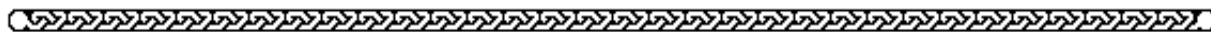


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: ХИ-96 (Хоббитские Игрища)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)[Легенды команд, мировоззрение](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила ХИ-96.

I. Общие правила.

Что мы не хотим:

- не хотим делать игру "ПО МОТИВАМ" Дж.Р.Р.Т.;
- но и не хотим жестких театралок;
- не хотим видеть во время игры жителей XX века планеты Земля;
- не хотим слышать реплики, включающие слова "...не по игре...";
- дивных орков и пьяных дебошей эльфов;
- не хотим чипов, хитов, касперов, файерболлов, оберегов, "тихих уходов", стоп-кадров, отсрочек по времени, конвейеров по изготовлению артефактного оружия, стен воздуха, огня, воды и прочих стихий (список можете дополнить сами из того, что вам надоело за последние 5 лет).

Мастерская группа обещает:

- обеспечить игру, по возможности, для каждого игрока (зависит от вашей активности);
- действовать решительно и непримиримо против нарушителей правил и тех, кто мешает играть остальным;
- своевременно доводить информацию о подготовке игры.

В отношении распределения ролей мастерская группа придерживается следующего принципа. Вы присылаете заявки и делитесь своими взглядами на игру и на конкретные роли, а мы выберем достойнейшего. Далее будут высланы приглашения капитанам команд и отдельным ролевикам. "Дикари" на игру допущены не будут. Кто хочет заявиться отдельно - присылайте заявки. Если ваше имя еще не очень известно в игровом мире, желательна рекомендация кого-нибудь, кто, скажем прямо, имеет авторитет в глазах мастерской группы.

Организационная информация.

Состав мастерской группы: Джемилев Керим, Трубников Антон (ХИ-94,95, капитан орков), Лазарев Олег (ХИ-93, назгул), Мошкина Наталья (Волчонок), Берелехис Александр, Брускин Александр (группа обеспечения).

Место проведения - под Екатеринбургом. В пределах 1 часа от города на электричке.

Время проведения - традиционно - первая декада августа. Вероятно, заезд стройбригад - в конце июля. Подробнее позже. Пока мы планируем около 400 участников. Разумеется, это число может быть изменено.

Оргвзнос, продукты, снаряжение и т.д. Все прекрасно понимают, что ответы на эти вопросы будут ближе к лету и самой игре. Предварительно: снаряжение с собой, продукты можно будет закупить перед выездом на территорию, а оргвзнос около \$10. От оргвзноса освобождаются строители), и строят не только собственные крепости, обеспечиваются материалом и инструментом). Вероятно, будет возможность заказать продукты на команду заранее (в июле). Срок высылки оргвзноса - с 1 июля, хотя можно это сделать и по приезду. Приславшим заранее - скидка 20%.

Историческая ситуация на начало игры.

Игровое действие начинается в некий гипотетический момент, объединяющий события, которые в действительности растянуты на протяжении столетия с 1350 по 1450 гг. Третьей эпохи (приблизительно, естественно).

Итак: Середина Второго Тысячелетия Третьей Эпохи – эпохи упадка Эльдаров. Над миром витают грозные предчувствия. По Средиземью шляются толпы охваченных пассионарным духом хоббитов.

С юга доносятся тревожные слухи о Хараде, успевшем за двести лет позабыть о преподанных им Кириагером (Хьярмендакилом) уроках. Постоянные набеги на южные границы Гондора не прекращаются. А повторить эти уроки у Гондору совсем недосуг -

своих проблем хватает. Умирает король Валакар (собственно с его похорон и начинается игра в Гондоре), и по прошествии краткого периода времени должна состояться коронация его сына Винитарьи (Эльдакара). Однако в связи с его происхождением (его мать Видумави - Рованионская принцесса, и к трем домам эдайн не принадлежит) в королевстве зреет недовольство. Свою немалую лепту в узел противоречий на юге вносит и двусмысленное положение Умбара - официально это часть Гондора, однако ни налогов, ни "рекрутов" в Гондор давно не поступало, а вот грабят Гондорские корабли регулярно. Сами же умбарцы, среди которых немало потомков "Черных Нуменорцев", убеждены в своем суверенитете, и чтобы их разубедить, сил потребовалось бы немало, а кто ж отправит войско далеко на юг, когда в стране так неспокойно. В Осгилиате, разумеется, знают о том, что творится в Умбаре, но делают вид, что не замечают. Пока.

Некогда грозный Мордор все еще лежит в руинах после Войны Последнего Союза. Небольшие группки орков, уцелевших после разгрома, уныло бродят по развалинам и злятся на всех и на все. Тем не менее, их набеги на цивилизованный мир постепенно становятся реже, но масштабней и организованней.

Умиротворенности в Гондоре это, естественно, не прибавляет.

Северо-восток немногим спокойней. Зеленолесье уже пару веков именуется Лихолесьем, ибо на его южной опушке, в Дол-Гулдуре обосновалась некая Темная Сила, и никому не ведомо, кто же там засел. Эльфы Лихолесья под предводительством Трандуила стараются не заходить далеко на юг, от греха подальше, и в основном обитают в лесах вокруг Одинокой горы и Долгого озера. Просьба учесть, что они - смесь нандор и синдар, при явном количественном превосходстве первых, и единственное, чего им до сих пор было надо от беженцев из Белерианда - это чтоб их оставили в покое. Впрочем, в эти времена о спокойствии не может быть и речи.

С востока нападают многочисленные разновидности кочевников - вастаков, и сдерживает их лишь былой авторитет Гондора да воины Рованиона (предки Беорнингов и Эорлингов). Рованион - некая

переходная стадия от племенного союза к раннефеодальному государству, но их вождь из соображений престижа предпочитает все-таки именоваться королем. Территориально они размещаются на юго-востоке Лихолесья, а поэтому возрождение Дол-Гулдура для них - непосредственная проблема.

По другую сторону Андуина - Лориэн, и королевствует там Амрот, сын Амдира. Лориэн в этническом отношении, как "советский народ", т.е. "новая историческая общность". В основном это те же нандор, но там полно синдар, а есть и нольдор, пришедшие с основательницей Лориэнской государственности - Галадриэлью.

ВНИМАНИЕ ПОТЕНЦИАЛЬНЫМ ГАЛАДРИЭЛЯМ!!!

Уважаемая нольдорская матрона в этот период постоянным местом проживания имеет Имладрис, и вся ее семья там же. В Лориэн она лишь время от времени навещается в гости, и насколько рад король Амрот таким визитам особы, тоже имеющей право на трон, можно лишь предполагать.

Рядом, в Мории, процветает одна из самых могущественных держав Средиземья - Казад Дум, имеющая с Лориэном настороженно-дружеские отношения и почти не имеющая внутренних проблем, за исключением бандитствующих тут и там по заброшенным шахтам и тоннелям все тех же орочьих дезертиров. Правда, большая их часть все же на севере Мглистого хребта, где, по упорным слухам, есть даже некий орочий город в горе

Гундабад.

На юге же, в Дунланде, все еще обитают остатки некогда почти истребленного гордыми нуменорскими витязями многочисленного людского народа - предки Сарумановых солдат.

Далеко на севере крепнет мощное государственное образование - Ангмар. Впрочем, ввиду их удаленности и ксенофобии, туда мало кто ходит, а потому о них мало что знают. Впрочем, не трудно догадаться, что это угроза всему Эриадору, и немалая. Этим немало озабочен владыка Имладриса Элронд, которому и без того довольно забот с царственной и деятельной тещей, возродившимся подозрительным Дол-Гулдуром и мелко суесящимися под самым боком орками Мглистых гор. Впрочем, ему, с его витязями-первородженными и естественными укреплениями следует опасаться все же меньше, чем трем Арнорским княжествам, ревниво косящимся друг на друга. Все согласны по вопросу об объединении перед лицом общего врага, но несколько расходятся во мнении о лидере такого союза и форме объединения. Тут допускается анахронизм, хотя и не очень далекий по времени - Аргелеб, сын Мальвегила, король Артедайна еще жив, и роковой для него стычки с Рудауром еще не было. Соответственно и война с Ангмаром отнесена во времени, но «в воздухе пахнет грозой».

Ну, и на самом западе Средиземья по сравнению с прочими местами - тишь да гладь. В мощном Линдоне на троне восседает мудрый-премудрый Кирден, занявший его после гибели Гил-Гэлада к немалому разочарованию потенциальных наследников. А в Голубых горах влачат не особо богатое (особо НЕ богатое) существование беглецы из Ногрода и Белегоста, по-гномски крепко запомнившие Тинголову плату за честную работу. Собственно, окрестные синдар платят им взаимностью.

Одна радость - о Сауроне давным-давно ни слуху, ни духу, а его творение не иначе как сожрали рыбы.

Все это странное варево племен и народов готово забурлить и закипеть в любой момент. А в виде приправы почти повсюду копошатся маленькие шерстолапые существа, которых почему-то никто не замечает.

Народы Средиземья и отдельные персонажи.

Проще говоря, раскладка по командам. Численность команд впоследствии может быть, как увеличена, так и уменьшена.

Эльфы (65)

Митлонд (Серебристая Гавань) (20)

Лоринанд (Лориен) (15)

Имладрис (Раздол) (15)

Лихолесье.(15)

Люди (215 +/- ?)

Ангмар (35) Внимание!!! Население Ангмара - люди.

Арнор (50)

- Архедайн (20)
- Кардолан (15)
- Рудаур (15)

Дунланд
Гондор (75) Столица - Осгилиат.
- Осгилиат (21)
- Минас-Итиль (11)
- Минас-Анор (15)
- Пеларгир (10)
- Умбар (18)
Пованион (15) разделены на несколько групп
Харад (20)
Вастаки (20)
Другие малочисленные народы (друаданы, лоссохи и т.д.)

Гномы (30)
Мория (20)
Гномы Синих гор (10)

Хоббиты (20)
Несколько групп по 4-6 игроков.

Орки (45)
Зачатки возрождающегося Мордора (2x10)
Дол-Гулдур (10)
Гундабад (3x5)

Если вы кого-то не обнаружили в списке - не удивляйтесь, мы про них не забыли.

Требования к капитанам команд.

- * Капитан команды не обязательно должен быть ролевиком-предводителем (королем, вождем и т.д.)
- * Вы являетесь, прежде всего, игроком и безоговорочно выполняете все требования, предъявляемые к игроку.
- * Вы несете ответственность за все неигровые действия всех членов вашей команды, за наличие у них игровой одежды, за их умение обращаться с игровым оружием и его безопасность, за соблюдения ими требований, предъявляемых к игроку, за качество их игры.
- * Вы несете ответственность за жизнь и здоровье членов вашей команды, и должны заранее предупредить мастеров о хронических болезнях, которые требуют особого врачебного внимания к игрокам.
- * Именно вы можете обращаться к мастерам от имени команды, но во время игры - только в случае крайней необходимости.

Требования к игроку.

- * Создай образ персонажа в рамках, заданных Дж.Р.Р.Толкиеном и согласованный с капитаном команды или мастером по первоисточнику.
- * Оставайся в образе до конца игры, если ты на полигоне и не в палатке или не в стране мертвых.
- * Действуй, только основываясь на игровой информации и игровых отношениях между персонажами, имей игровой мотив для каждого игрового действия или бездействия.
- * Старайся создать не только образ персонажа, но и игровой антураж.
- * Взялся за оружие, отвечай перед мастерами за каждый синяк, поставленный сопернику, но не жалуйся на свои синяки; твоя безопасность - это твое умение и твои доспехи.

(Предложения "Орк-клуба", уфимское отделение МГ ХИ-96.

О статусе игрока.

Статус игрока определяется личной карточкой, которая должна быть у каждого.

В ней записаны:

- реальные имя, город, (клуб)
- медицинские данные
- игровое имя, раса, народ, город и т. п.

Кроме того, у карточки есть корешок с надписью "жизнь". Он должен быть оторван при игровой смерти.

Игрок без личной карточки поступает в полное распоряжение мастеров.

Передавать карточку другим игрокам запрещается.)

Структура мастерской группы.

Главный - отвечает за все, с игроками и капитанами во время игры не общается, с мастерами-посредниками только по собственной инициативе, непосредственно связан с региональными мастерами, его решения являются обязательными для всех мастеров, но решения мастера по трактовке правил, мастера по оружию и боям ... он изменить не может. (Джемилев Керим, Берелехис Александр).

По трактовке правил - общается только с мастерами, обладает монополией на трактовку и объяснение правил, решение его неизменно до конца игры и становится правилом, выслушивает мнение региональных мастеров и советуется при необходимости только с главным мастером. (Трубников Антон).

По первоисточнику - консультант для посредников и региональных мастеров во время игры, а также для игроков выходящих из страны мертвых, до игры взаимодействует с капитанами и курирует разработчиков правил. (Лазарев Олег).

По оружию и боям - осуществляет предварительный контроль игрового оружия и выборочную проверку владения им, разрешает спорные моменты (в стране мертвых). (Мошкина Наталья).

Региональный мастер - отвечает за игру и ее динамику на своем участке игровой территории. Общается с главным мастером и мастерами-посредниками, иногда с

капитанами команд.

Мастер-посредник - непосредственно контактирует с игроками и постоянно находится со своей командой. Пешает все неясные вопросы самостоятельно, либо связавшись с региональным мастером или с мастером по трактовке правил.

Мастер-игротехник - игрок высокого класса, выпускаемый в игру в эпизодической роли, выполняет мастерское задание и не оказывает существенного (по крайней мере, видимого) влияния на игру. Подчинен региональному мастеру и главному. С игроками контактирует только как игрок. Региональный мастер или посредник при невозможности связаться по вопросу трактовки правил для сохранения динамики игры может принять временное решение по конкретному эпизоду, предупредив игроков о возможности того, что впоследствии это будет трактоваться иначе, о чем игроки будут проинформированы. Не следует рассматривать это правило как возможность отмены мастером действий, совершенных игроками; что сделано – то сделано. Мертвые не воскрешаются, стены не восстанавливаются, просто может быть в дальнейшем при таких же условиях это будет совершить невозможно.

Сухой закон.

С началом игры на игровой территории вступает в силу сухой закон. Принцип простой: выпил (напился) - сиди в палатке и не высывайся. Если в игровом лагере замечены нарушители, пострадать может вся команда.

Правила и последствия их нарушения.

Правила не изменяются, но могут дополняться. Обязательны для всех, в том числе и мастеров. К нарушителям будут применяться самые строгие меры, вплоть до удаления с игровой территории.

Заявка на участие в Хоббитских игрищах – 96.

1. Предполагаемый народ.
2. Капитан команды (Ф.И.О., координаты для связи, желательна фотография - если не знаком лично с мастерской группой).
3. Количество членов команды, желательно список + характеристика (хотя бы в минимальном объеме) по предлагаемой форме.
4. Ролевики.
5. Роль вашего народа в данной исторической ситуации (ваше видение). Взаимоотношения с другими народами, друзья, враги, союзники, старые конфликты на основании легенд.
6. Игровые цели, которые вы хотели бы поставить перед собой.
7. Легенды, предания. (Желательно не подменять легенды цитированием первоисточника, хотя ссылки не помешают).
8. Религия.
9. Преобладающие ремесла.
10. Пожелания об индивидуальных загрузках для отдельных игроков (возможно отдельным письмом от самих игроков).
11. Возможность участия в строительстве.
12. Разное.

Заявка в целом должна содержать требуемую информацию, порядок же изложения и

форма произвольные.

Блок: Религия



Обряды и религия.

Существенно обогащают игру и служат для эстетического удовольствия игроков и мастеров-посредников. Религия должна соответствовать первоисточнику и быть согласована с мастерской группой. Результат действия обряда (если таковой имеется) необязательно будет осязаемым и ощутимым для игроков.

Блок: Боевка



III. Боевые правила.

Общая часть.

При разработке данного варианта боевых правил, мы стремились приблизить игровое фехтование к боевому и повысить его зрелищность, уменьшить возникновение спорных ситуаций, не забывая при этом о технике безопасности. Как сказал один старый игрок по этому поводу: «одну телегу впрячь не можно ...». Но, тем не менее, эти правила уже были обкатаны на нескольких играх и неплохо себя зарекомендовали. Но все же это пока проект, вы можете участвовать в обсуждении и доработке правил.

Основой боевых правил служат пять постулатов:

1. Пропустив поражающий удар, игрок, становится раненым или убитым;
2. С возрастанием прочности доспеха уменьшается круг оружия, которым он пробивается (см. табл.);
3. Поражаемая зона - полная, исключая голову, пах и кисти рук;
4. Игроками отыгрывается поражение отдельных частей тела;
5. Поражение отмечает игрок, получивший удар.

Игрокам запрещается следующее:

- удары и выстрелы в голову и пах;
- болевые и удушающие приемы, удары руками и ногами (в т.ч. пинки в щит);
- использование неисправного или не прошедшего мастерский контроль оружия;
- удерживать боевую часть оружия незащищенной рукой.

Примечание: не одобряются удары в суставы, хотя они и являются частью поражаемой зоны.

СПОРЬ ВО ВРЕМЯ И ПОСЛЕ БОЯ ЗАПРЕЩЕНЫ!!!

(являются тягчайшим нарушением правил и равносильны выходу из игры)

Ниже приводится таблица "пробиваемости" доспехов различным оружием.

Удар	Доспех	Доспех	Доспех	Доспех
------	--------	--------	--------	--------

	отсутст	кожаный	кольчуга	латы
Неквалифицируемые режущий кинжалом или ножом	+			
колющий кинжалом или ножом колющий мечом	+			
рубящий мечом колющий копьем кистень рубящий топором стрела лука	+	+	+	
рубящий 2-ручн. Топором рубящий 2-ручн. Мечом арбалетный болт	+	+	+	+

Здесь необходимо сделать следующее пояснение. Желая сделать игровой бой красивее, согласно этой таблице кольчуга пробивается рубящим, а не колющим ударом, хотя реально легче было сделать наоборот. Кроме того, если удар нанесен в спину, и вы не знаете, как и чем, он нанесен, можете считать, что вам отсекли голову и спокойно отправиться в Страну мертвых.

Классификация доспехов в этой таблице несколько условная, поскольку хороший кожаный доспех может быть приравнен к кольчуге, а кольчуга, в кольца которой проходит кулак – к отсутствию доспеха. Поэтому не удивляйтесь, если игрок в кожаном доспехе, получив от вас удар кинжалом, развернется и зарубит вас на месте, а «крутой» кольчужник упадет от первого прикосновения (что, увы, маловероятно). Таблица не охватывает всего многообразия оружия, но он может быть приравнено к имеющемуся.

Удары относятся к неквалифицируемым в следующих случаях:

- короткие кистевые подрезки и удары;
- произошла "срезка" с защиты.
- удар прошел по касательной, едва задев поражаемую зону.

Удары не засчитываются в случаях:

- удар нанесен плашмя топором;
- при промахе на уколе игрок производит касание боковой частью клинка поражаемой зоны противника;
- оружие защищающегося игрока препятствует удару настолько, что исключает возможность нанести полноценный удар (Пример: попав в защиту противника, игрок «дотянул» концом клинка до его корпуса - касание есть, а удара уже нет).

Разумеется, не засчитываются удары, нанесенные боковой поверхностью копья, и «метательные» удары кистенем (без замаха).

Оружие и доспехи.

Оружие и доспехи считаются таковыми только после проверки мастерами. Должны быть безопасными и эстетически выдержанными. Далее приводятся критерии безопасности и предлагаемые параметры для некоторых видов оружия.

Для клинкового оружия:

- скругление концевой части клинка и рубящих поверхностей;
- центровка для мечей массой свыше 0.5кг - не далее полутора ширины ладони от гарды;
- обработанная поверхность клинка, не оставляющая заноз;
- двуручный меч должен быть именно двуручным и по виду, и по весу - не менее 2-х кг;

Для топоров и секир:

- рубящий элемент из относительно мягкой резины, желательно с вырезанным «окном» для амортизации удара;
- отсутствие углов на боевой части оружия;
- гладко обработанное топориче (в особенности конец, выступающий за боевую часть);
- для двуручного топора см. требование для двуручного меча;

Для копий и стрел:

- мягкий наконечник, создающий петлю вокруг конца стрелы или копья (т.е. дерево не сразу за смягчающей частью);
- диаметр наконечника для копий не менее 6-7см, для стрел - 1.5-2см;
- древко копья только деревянное, длина - не более роста владельца с поднятой рукой;
- стрелы для лука обязательно оперенные (не из эстетических соображений, а для повышения точности стрельбы и снижения вероятности попадания «куда попало»);

Для арбалетов и луков:

- умеренная сила натяжения (не приводим точных параметров: все оружие будет проверяться индивидуально);
- стрелковое оружие должно по виду и размерам походить на оригинал (арбалеты пистолетных размеров не допускаются);

Для кистеней:

- отсутствие узлов на ударном и гибком элементах;
- шипы только из поролона с закругленными концами;
- ударная часть диаметром не менее 8см (лучше всего подойдут детские мячи, набитые поролоном);
- диаметр гибкого элемента не менее 1см;
- длины рукояти и гибкого элемента не более длины руки владельца;

Для ножей и кинжалов:

- длина не более предплечья владельца;
- если длина клинка меньше ладони - это нож;
- не допускаются ножи для разрезания бумаги, закладки и т.д. (тонкая режущая кромка).

Для щитов:

- щиты типа «бронедверь» должны иметь соответствующую массу - не менее 4-5кг

Обязательным для всех видов оружия и доспехов является отсутствие острых выступающих элементов (включая бугорки клея на конце клинка и выступающие болты на щитах).

Наручи и поножи защищают конечности также как и доспехи: если они выполнены из металла, то пробиваются только двуручным оружием. Аналогично и для других элементов доспеха:

металлические наплечники и зеркало на кожаном доспехе выдержат удар обычного меча,

а сам доспех - нет; тогда как если на игроке "консервная банка" защищает только грудь, то туда его можно поразить только двуручником, а сзади даже ножом. Шлем должен реально защищать голову, поэтому, если она вам дорога - делайте, может и пригодится. В игровом плане шлем может вас спасти от "отсечения головы" (удара в спину).

Другие способы...

Игрок может быть лишен жизни также путем отравления, удушения, либо кулуарного убийства (все это вам знакомо, хотя имеет слабое отношение к боевым правилам).

Удушение производится при обхвате игрока двумя руками и удержании его в течение 7-10 секунд. После этого вы можете ему шепнуть на ухо, задушили вы его совсем, или он без сознания. В себя он придет через 5 минут, так что если он не связан, он свободен в своих действиях. Если игроку не было объявлено о его судьбе, значит он задушен. Если вы хотите, чтобы он не издавал при удушении звуков - зажмите одной рукой нос и рот (за 7 секунд не задохнется), а другой удерживайте, если получится. Проводить "удушение" и препятствовать ему можно только в пределах данных правил – без болевых и действительно удушающих приемов (кусаться тоже нельзя). Если же игрок освободился от захвата – начинают действовать боевые правила.

Перерезание горла осуществляется касанием режущей поверхностью ножа или кинжала горла противника и разрешено только не во время боя (даже если вы в этот момент не в бою, а ваша "жертва" принимает в нем участие).

(Предложения "Орк-клуба", уфимское отделение МГ ХИ-96.

Ночные действия.

В ночное время (с 22 вечера до 5 утра) боевые действия за пределами периметра лагеря запрещены. Запрещена также порча полей. Осада в этот промежуток времени не засчитывается.

Внутри периметра лагеря имеют право пользоваться оружием только хозяева лагеря, их гости, пленники и т. д., то есть те, кто находятся в лагере "легально". Остальные могут пользоваться только ножами и кинжалами.)

Блок: Фортификация



(Предложения "Орк-клуба", уфимское отделение МГ ХИ-96.

Крепости.

Должны быть окружены стенами со всех сторон.

Нештурмовые стены должны иметь обозначенную верхнюю границу и препятствовать свободному проходу человека (например, горизонтальные жерди на высотах 50, 100 и 150 см). Веревки стенами не считаются. Проход "сквозь стену" запрещен. По крайней мере, одна стена должна быть штурмовой и иметь ворота).

Блок: Штурмы, Осады



(Предложения "Орк-клуба", уфимское отделение МГ ХИ-96.

Осады.

Осажденной считается крепость, ворота которой в дневное время (с 5 утра до 22 вечера) закрыты дольше, чем 30 минут. Чтобы открыть ворота, надо зафиксировать их в полностью открытом положении.

В осажденной крепости начинается расход игровых продуктов питания по осадным нормам. Израсходованные продукты изымаются посредником и позже передаются в мастерский запас.

При недостатке игровых продуктов в крепости ее гарнизон начинает болеть и вымирать (это отслеживает посредник).

Блок: Плен



Пленение.

Игрок может быть взят в плен в раненом или полузадушенном состоянии. Веревка, повязанная на обе руки, не позволяет игроку действовать ими, а повязанная на обе ноги - передвигаться. Если же живому и здоровому игроку на руку набросили веревочную петлю, он может достать меч и разобраться с обидчиком. Но если ему успели повязать веревку на обе руки, это уже не игрок, а пленный тормоз. Следовательно, с развязанными ногами пленный может бежать, а с развязанными руками - развязаться полностью или драться на месте. Игрок со связанными руками, освободится от пут, сам не может. Если его привязали к чему-либо и у него развязаны ноги, он может уйти только с тем, к чему привязан.

Блок: Обыск



Обыск.

Обыск производится методом: "что у тебя в этом кармане, а что в левом носке?" и т.д. Игрок, которого просят отдать игровые деньги и артефакты добровольно (без такого обыска), имеет право отдать что-либо по своему усмотрению либо не дать вообще ничего кроме честного слова, что у него ничего нет.

Блок: Медицина, лекари



IV. Лечение ран и болезней.

Этот раздел правил пока окончательно не проработан.

Предлагаются два варианта, различающиеся в деталях. В любом случае, какой бы ни был принят (из них, или совсем другой), моделирование лечения предполагает отсутствие каких-либо "лекарских книг", рецептов и пр. как обязательных атрибутов лекаря (использование записей по своему усмотрению - их личное дело).

Вариант первый. Использование отваров из лесных трав. Лекарь готовит настойки, которые больные или раненые должны реально пить. Дозировки и пр. будут определены позже. Рецепты настоек изобретают сами лекаря, а их действенность определяется мастером (как правило, лечение производится в лагере, где обычно присутствует мастер-посредник). Результат действия зелья сообщается после употребления (при первом использовании конкретной настойки против конкретной болезни).

Второй вариант отличается от первого тем, что отраву, сваренную знахарем, пить не нужно. Когда тот готовит отвар, мастер определяет его действие и, в зависимости от количества, выдает лекарю запечатанные листки бумаги, в которых сообщается о действии препарата. Употребившим лекарство считается тот, кто открыл записку и прочитал ее. Что с ним произошло он оттуда и узнает. Так что нужно быть осторожным с записками, валяющимися под ногами - мало ли что...

Будем рады услышать как ваше мнение об этих вариантах, так и ваши собственные предложения.

(Предложения "Орк-клуба", уфимское отделение МГ ХИ-96.

В основу игровой деятельности лекарей (как и представителей некоторых других "специальностей", например, рудокопов) положен принцип "больше знаешь – больше можешь". В случае лекарей это знание игровых рецептов и закономерностей их построения, способов лечения болезней и т.д. Таким образом, результативность деятельности лекаря в первую очередь зависит от объема и качества его знаний, а не от каких-то других факторов.)

Лечение ран.

Игрок, получивший тяжелую рану должен получить первую помощь на поле боя или в течение 10 минут, иначе он умирает. При получении помощи он становится легкораненым через 3 часа. Тяжелораненый не может передвигаться самостоятельно (его должны хотя бы поддерживать), а если ему не оказана помощь, его необходимо нести. Для оказания помощи тяжелораненому ему следует перевязать место ранения бинтом или подручным материалом (если это будет грязная тряпка, может начаться заражение крови и никакие лекари его не спасут). Разумеется, надо перевязывать саму «рану», а не одежду, под которой она находится. Легкораненых также необходимо перевязывать, иначе через 3 часа они становятся тяжелоранеными.

Легкораненые, которым оказана помощь, могут передвигаться самостоятельно и, если не ранена ведущая рука (она должна быть на перевязи), владеть оружием.

Дальнейшее лечение раненных после оказания первой помощи известно лекарям и будет описано в разделе "Лечение ран и болезней".

Блок: Ранения



Ранения и смерть.

Поражение в корпус выводят игрока из боя и переводят в разряд тяжелораненых; если

рана нанесена двуручным оружием или арбалетным болтом, игрок считается убитым на месте.

При ранении в руку игрок не может пользоваться ей и считается легкораненым. Если ранение в руку было нанесено двуручным оружием, она считается отсеченной до конца жизни персонажа, а игрок становится тяжелораненым и выходит из боя.

При ранении в ногу игрок считается легкораненым (если двуручным оружием, то см. правила для ранения в руку) и может продолжать бой, припав на одно колено. При ранении во вторую ногу он обязан прекратить бой.

При ранении сзади любым оружием игрок считается убитым при отсутствии шлема, с шлемом - тяжелораненым. Если бьющий сзади сообщает, что он вас только оглушил, вы должны отыгрывать это состояние в течение 5 минут.

Блок: Демография, евгеника



Рождение.

"Рождаются", в основном, взрослыми в совершенно новой роли и возможно не в своей команде. Вхождение в игру - с момента выхода из страны мертвых. Могут рождаться дети. Для этого не обязательно регистрировать брак у мастера. Но и бегать за ним со словами: "Мы уже 4 часа женаты, пора бы кого-нибудь родить..." не стоит. Пусть для вас появление ребенка будет приятной неожиданностью.

Собственным ребенком выйти невозможно, более того, действительно дети (скажем на 3 часа) могут появиться только у смертных, у эльфов и орков "рождение" означает, что вышедший – это повзрослевший подросток, родителей не имеющий.

Вымирание народа.

При определенных обстоятельствах представители усиленно истребляемого народа все с меньшей вероятностью будут возвращаться к своим. Куда они будут выходить, будет согласовываться с ними. Очень хочется, чтобы игроки были морально готовы к такой ситуации. Безусловно, что истребленный полностью народ исчезает. В этом случае игроки выходят новым народом или частью другого, что влечет за собой и смену лагеря. В связи с этим просьба указывать в заявках, какие варианты новых ролей для конкретных игроков являются неприемлемыми.

Блок: Страна мертвых



II. Бытовые правила.

Смерть.

С началом игры все игроки живы, поэтому придется начать со смерти, а уж потом

перейти к рождению.

В случае гибели на поле боя или от ран и болезней, игрок отправляется в страну мертвых, ни с кем не разговаривая, с выражением скорби на лице. Там он предстает перед Намо, который и определит его дальнейшую судьбу. Не торопитесь до разговора с ним выйти из своей роли - отдохнуть вы сможете чуть позже.

Фиксированного срока отсидки в стране мертвых нет. Один может выйти через час, другой через десять - мир не справедлив. В общем случае срок зависит от ваших деяний при жизни и от того, как быстро вы войдете в новую роль.

Блок: Магия



VI. Магические правила.

Магия - это просто. Согласно первоисточнику, в III эпохе в Средиземье существовала магия майар и магия колец. Сильные маги знают свои возможности и их разборки между собой остальных игроков не касаются. Если же кто-то из магов решит с вами что-либо сделать, вы об этом поймете сами, и вряд ли у вас возникнут сомнения. Так что никаких "честных слов" нет. Если кто-то решил пошутить и погрозил, что превратит вас в лягушку, ваше дело верить ему или нет. Но если он сказал, что уже превратил вас в нее, вы имеете полное право ему не поверить. Могут быть другие незначительные проявления магии, но, как и значительные они обусловлены тем, что их обладатель знает о законах природы больше, чем вы.

Блок: Экономика



V. Экономические правила.

Общие положения.

Экономика игры построена таким образом, что заниматься ею все свободное время, чтобы выжить, не обязательно. Но если ею совсем не заниматься, можно получить множество неприятных моментов, начиная от массовых болезней на почве голода и заканчивая снижением рождаемости (список не исчерпывается). Ведение же экономической игры обогатит как игру, так и самих играющих (зависит от их способностей).

Игровая экономика НЕЧИПОВАЯ. Предполагается использовать натуральные продукты. Часть из них - из привезенных с собой игроками. Работает это следующим образом. На части, например, мясных консервов, выделяемых игроками, ставится мастерское клеймо "корова" (бык). Определенным образом оформленные, такие коровы могут выпасаться, доиться, приносить потомство, но и быть украденными тоже, поскольку стали частью игровой экономики. Подобные варианты можно рассмотреть с другими продуктами. Игровые продукты команды нельзя хранить на неигровой территории (в палатках, рюкзаках). "Скот" днем пасется на выпасе (за пределами лагеря), ночь проводит в загоне. "Зерновые" запасы хранятся в амбаре.

Если игроки совсем не употребляют игровые продукты, могут начаться различные неприятности, описанные выше. Контроль за этим лежит на мастерах посредниках. Если в выкопанной яме для отходов не наблюдаются среди прочих банки с клеймом корова и пр., значит что-то не ладно с экономикой.

У каждого народа свои преобладающие направления производства. Если хотите того, чего у вас нет - снаряжайте купцов. (А то, что большинству это придется делать - мастерская группа обещает). Следует учесть, что если "караван" несет "коровьи туши", то каждую банку тушенки несет один человек, если же хотите сократить число караванщиков - гоните "живых коров": к караванщику привязывается палка с колокольчиком.

(Предложения "Орк-клуба", уфимское отделение МГ ХИ-96.

Мастерского произвола в экономике нет. Все действия мастера – определение количества урожая, приплода скота и т. д. - обусловлены различными зависимостями и закономерностями, которые можно узнать и использовать. Тут есть два "но". Первое: есть также влияние случайных факторов (как и в реальности), но оно весьма невелико. Для себя мастер определяет его с помощью кубика, монетки или другим способом. Второе: в некоторых случаях в функции мастера входит субъективная оценка чего-либо, например, качества изготовления "коровы" или модели меча. Но так как маловероятно, чтобы эстетические и прочие критерии мастера и игроков различались, то неожиданностей здесь быть не должно.

Все игровые продукты (урожай, удои, скот, руда, оружие и пр.) должны храниться отдельно от личных вещей игроков на игровой территории (не в палатках). Все они являются игровой добычей. Прятать все это, конечно, можно, но только на игровой территории.)

Ремесла.

Ремесла моделируются способом, наиболее близким к реальному, разумеется, с учетом поправок на игру. Если необходимо добывать руду, нужно рыть шахту (модель), но выдача продукта определяется не глубиной шахты, а местом, где ее рыли - руда не везде лежит. Нужно отковать меч (например, из тех, что не прошли проверку перед игрой и были доработаны позже), значит кузнец из «руды» должен сделать копию меча и т.д.

Мастерская группа предлагает вам предложить различные варианты моделирования ремесел исходя из предложенного принципа.

(Предложения "Орк-клуба", уфимское отделение МГ ХИ-96.

I. Животноводство.

Одна голова скота моделируется деревянным "макетом" с привязанной к нему банкой тушенки, на которой стоит мастерская метка. Метка должна быть видна. Отвязывать банку можно только в одном случае: для употребления, т.е. при забое скота. Угонять, перегонять, продавать и т. д. можно только "целых" коров (по отдельности ни банки, ни деревянные макеты коровами не являются).

Чем лучше внешний вид такой скотины - тем лучше результат. Высота ее должна быть не менее чем до колена.

На начало игры количество голов скота у команды (племени, деревни) определяется мастером. Мастерские метки ставятся на соответствующее количество банок тушенки из собственных запасов команды. В процессе игры в качестве удоев и приплодов раз в сутки

выдаются помеченные банки сгущенки и тушенки из мастерских запасов. Создание новых животных из запасов команды во время игры не разрешается. Выданные приплоды должны либо сразу оформляться в "корову", либо сразу употребляться в пищу.

Стадо должно быть на пастбище утром и вечером, примерно с 6-00 до 10-00 и с 19-00 до 22-00. Пастбище должно располагаться за пределами периметра лагеря на достаточно открытом месте, т. е. не в кустах, завалах и пр. Разумеется, там должна расти трава. Качество выпаса влияет на продуктивность.

Если численность стада в поселении слишком велика для имеющегося количества работников, могут наступить плохие последствия (например, снижение продуктивности, падеж скота). Длинные перегоны также действуют неблагоприятно.

В перерывах между выпасами (ночью и в середине дня) стадо может находиться в периметре лагеря в обозначенном стойле.

II. Земледелие.

Поле моделируется прямоугольным огороженным участком с высокой травой, связанной в снопы. Посеянная культура обозначается табличками на ограде или цветными ленточками.

На начало игры суммарная площадь полей для команды определяется мастером, так же как и размер первого урожая.

Урожай представляет собой реальные продукты (хлеб, мучные изделия и др.), выдаваемые 1 раз в сутки в конце дня. При подсчете урожая игроки определяют долю, отводимую на посев, которая вычитается из урожая (считается, что посев произведен сразу же).

Чтобы посеять культуру, которой до сих пор на полях не было, надо сдать мастеру определенное количество продуктов, соответствующих этой культуре, или того, чем она моделируется. Подробнее - см. приложение. (Будет опубликовано вместе с окончательным вариантом правил).

Размер урожая зависит от площади полей, их качества, размера посева и т. п.

Площадь полей может быть изменена или перераспределена по культурам 1 раз в сутки после выдачи урожая (разумеется, мастера надо поставить в известность). Однако не следует слишком сильно увеличивать площади: при недостатке работников поля могут захиреть.

III. Рудокопство.

Металлическая руда моделируется толстой проволокой определенного вида. Месторождения спрятаны на местности различными способами с привязкой к конкретным признакам (в основном признаками являются метки краской на деревьях). Каким-либо образом портить, уничтожать, маскировать эти признаки запрещается!

Методы поиска и добычи руд известны рудокопам (изначально не все и не всем).

Рудокопам на игре понадобится умение ориентироваться по карте, наблюдательность, хорошо работающие мозги, элементарные знания по геометрии и ботанике; из приспособлений - длинная бечевка (метров 10) для измерения расстояний, лопатка и др.

IV. Кузнечество.

Моделируется изготовлением из игровой руды уменьшенной копии конкретного предмета или, в некоторых случаях, вещи, символизирующей этот предмет, с использованием любых инструментов (молоток, наковаленка, напильники, сверла и др.). Эти копии или предметы-символы являются игровой добычей, пока находятся в работе; после сдачи посреднику они становятся неигровыми предметами.)

(Предложения "Орк-клуба", уфимское отделение МГ ХИ-96.

1. Оружие.

Должна быть изготовлена уменьшенная копия оружия конкретного вида (меча, топора и

т. п.) в установленном масштабе. Допускается упрощение сложных деталей, но характерные особенности и пропорции должны быть переданы в копии. Металлическая часть оружия куется из игровой руды, остальное - из любых материалов. В обмен на эти копии посредник лагеря, где производиласьковка, выдает метки на оружие на руки кузнецу. На метках указывается вид оружия.

Вести бой немеченым оружием нельзя; нельзя также ставить на оружие несоответствующую метку (т. е. метку оружия другого вида). При грабеже игровой добычей являются метки с оружия.

Исключение: ножи и стрелы не куются, не метятся, не являются игровой добычей.

2. Доспехи.

Должен быть изготовлен кольчужный "лоскут". Количество колец в нем зависит от класса доспеха. В обмен на этот "лоскут" выдается метка на доспех соответствующего класса (порядок выдачи тот же).

Запрещается ставить на доспех метку другого класса. Доспех без метки считается игровым костюмом. Метки с доспеха являются игровой добычей.

3. Перековка оружия.

Оружие может быть перековано в оружие другого вида. Для этого метка перековываемого предмета сдается посреднику, который в обмен выдает ранее откованную копию или эквивалентное количество руды. Далее - обычнаяковка.)

Торговля и обращение денег.

Предпосылка к торговле заложена в неравномерном распределении производства различных продуктов. Кроме того, часть товаров можно будет покупать, в основном, в кабаке(ах). Значит иногда выгоднее не обменивать товар с соседями, а продать его за деньги (в т.ч. и в кабаке).

Кстати о деньгах. Часть денежной массы обеспечивается мастерской группой, часть игроками, кроме того монеты могут изготавливаться непосредственно на игре. Все деньги обеспечиваются товаром (необязательно продукты - украшения, доспехи, оружие и т.д.). Игроки могут делать и вводить в игру монеты, не обеспеченные ничем, но в кабаке на них ничего не купишь, а так ... Может и попадется какой-нибудь простак. Кроме того, правители государств могут позаботиться о борьбе с фальшивомонетчиками, так что это и небезопасно.

Блок: Животные, охота



VII. Бестиарий.

Имеются в виду звери, тролли, драконы и т.д. Их свойства, точнее то, что они могут сделать с игроком, будут описаны позже. Единственное, что пока обещаем, что волков, бросающихся из засады, и драконов, ютящихся на башне, не будет. То, как бороться с различными тварями, описано вообще не будет: попробуйте - узнаете.

Блок: Легенды команд, мировоззрение



Заявка на племя хоббитов.

Для мастеров ХИ-96

Клуб “Эгладор” (старый, а не Бориса Батыршина - Торина) имеет честь заявиться на Вашу игру ХИ-96 в качестве команды хоббитов.

Как мы видим себя на этой Игре.

Мы хотим сделать ставку на отыгрыш мирного племени хоббитов, которые ищут себе место для спокойного житья и выращивания любимой репы. Племя абсолютно не “маньячное”, занимается сельскохозяйственными работами, домашним хозяйством, иногда охотой, торгует (в т.ч. хотим “открыть” трубочное зелье и торговать реальным табаком за игровые деньги или по принципу натурального обмена), отмечает праздник Первого Урожая, Середины лета, празднует дни рождения, ходит друг к другу в гости. Нам надоели хоббиты “а-ля Перумофф” с мечами в руках и жаждой убийства в глазах. Нам нет абсолютно никакого дела до сгинувшего Кольца, да и не знаем мы о нем (и на Игре не хотим иметь с ним никакого дела). Надеемся также, что удастся изобразить клан хоббитов и чисто внешне (мохнатые необутые лапы, круглые “норы” с окошками, пластмассовые овощи и фрукты для посадки, супница и тарелки на обеденном столе и т.д.). Пример возможной сценки: утро, просыпается гарнизон какой-нибудь “крутой” крепости, а у них под крепостными стенами накопаны огороды и высажена репа и другие овощи-фрукты. На резонный вопрос: “Какого...?” следует ответ: “А у вас здесь земля очень плодородная и для выращивания моркови лучше не найти”. Если злобные обитатели крепости погонят несчастных хоббитов - мы соберем плоды обратно в мешки, пожмем плечами и уйдем в другое место. Разумеется, кочевать мы будем не непрерывно, а время от времени (еще один способ напомнить особенно маньячащим командам о том, что на Игре существует не только война). В качестве единственного оружия для самообороны, а также для охоты хотим попросить луки для всего племени, а также чисто хоббитское умение - бросать камни (“уж если хоббит нагибается за камнем, всякая собака знает - пора уносить ноги! ...”).

Краткая историческая справка о нашем племени.

Stoors (Хваты (С.-З.) *, Струсы (Рад.), Дубсы (Азб.)) - пошире в плечах и покрепче, чем другие хоббиты, руки и ноги у них покрупнее. Некоторые носили обувь в холодную и дождливую погоду. Любили селиться на равнинах и лугах по берегам рек. Оставались на востоке (в Верховьях Андуина между Мирквудом и Туманными горами) дольше других, но припл. в 1300г. перешли через перевал у Краснорога (Redhorn) и спустились к югу по реке Бруинен, где осели между Тарбадом и границами Дунланда. Примерно в 1400 г., покидают эти места, многие из них возвращаются в Дикие Земли (точное местонахождение нашего племени на начало Игры надо оговорить отдельно).

В описываемое время хоббиты говорили в основном на языках людей, возле которых они жили (т.е. язык людей верховий Андуина, родственен древнероханскому (эотеодскому)). Поэтому наш клан мог уже говорить на языке, близком к дунландскому. Письменность переняли, скорее всего, у дунаданов; примерно тогда же перешли на вестрон. (Видимо, в описываемое время этого еще не произошло - а впрочем, как разрешат Мастера). Наиболее ученые хоббиты знали Тенгвар, который могли перенять непосредственно у эльфов.

* Перевод LR издательств: С.-З. - Северо-Запад; Рад. - Радуга; Азб. - Азбука. В дальнейшем тексте используется терминология Северо-Запада.

О команде.

Команда будет состоять из 9-10 человек. Капитан команды - Виктор Стригун (Минкау, Кау). Народ в основном опытный, побывал на многих Играх, в том числе и мастерил, недавно делали собственную региональную Игру - "Венеция" (сентябрь 1995 г.). Ежели очень интересно, приводим список команды с данными об участии в Играх:

Ф.И.О., игровое имя	Игры и роли (команды)
Стригун Виктор (Минкау, Кау)	Робин Гуд-1 (Иваново-92) - Ноттингем; ХИ-92 - Эгладор; Старая Англия (Харьков-92) - саксы; Война Алой и Белой розы (Москва-92) - Орлеан; Пемба (Казань-93) - Раздол; Шир (Москва-93); Старая Англия (Харьков-93) - друид; ХИ-93 (Самара) - Эгладор; Робин Гуд-2 (Иваново-93) - скотланд; Воины веры-1 (94); Сумерки мира (Харьков-94) - медведи; Робин Гуд-3 (Иваново-94) - крестьяне; ХИ-94 - Кханд; Робин Гуд (Калуга-94) - Ноттингем; Реконкиста (Казань-95) - Кордова; Нуменор-2 (Москва-95) - мастер; Кринн-95 - мастер; ХИ-95- гномский кабак; Венеция-95 - мастер.
Гришин Николай Викторович	ХИ-93, 94, 95; Казань - весна-93; Казань - весна-95; Воины Веры-1; Нуменор-1; Кринн-95 - мастер; Нуменор-2 (мастер); Венеция-95 - мастер.
Гришина Ольга Викторовна (Луинэль)	Робин Гуд-1 (Иваново, лето-92) - Ноттингем; ХИ-92 (Уфа) - эльф из Эгладора; Пемба - весна-93 - Арвен, Раздол; ХИ-93 - глава рода Эгладора; Воины Веры - 1, 2 (весна, лето 94); ХИ-94 - Кханд; Робин Гуд (Калуга, осень-94) - Ноттингем; Реконкиста (Казань, весна 95) - Кордова; Нуменор-2 - мастер *Москва, лето 95); Драгон Лэнс (Москва, лето 95) - мастер; ХИ-95 - кабатчица (гномий кабак); Венеция (Москва, осень-95) - мастер.

Дмитриев Вадим Евгеньевич (Никодим)	Нуменор-1 (Москва, весна-94) - князь Форостара Дакильрим; Робин Гуд (Иваново-94) - купец Лука Картинелли; Осада Монсегюра (Свердловск-94) - купец Лука Картинелли; ХИ-94 - Ангреност, казначей; Робин Гуд (Калуга-94) - Лука Картинелли; Владимирская Русь (Владимир-95) - ближний боярин Ростовского князя; Конан-95 (Питер) - министр экономики и финансов Китая; Нуменор-2 (Москва-95) - мастер; Кринн-95 - маг черных роб Циатим; ХИ-95 - гном Мим; Венеция-95 - главный мастер.
Мальшева Алина Владимировна	ХИ-93, 94, 95; Нуменор-2; Кринн-95 - мастер; Венеция-95 - мастер.
Носов Вячеслав Анатольевич (Нарфин)	ХИ-92 - Эгладор; ХИ-93 (Самара) - торговцы; ХИ-94 - Кханд; ХИ-95 - гномский кабак; Англия (Харьков-92) - сакс; Шир (Москва, лето 93); Сумерки мира (Харьков 94) - перевертыш; Воины веры (1, 2, 3 Москва 94); Робин Гуд (Иваново-94) - сакс; Робин Гуд (Калуга 94) - чех; Реконкиста Испании (Казань 95) - Кордова; Мастерение: Кринн 95 (Москва); Нуменорка-2 (Москва, 95); Венеция 95 (Москва).
Скобцова Любовь Александровна (Несси)	Шир (Москва-93) - кабак; Нуменор-1 (Москва-94) - мастер; Робин Гуд (Иваново-94) - хутор Ноттингема; ХИ-94 - племя хорги (волколаки); Нуменор-2 (Москва-95) - мастер; ХИ-95 - мастер.
Соловьева Валерия Юрьевна (Анариэль)	ХИ-93 (Самара) - Имладрис; ХИ-94 - Линдоринанд, Южная Гавань; Нуменор-2 - Лориэн (Галадриэль); Драгон Лэнс - черный дракончик; ХИ-95 - Нарготронд (Минас Тирит); Венеция (Москва, осень-95) - мастер.

Координаты для связи с нами:

P.S. Надеемся приехать на Глипкон и поговорить обо всем лично.

До скорого!

2.0.0.3