

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

Название игры: Новые годы

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Боевка](#)

[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Введение.

В конце июля (ориентировочно 23-25 числа) 1999 года в Ленинградской области будет проводиться ролевая игра «Новые годы».

Мастера:

Триффид (Олег Щетинин) - главный мастер

Хельга (Ольга Щетинина)

Тэл (Макс Горшнёв) - мастер-координатор - 2:5030/627.15@FidoNet, finn@tomcat.ru

Форнвен (Марина Горшнёва) - мастер по медицине - 2:5030/627.15@FidoNet, morrigan@mail.ru

Рейст (Алексей Трубников) - мастер по технике - 2:5030/74.38@FidoNet, high_magic_tower@mail.ru

Гурт (Олер) - тех. мастер

Кардинал (Олег Мельниченко) - тех. мастер - 2:5030/688.29@FidoNet, cardinal@tomcat.ru

На игре будет моделироваться постядерный мир, частично придуманный нами, частично позаимствованный из разных источников.

Предыстория известная всем:

Некоторое количество лет назад началась третья мировая война, о которой сейчас мало кто помнит: Человечество фактически самоуничтожилось, а большая часть Земли до сих пор радиоактивна. Самыми дорогими вещами стали энергоносители и технологии, которыми обладают небольшие группы людей - кланы. Обитают люди в основном рядом с оставшимися источниками энергии, в правительственных и военных бункерах, где сохранились небольшие электростанции. Эти бункеры с прилегающими к ним пещерами и постройками и объявлены ныне городами.

В городах установлена жёсткая иерархическая структура власти, чем-то напоминающая военную (предки сказали?). Любые личности, у которых выявлены мутации, из городов изгоняются в радиоактивную пустыню. Дезактивированной (не облучённой) пищи, выращиваемой в гидропонических садах, на всех катастрофически не хватает, поэтому мутации среди обычного населения городов не редкость.

На игре моделируются два города и радиоактивная пустыня между ними, города производят разные жизненно важные предметы, между ними налажены оживлённые торговые

отношения.

В пустыне существует некое подобие общества изгоев, говорят, у них есть свои предводители и даже шаманы, а поклоняются они самой радиоактивной пустыне. Города периодически устраивают рейды против мутантов, но они обычно не слишком удачны. Мутанты же довольно часто нападают на торговые караваны (поскольку считают пустыню своей землёй), но никто и никогда не слышал, что бы мутанты напали на город.

В тесном сотрудничестве с городами работают сталкеры, люди, зарабатывающие себе на жизнь тем, что разыскивают и приносят из пустыни различные предметы, оставшиеся от старой цивилизации. Эта профессия давно стала «родовой», и посторонние люди никогда не посвящаются в её секреты. Сама по себе она чрезмерно опасна и без особых знаний и умений человек гарантировано погибнет в

пустыне, если не от рук мутантов или лап монстров, то от радиации или многочисленных природных ловушек. Сталкеры являются уважаемыми людьми и любой клан готов принять сталкера.

Основным источником технической и исторической информации в мире являются киборги - неудачный проект по продлению жизни человека. Полностью шизоидные личности, страдающие постоянными провалами в памяти, склеротики и маразматики. Однако они обладают огромными знаниями (но вы попробуйте их сначала у него вызнать!?) и являются самой дорогой и охраняемой собственностью клана. Не могут покинуть пределы города.

В пустыне обитают разнообразные монстры, в большинстве своём мутировавшие животные. Самые известные: попугаи, триффиды и баги. Нападают на всё, что движется, периодически совершают массированные атаки на города. Не приручаются! Те, кому надо - знают о них больше: Объявляется набор команды «монстров» под мастерским руководством. Мастера со всей ответственностью заявляют: "Любого монстра можно убить даже ножом!"

Есть и ещё одна странная раса - Странники. Это самые загадочные существа на игре. Никто не видел мёртвого Странника, поговаривают, что если напасть на него, то он либо не обратит на это никакого внимания, либо убьёт. Где обитают не известно.

Подготовка к игре.

1. Ознакомление с правилами игры и информацией по игре, подготовленной мастерами
2. Подача заявки
3. Согласование заявки с мастерами
4. Сдача орг. взноса
5. Ознакомление с закрытыми правилами (если требуется)
6. Техническая подготовка - костюм, оружие и пр.
7. Собственно приезд на игру.

Процесс подачи заявки прост. Форма заявки есть на <http://newy.virtualave.net> заполните её и отдайте мастерам в бумажном виде или пошлите электронной почтой на любой из указанных адресов.

После подачи заявки обязательно согласуйте её с мастерами. Возможно, что эта роль уже занята или мастера имеют на вас какие-то свои задумки.

Орг. взнос на игру ориентировочно 30 руб. плюс материальная часть: банка пива (не бутылка!), пачка киселя (самого дешевого) с 4-х человек и прод. Раскладка (о ней далее).

Прод. раскладка (на одного человека): 1 банка тушенки, 50 г чая, 200 г сахара, 50 г соли, 1 кг крупы или макарон, 1 банка сгущёнки. Существуют различные возможности отработки орг. взноса (договаривайтесь с мастерами).

Мы ожидаем, что каждый игрок подготовит к игре, как минимум следующее:

- 1 Костюм (не везите, пожалуйста, фэнтезийных костюмов, потрёпанные джинсы или

камуфляж будут оптимальны)

2 Оружие (список возможного оружия есть в боевых правилах, любое другое оружие лучше обговорить до игры с мастерами, не обижайтесь, если вам в противном случае придётся оставить его в палатке до конца игры) Внимание! Треть привезённого оружия сдаётся мастерам, к тому же оружие является побираемым, поэтому заморочьтесь на маркировку своего оружия. Боезапас для огнестрельного оружия привозится мастерами.

3 Доспехи (список возможных доспехов есть в боевых правилах, любые другие доспехи пропускаются только по предварительному согласованию с мастерами и только в случае соответствия квенте игрока).

4 Вещи (после подачи заявки вы сами поймёте или мы объясним вам, какие вещи вам понадобятся в процессе игры, любые другие тоже приемлемы, если они соответствуют вашей роли). Внимание! Мы будем очень благодарны вам, если вы привезёте на игру любые вещи адекватные данному миру для сдачи мастерам. Естественно за них вы получите различные «плюшки». Огромная просьба заранее

согласовать их привоз с мастерами. Каждому игроку рекомендуется привезти с собой фонарь (зачем, увидите на полигоне)! Если у вас есть возможность достать лишнюю палатку для мастеров, скажите нам, о дальнейших «плюшках», я думаю, мы с вами договоримся.

ОК, всё сделано - костюм и оружие готовы - пора выезжать на полигон. Как уже было сказано выше, у вас есть реальная возможность облегчить жизнь мастеров, согласовав все вопросы, касающиеся персонажа до игры. Также приветствуется, если вы проинформируете нас до заезда об имеющемся у вас оружии, доспехах и вещах, которые вы везёте. По приезде на полигон встретитесь с одним из

мастеров, оповестите его о своём появлении, сдайте шмотки, если вы что-то привезли для мастеров и получите ДК и всю положенную вам документацию. За стильность персонажа и костюма вы также получите какие-то «плюшки».

1. Общие правила

1.1. Игра не является организованным сбором, а представляет собой стихийную встречу товарищей, не имеющую организаторов.

1.2. Мастера - лица предложившие план проведения встречи. Мастера не являются организаторами встречи, хотя и принимают участие в её техническом обеспечении, и могут потребовать от участника покинуть территорию, на которой проходит встреча без объяснения причин.

1.3. Мастер всегда прав!

1.4. Если мастер не прав - смотри пункт 1.3.

1.5. Мастера не несут ответственности за жизнь и здоровье (как физическое, так и психологическое) игроков.

1.6. Обязанности участников встречи (далее «игроков»):

1.6.1. Игрок обязан чётко и неукоснительно соблюдать план встречи (далее «правила»).

1.6.2. Незамедлительно сообщать мастерам о нарушении правил или законодательства государства, на территории которого происходит встреча.

«Игра».

Внимание! В связи с возможностью возникновения на игре ситуации, в которой потребуется вмешательство сотрудников правоохранительных органов, мастера просят игроков, работающих в правоохранительных органах (а так же в комитете по охране окружающей среды, имеющих мед. образование или хорошую подготовку в этих областях) сообщить об этом мастерам, если это не является нарушением Внутреннего Устава Службы или не противоречит личным принципам.

1.6.3. Игрок обязан сдать заявку, орг. взнос и прод. раскладку не позднее, чем за три дня до начала игры. Орг. взнос за неделю до игры возрастает на 20%.

1.6.4. Получить игровой паспорт (ИП).

Внимание! Без ИП игрок к игре не допускается! В ИП указывается: ФИО игрока, его паспортные данные, прописка, а так же фактический адрес проживания и телефон для связи; отметки о сдаче орг. взноса, прод. раскладки и прохождении обязательного осмотра игрового снаряжения. ИП выдаётся мастерами только при предъявлении документа удостоверяющего личность!

1.6.5. При утрате ИП немедленно сообщить об этом мастерам.

1.6.6. Получить личную карточку персонажа (ЛКП).

1.6.7. В случае если игрок получает игровые вещи, ему не принадлежащие, он обязан предоставить свой ИП для переписи данных предыдущему владельцу вещей!

1.6.8. Предъявлять свою ЛКП игроку, имеющему соответствующий сертификат или мастеру по первому требованию.

1.6.9. В случае нежелания продолжать игру уведомить об этом мастеров минимум за 45 мин. до выхода из игры.

Внимание! ИП введён в связи с высокой стоимостью игрового имущества!

2. Заявка на игру «Новые годы»:

Фамилия, имя, отчество _____

Серия и номер паспорта _____

Прописка _____

Телефон для связи _____

Фактическое место жительства _____

Предпочитаемый тип
персонажа _____

В скольких играх принимали участие (укажите названия, если их меньше 5) _____

Пожелания мастерам по поводу
игры _____

Предполагаемое оружие, доспехи и вещи, которые будут привезены на
игру _____

С пунктами 1.1-1.6.9. настоящих правил ознакомлен и согласен.

Блок: Боевка



3. Боевые правила.

3.1. Оружие:

Холодное (доспехи не пробивает).

1. Нож, кинжал - длинна лезвия не более 20 см, ширина 1-4 см. Снимает 1 хит.
2. Копьё - длинна древка не более роста владельца плюс, вытянутая рука. Наконечник из мягких сортов резины. Снимает 1 хит.
3. Топор - это должно выглядеть как топор, а не как секира или алебарда! Длинна не более чем до пояса владельца. Рубящая часть из мягких сортов резины. Снимает 1 хит.

Метательное (доспехи не пробивает).

1. Арбалет - сила натяга не более 20 кг. Болты должны быть оперены, и иметь гуманизацию. Снимает 1 хит.
2. Сарбакан - трубка не короче предплечья владельца. Стрелки должны быть гуманизированы или сделаны из бумаги. Конечности не выключает. Снимает 1 хит. Стрелки могут быть отравлены.
3. Граната - пакет с мелом, мукой или тальком, снабжённая петардой. Снимает 5 хитов. Пробивает доспехи.

Стрелковое.

1. Китайская пневматика и арбалеты с прицелом - снимает 1 хит. Пробивает доспехи.
2. Дробовик - снимает 2 хита. Пробивает доспехи.

Другое.

1. Мина - хлопушка с мелом на растяжках из нитки или лески. Снятие 5 хитов и более. Пробивает доспехи.

3.2. Доспехи:

1. Лёгкий бронежилет - пенка или нечто подобное обшитая тканью, закрывает грудь и спину до пояса. +1 хит.
2. Средний бронежилет - то же что и лёгкий, но сделанное более достоверно. +2 хита.
3. Тяжёлый бронежилет - то же, что и предыдущие два, но закрывающий большую площадь тела. +4 хита.
4. Штурмовой комплект - закрывает всё тело плюс шлем или каска. +6

3.3. Хитовость, ранения и смерть:

1. Обычный человек имеет 1 хит.
2. Если вас опустили в 0 хитов или вы потеряли конечность, то вы считаетесь раненым, через 15 мин теряете 1 хит и становитесь смертельно раненым, вас можно перевязать, тогда вы перестаёте терять хиты. Можете ползать и тихо разговаривать. При проведении одного требующего усилий действия (как-то стрельба или прыжок и т.п.) опять таки переходите в состояние смертельно раненого.
3. Смертельно раненый - -1хит. Вас, похоже, сильно достали! Лежите и можете только стонать. Через 10 мин теряете хит и идёте в страну мёртвых, если вам не оказана профессиональная врачебная помощь.

3.4. Зона поражения:

1. Для метательного и стрелкового оружия - полная, кроме головы и паха.
2. Для холодного оружия - футболка (руки от локтя, ноги от колена).
3. При попадании в конечность, конечность перестаёт работать, до оказания мед. помощи.
4. Попадания защищаются на усмотрение стрелка.
5. Если конечности защищены, они не отключаются при попадании.

3.5. Кулуарки, оглушение, удушение:

1. Кулуарка - проводится только ножом или кинжалом. Есть два способа: по шее от уха до уха или по спине крест на крест. Опускает в -2 хита. Проводится только в небоевой обстановке.
2. Оглушение - проводится рукоятью оружия. Моделируется ударом между лопаток. Оглушённый теряет сознание, на 30 сек. От оглушения защищает шлем или каска. Применяется только в небоевой обстановке.
3. Удушение - моделируется удержанием рук противника, прижатым к корпусу в течении 20 сек. Удушенный опускается в 0 хитов и теряет сознание, на 30 сек.
4. Выстрел в голову - моделируется холостым выстрелом из пневматики в голову противника с расстояния 50-60 см. Застреленный опускается в -2 хита. Применяется только в небоевой обстановке.

Блок: Экономика

**4. Экономика.****4.1. Производимые на игре товары:**

1. Оружие
2. Доспехи
3. Боеприпасы
4. Лекарства
5. Наркотики
6. Не радиоактивная пища
7. Пиво
8. Соль
9. Сирилиум (энергоноситель для электростанций)

2.0.0.3