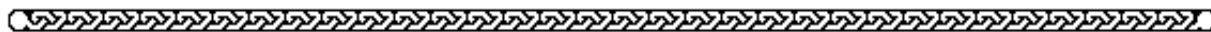


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Охота

**Список блоков:**

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



**Правила полевой ролевой игры «Охота».**

Место проведения - полигон у ст. Штабка, Барнаул. Время проведения - с 2-го по 4-е июля 1999 г. (1-го - заезд). Первоисточник - Р. Шекли «Цивилизация статуса». Организационный взнос - 50 рублей (желательно сдать заранее). Мастера - Дерешева Элла и Крылов Роман (Рауль).

**Первоначальные сведения.**

Игровой мир построен на моделировании общественного устройства и государственной машины цивилизации, основанной преступниками, сосланными на данный остров из империи. Игра в жанре «Криминальное фэнтези». Наличие магии, всевозможное оружие, произвольные костюмы. Игровой мир представляет из себя город в центре острова, порт и дикие земли вокруг города. В городе сосредоточена подавляющая часть населения острова. Режим времени реальный. На игровой территории будут иметь место таверна, дансинг, игорный дом и много всяческих развлечений. Главной особенностью данной общественной формации являются статусы. Каждый человек, попадая на остров, имеет статус «пеон». После того, как он нашел работу, место, где жить и внес небольшой налог в казну, он получает статус «поселенец». Далее идут статусы «Свободный», «Привилегированный», «Хаджи», «Элита». Общеизвестный способ поднять свой статус - официальное разрешенное убийство, или, проще говоря, охота на человека, объявленного жертвой. Для официального признания вас убившим жертву нужны свидетели (не менее двух).

**Об Охоте и Религии.**

Великая Охота - самое захватывающее зрелище из развлечений острова. Сначала всей толпой народ гоняется за несколькими «Жертвами», затем выжившие становятся гладиаторами на центральном ристалище города и сражаются с дикими зверями, монстрами и друг с другом. Остаться должен лишь один. Попавшиеся в руки закона преступники подвергаются наказанию Божьим Судом (поединок), а скрывающиеся

убегают по острову от многочисленных соискателей статуса. Иногда кому-то конкретному в течении определенного времени выдается властями разрешение на убийство кого-то не менее конкретного, причем последнему, естественно, об этом сообщить забывают. И вообще, в натуре, по фене у нас ботают самые сливки общества (это приветствуется). Основная религия - дьяволопоклонничество, т.е. поклонение Люциферу, повелителю Зла и Тьмы. Имеют место черные мессы, повсеместные человеческие жертвоприношения и высокая религиозная активность населения. Власть церкви пока слаба. Посещение Черных Месс также признак лояльного гражданина.

### **Условности.**

Жертва помечается магической меткой - хайратник определенного цвета и ширины. Данные хайратники будут обязательны к ношению в кармане каждым игроком, ограблению не подлежат, будут выданы перед игрой. Нежить будет помечена черными разводами на лице (зола). Надевать знак жертвы нужно лишь в том случае, если Вам его кто-нибудь магически навесил. Носить его нужно столько времени, сколько скажет тот, кто навесил на Вас этот знак. Жертвы Великой Охоты по истечении времени (шесть часов) ОБЯЗАНЫ вернуться в город на ристалище. На метке, символизирующей то, что оружие допущено к игре, написано, сколько максимально хитов снимает данное оружие (рубящий удар с двух рук). Артефакты и магические предметы временного действия имеются с избытком, на их использование Честные Слова требовать не надо.

### **О наркотиках.**

Пристрастие к наркотическим веществам считается признаком лояльного гражданина, а не пристрастие преследуется по закону. Поэтому посещение Городской Лавки Сновидений скорее обязанность, чем привычка. Игровые наркотики - кофе и табак в любом проявлении. Степень пристрастия - пожизненная. Некурящие пусть готовятся держать ответ перед законом по обвинению в злостном не пристрастии к наркотикам. Человек, не употребляющий спиртных напитков, также может навести на себя подозрение в «странности». В любом состоянии Вы обязаны ИГРАТЬ. Даже пьяного вдрызг похабника - Хаджу, еще и обкурившегося к тому же. Выход из роли карается мастерами гораздо жестче, чем любые выверты, которые «украшают» Ваш персонаж.

**Адрес:** г. Барнаул 656056 ул. Короленко 3-4 Дерешевой Элле, Крылову Роману.  
Электронный адрес - Email: ic99vprk@ic.dcp-asu.ru - Раулю и Элле. Очень ждем.

Блок: Боевка



### **Боевые правила.**

**Поражаемая зона** - полная (минус голова, кисти, ступни, шея, пах). Удары отслеживает тот, кто их получает. Скользящие, легкие удары и удары плашмя можно не считать. На человеке 1 хит. Есть люди (например, все Хаджи), на которых 2 хита. Шлем и корпусные доспехи дают +1 хит на все, включая руки и ноги. Магией можно добавить себе 1 хит. Итого - ни на ком на игровой территории не может быть 5 хитов. Если на человеке N хитов это значит, что у него N хитов на корпусе, каждой руке и каждой ноге.

**Доспехи** бывают двух видов: приравненный к кольчуге (легкому металлическому) или приравненный к латам (тяжелому металлическому). Доспехи, надетые на доспехи

считаются по большому (не суммируются). Кольчуга дает погашение 1 снимаемого хита, латы гасят 2 снимаемых хита. Доспехи гасят снимаемые хиты там, где прикрывают тело.

Двуручный меч, двуручная секира и болт арбалета снимают три хита. Длинная секира, тяжелый меч, тяжелое копье и стрела из лука снимают два хита. Все остальное оружие снимает 1 хит. **ВНИМАНИЕ!** Двуручное и длинное оружие для снятия им более одного хита требуется держать **ДВУМЯ** руками. Колющие удары чем угодно, кроме тяжелого копья (с двух рук) снимают 1 хит. Тяжелое копье с двух рук снимает два хита, как и алебарда.

Выведенная из строя нога - нельзя ставить ее перед здоровой. Минус три конечности или все хиты с корпуса - тяжелораненый. Сколь бы много хитов ни сняли с корпуса игрока, он продолжает быть тяжелораненым, пока его не доби́ли - в «не боевой» ситуации красиво не отыграли процесс «последний удар». Тот, кто нанес таковой жертве, считается убившим ее и получает награду.

**Удушение** - веревка, накинутая на руки и корпус в районе груди или обхват руками в этом же районе и удержание 10 сек. **ВНИМАНИЕ!** Отсчет времени на игре таков: 101, 102, 103, ... 110. Где бы ни нужно было считать до X, считайте с сотнями. Некоторые умеют душить быстрее. После удушения человек тяжелораненый - 0 хитов. Оглушение производится ударом оголовьем меча или обухом топора (или специальным кастетом) по спине человека приблизительно между лопатками. Пять (5) минут оглушенный лежит и отдыхает. Если был шлем - нельзя оглушить. Если во время боя в спину прилетел удар неизвестно чем, Вы - оглушены, даже если были в шлеме. Связывание и обыск не моделируются. Перерезание горла снимает 1 корпусный хит и нужно кричать, громко сообщая о том, что вас убивают. Есть люди, умеющие перерезать горло, снимая все хиты и добывая одним движением - такие предупредят, что «Кричать не надо».

Блок: Медицина, лекари



### О лекарях.

Легкораненый становится тяжелораненым через 10 минут. Тяжелораненый становится трупом через 10 минут. Легкораненого (с полностью пораженной одной конечностью) можно просто перевязать. Для тяжелораненого есть два диагноза - «Будет жить» и «Не будет» (Орел и Решка на монете соответственно). Если выпал Орел, то лекарь берет иголку и нитки и на костюме игрока делает шов и перевязывает. Снятие этого шва лекарем символизирует полное выздоровление. Легкораненый приходит в норму через 10 минут, тяжелораненый переходит в состояние легкораненого через 30 минут.

Блок: Страна мертвых



### Страна мертвых или Порт.

Если Вы все-таки умерли и на Вас осталась хоть одна игровая вещь, кроме костюма, Вы оставляете ее на месте смерти и идете в Страну Мертвых пустой! Как только Вы

достигли Страны Мертвых считается, что в этот момент корабль привез Вас в Порт. Вы имеете статус «пеон» и можете хоть сразу развернуться и выйти в игру, НО! Первые четыре часа после прибытия пеона он является всеобщей Жертвой и его может убить кто угодно. Пеон не имеет оружия, доспехов, заклинаний. Не может владеть недвижимостью и имеет один хит (кроме редчайших исключений). Отсидевшись четыре часа в порту, пеон выходит в город, где и социализируется по мере собственной сообразительности. Выход из Порта «за пенкой» или «за едой» - только жертвой на общих основаниях. Пеоны в Порту могут быть использованы на платные работы Волшебником Порта - Мастером на Стране Мертвых. Порт - закрытая территория!

Блок: Магия



### Магические правила.

Единица магии - заклинание. Оно представляет из себя треугольный конвертик, на котором написано словосочетание - ключ (типа «Анатомический психоз») и целевое назначение (1 человек). Каждому ключу соответствует только одно заклинание. Использовать заклинание может кто угодно. Маги отличаются от не Магов тем, что на начало игры знают некоторые ключи и имеют определенное количество заклинаний в перезарядку. Заклинания выдаются случайным образом. Вся магия индивидуальна. Глобальных эффектов нет. Использование заклинания происходит так: Игрок одной рукой достает треугольник и, подняв его над головой, громко говорит: «Заклинание!». Стоп тайм. После этого можно сразу достать свой треугольник и тоже крикнуть «Заклинание!», вклинившись в этот же стоп тайм. Ваше заклинание должно быть под рукой, рыться и искать нельзя. Эти два (три или больше) заклинания считаются сработавшими одновременно. В один стоп тайм один игрок не может использовать более одного заклинания. После чего игроки, использующие в этот стоп тайм магию, показывают на кого или что они хотят, чтобы подействовали их заклинания. Для всех остальных в этот момент стоп тайм кончается. Те, кому «повезло» берут треугольники и читают, чего в них написано. Если ты точно знаешь, что там, можешь не читать. Погашать треугольники - заклинания мастера очень просят аккуратными 1-2 сантиметровыми разрывами и обязательно приносить и отдавать мастерам обратно. Список целевых назначений: Один человек (именно человек, а не монстр), Одно существо (все, что угодно, даже человек), Одна единица оружия (любая), Три человека, Три существа, Все, кто меня видит, все, кто меня слышит. Если заклинание «на троих», а в наличии только один или двое, все неостребованное приходит в мага. Никаких честных слов и других выбивающих из роли фишек ни у кого не будет. Верьте тому, что Вам говорят. Выход из роли (типа - «Покажи ЧС») может Вам выйти боком.

Блок: Экономика



### Экономика.

Все, что лежит в рюкзаках и все, что относится к еде и напиткам - не игровое. Палатка имеет статус игровой зоны. Она является домом или лавкой и имеет как игровая недвижимость стоимость. Унести ее нельзя (снос и постройка нового дома за три дня -

дело немыслимое). Каждый живущий в городе человек должен знать, по какому адресу стоит его дом. Награбленное оружие, доспехи и игровые драгоценности можно и нужно (особенно оружие) сдавать в Магическую Лавку. Также там можно продать или купить замки на дом и ключи к ним. Замок представляет из себя бумагу с надписью « Замок » и формулой на обороте (Например,  $2 \cdot x + 3 \cdot y = 26$ ). На ключе написаны некие равенства (типа  $x=7$  и  $y=4$ ). Если при подстановке в уравнение замка получилось верное равенство или неравенство, то замок открыт. Отмычка - это то же, что и ключ, только с неравенствами типа  $10 < x < 15$  и  $3 < y < 12$ . Все числа - ЦЕЛЫЕ. Игровая вещь взятая «по жизни» считается украденной «по игре». Заклинания - тоже! Имеет место взлом замков.

### 2.0.0.3