, не может стать вашим наследником во время игры (т. е. человек не может выйти собственным ребенком). Для того чтобы выйти собственным наследником, следует указать наличие таковых в своей легенде.

Блок: Страна мертвых



СМЕРТЬ.

Смерть в бою наступает в результате шока через 2 минуты либо от тяжелых ран через 10 минут. Лекари ордена св. Сульпиция могут излечивать и то, и другое, пока человек не умер. Легкие раны может излечить любой с помощью перевязки. Время выздоровления - 20 минут (до этого конечностью можно пользоваться лишь в небоевых условиях).

Умерший или находящийся в шоке не отсвечивает на поле боя и через 15 минут может идти в мертвятник. Если гибель произошла в результате массового побоища, игрок обязан дожидаться, пока его обыщут. Признак мертвого - белый хайратник.

Так же смерть возможна от яда, болезней и неправильного обращения с найденнымикладами (ловушка с ЧС). Мастера оставляют за собой право наслать смертельные болезни при наличии в лагере бардаке и антисанитарии.

Отсидка в мертвятнике - 1-6 часов. Минимум сидят незначительные персонажи, игроки, погибшие при исполнении обязанностей Истинного Подданного, персонажи, обреченные мастерами на скорую смерть. Максимум - не справившиеся с ролью Истинного Подданного, попавшие кому-нибудь по голове. Пышные похороны могут смягчить вашу участь, а треп по дороге в мертвятник с живыми - усугубить.



Блок: Экономика

ЭКОНОМИКА.

Экономический цикл равен 6 часам. В каждый цикл город приносит своему правителю доход от ремесленников, крестьян и т. д. Доход падает, если на город нападали, если случился мор, пожар или война.

Также доход получают прочие персонажи, имеющие независимый источник такового (старая знать, торговцы и т. п.).

Существуют обязательные траты для закупки сырья, поддержания в порядке городских стен и т. д. в зависимости от рода деятельности.

Деньги в игре обеспечиваются мастерской информацией, средствами для улучшения фортификационных сооружений и прочими фенечками, подтвержденными мастерскими Честными Словами (ЧС).

В случае если город за экономический цикл посетило “иностранцев” менее определенного числа, то доход от города уменьшается, если более - увеличивается. Для регистрации приезжих в городе должна быть “таможенная книга”.

Чтобы не таскать с собой мешок с деньгами, можно воспользоваться услугами гильдии банкиров (перечень услуг см. в уставе).

Теоретически на игре возможна торговля вещами за реальные деньги (например, игровым оружием).

2.0.0.3