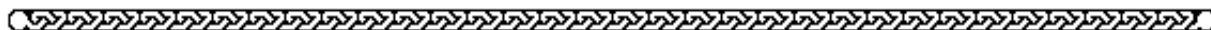


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Русь и мир на рубеже

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Боевка](#)

[Фортификация](#)

[Штурмы, Осады](#)

[Медицина, лекари](#)

[Страна мертвых](#)

Блок: Общие правила, разное



Русь и мир на рубеже.

(8.05.03-11.05.03. Киев, Симовский полигон.)

Tel 433-32-00. Серафим Владимирович.

412-16-86. Анатолий

2356456 Аня

2698945 Андрей

2649865 Максим

4490769 Валерий Владимирович.

Игра посвящена князю Владимиру, Ясно солнышко, и охватывает период 1000гг. Участвуют сторонники Киевской Руси, печенеги, варяги, хазары, поляки, болгары, мадьяры, византийцы, франки. Разрешены любые союзы в рамках истории. При князе Владимире Русь предпринимается попытки навязать единую для подданных религию. Болгары ведут под руководством Петра (927-969г) безуспешную войну с Венграми, печенегами. Императоры Византии удачно отбиваются от соседей, натравливая, их друг на друга и пытаются крестить весь известный мир. Эра викингов уже началась. Болеслав Храбрый 992-1025 питает амбициозные планы объединить под своей властью всех западных славян. Печенеги, двигаясь на запад, столкнулись с Русью, Византией, Хазарами. Мадьяры под влиянием Византии, Франков и Германцев становятся Венграми. Хазарский каганат под ударами половцев, русичей и арабов доживает последние года, хотя они все платят ему дань.

Администрация игры поощряет отыгрыш жизни городов и поселений, действие купцов пилигримов проповедников, отыгрыш свадеб, похорон и различных ритуалов.

Кузнецы, ведуны, лекари, служители культа - защищаются мастерами. Нападение на таких людей возможно только и только с разрешения мастера.

Общие правила игры.

Каждый пришедший на игру автоматически признаёт правила.

30.03.03 в 17.55 в клубе «Арена» сбор желающих задать вопросы, расхитоваться и

получить квесты. Желающим расхитоваться заранее иметь при себе доспех, оружие, 0.5 гривны.

Каждая команда должна предъявить (показать) мастеру до и во время игры эквивалент 10 у. е. на медицинское страхование. Врачи по жизни должны отмечаться у мастера, и при отыгрыше лекарей по игре, в мертвятнике только отмечаются.

В случае переноса выходных с 10.05 и 11.05 игра будет проходить по сказочному сценарию фильма Илья Муромец, с участием персонажей славянского ирландского и нормандского эпоса.

8.05.-9.05.03.-заезд расхитовка выдача карточек.

9.05.03.в 10.30 всем собраться на парад и дополучить квесты. капитанам прийти на сборы.

Взносы на игру - 1 гр. (при этом игрок или команда обязана, договорится о народе и роли, и обязана её исполнять до конца игры!)... При себе иметь документ личности.

Пропуском на игру является - игровой костюм и карточка игрока.

Игра длится с 10 часов утра до 20.00, а с 23.00-1.00 - маньячка, игра с ножами до 45 см.

Щиты обязаны быть не травмоопасными, оковка аккуратна или смягчена.

Травмоопасные щиты к игре допускаться не будут.

Запрещается на территории ПДН с 8.05-11.05 сорить, уничтожать и ломать зелёные насаждения; оставлять на месте или бросать в воду мусор (к отъезду его нужно закопать или сжечь); употребление алкоголя, наркотиков в костюмах; ругаться матом, оскорблять друг друга не по игровому. Наказание-лишение хитов, дисквалификация на 4 часа, изгнание из игры, денежная компенсация. За все нарушения в команде отвечает капитан.

За нарушение отвечает вся команда, если нарушитель не наказан в течение получаса.

Лукоморье (шаламбала).

В Лукоморье, находится за Симовской крепостью, может попасть любой посвященный (игрок, получивший сертификат у Серофима Владимировича или писаря) и соблюдающий дополнительные правила. Там дополнительно и параллельно действует волшебство и персонажи.

Основные персонажи: (Возможны дополнительные персонажи).

Кощей Бессмертный. Убить его можно, только найдя его смерть. Снимает любым оружием один хит.

Василиса Премудрая (справочное бюро). Не поражается ни одним оружием, Но можно парализовать, захватить и т. д.

Соловей разбойник. Поражается мячиком от тенниса, который бросает богатырь. Оружие - после свистка на расстоянии 10 шагов погибают все, другим оружием - снимает 1 хит.

Змей Горыныч (связанные между собой 3 человека, хиты плюсятся). Плюется водой, снимает 2 хита.

Лешие (орки) +1 хит к доспехам.

Русалки, водяные. При касании персонажа и воды полностью связывают и обездвиживают на время касания.

Богатыри. Снимают своим оружием на один хит больше.

Вурдалаки, оборони. Снимают по 2 хита. Поражаются каждый своим оружием.

Чудо-Юдо. Воскрешается сам через 15 минут.

Баба Яга. Полный иммунитет на боевые действия. Общение более 10 минут приводит к поеданию. Тролли, ограниченный ареал. Поражаются только в ноги.

Эльфы. +1 хит к любому метательному оружию.

Витязи и Черномор. Имеют по 5 жизней в каждый игровой день (Наемники, Жадные Наемники).

2 брата из ларца: Непонятные типы с ларцом.

P.S. Игра в Лукоморье будет идти параллельно общей игре, все попадающие сохраняют свои хиты с основной игры. Возможно по многочисленным пожеланиям, выхлестывание сказочных персонажей в общую игру либо ликвидация всего Лукоморья.

Блок: Боевка



Знамёна и культовые сооружение (место).

У каждого отряда должно быть знамя или вымпел (знак.). Все знамёна должны находиться на древке, на видном месте. При потере знамени воины до 5хитов разбегаются (в мертвятник на 1 час). При отбивании знамени в течении 5мин. люди возвращаются. Спрятанное знамя или вымпел приравнивается к потерянному. Просим уважать знамёна противников!!! Вражеские знамена можно обменять в мертвятнике на 2 жизни. Отряд без знамени не может вести осаду укреплений, и захватить (застолбить) культовое место. Все выходящие из мертвятника оживают возле своего культового места. Раненные, транспортированные к культовому месту, выздоравливают (восстанавливают хиты) за 10 минут. В случае захвата (застолбления) культового места другой командой, все вышедшие с мертвятника автоматически становятся представителями народа команды, застолбившей это культовое место. Застолбить культовое место можно, только коснувшись его флагом. Все знамена и культовые сооружения согласуются с мастерами. Дополнительную жизнь игрок может взять (ею воспользоваться), если знамя и культовое сооружение находятся вместе.

Расхитовка.

Жизненных хитов нет.

Шлем-1-2 хита.

Шапка-1 хит.

Обувь +1 хит.

За исторический костюм +2 хита (за отсутствие игрового костюма - 2).

Доспехи.

Кольчуги, панцири, пластинчатые доспехи, кожаные войлочные и матерчатые доспехи защищающие; Майка-1 хит.

Наплечники - 1 хит. Поножи и наручи (можно два поножа и один наруч) налокотники и наколенники вместе 1 хит.

PS. В случае изготовления качественного доспеха + костюма+оружия (кольчуга 1/6, доспех с толщиной металла 1,2, красивое оружие, соответствующие данной эпохе и региону, игрок получает дополнительно 1 игровую жизнь каждый день. При наличии идеального костюма, обуви, идеального отыгрыша, игрок получает дополнительно + 1 жизнь за всю игру.

Внимание. Игрок, у которого остался 1 хит не может участвовать в боевке, и обязан отыграть тяжело раненого или тяжело больного (в противном случае отправляется в мертвятник по максимуму). Если в течение 10 минут ему не будет оказана первая помощь,

он умирает (мертвятик минимум).

Стрелковое оружие.

Все стрелы маркируются. Выстрел не маркированной стрелой или неслучайное попадание в голову приведет к отправлению половины стрелков в мертвятик, и все стрелы отправляются к мастеру по оружию.

Метательные ножи резиновые (лёгкие) -1 хит.

Луки - 3 хита

Пилумы, дротики, сулицы-2 хита.

Арбалеты - 4хита

Катапульты, баллисты, скорпионы убивают, если рикошетом снимают 5 хитов и ломают щит.

Оружие ближнего боя.

Всё оружие не должно быть травмоопасно и будет проверяться на безопасность. Строго запрещены текстолитовое и алюминиевое оружие (возможны гарды из этого материала). В исключительных случаях (в случае сильного смягчения) и за дополнительную плату возможны допуски.

Все ножи до 45 см аккуратно сделанные без заусениц снимают 1 хит, но при проведении вне свалки (пишущая работа, а не тычковая или ударная) по торсу возле горла снимает все хиты. Ножи сделанные из мягкой резины весом до 350 гр. могут метаться, бросаться, и снимают с игроков 1 хит всё равно, чем бы они ни попали.

Распространённое оружие, которое применялось в этом регионе и в этом времени несёт на себе 2 хита. Другое оружие в данное время выходящее за время и территорию снимает 1 хит.

Мечом, имеющим смягчение или безопасный конец, можно наносить колющие удары. Это клинки, имеющие на конце ширину не менее 2х пальцев и толщину не менее мизинца. Такое оружие дополнительно маркируется (лентой возле гарды). Удары считаются нанесенными с расстояния не менее 50 см, колющие с 25см. режущая техника - не менее 1/4 длины клинка.

Разрешено: толчки корпусом и в корпус, заступание за ногу (броски и высекания запрещены), толчки в нижнюю и среднюю части щита. Удары щитом в щит (плоскостью в плоскость), толчки щитом в корпус (в голову - запрещено). Захват древкового оружия за деревянную часть, и его, сбив рукой, ногой или другим оружием.

Запрещено: удары по неигровым зонам, броски и высекания, вся рукопашная техника. Все удары щитом, кроме ударов щит в щит (плоскость в плоскость), толчки ребром щита.

Пах, голова, шея, кисти рук, пальцы ног - являются не игровой зоной.

Руки и ноги рубятся фиксирующими ударами. При рубящим ударе по конечности при отсутствии защиты (поножа или наруча) конечность рубится, а не только снимает хиты.

Блок: Фортификация



Крепость.

Размеры стены от 6 метров в длину независимо от числа людей в крепости.

Крепости должны иметь пристойный вид и быть безопасными для осаждаемых и осаждающих.

Высота стен от дна рва не должна превышать 3м.

Ворота по ширине должны обеспечивать свободный проход 1 человек.

Блок: Штурмы, Осады

Вход в ров без отыгрыша спуска по верёвке или по копыю - потеря половины хитов.

Падение со стены в ров - приводит к потере половины хитов и отыгрыш раненого. При повторном - смерть.

Игровое место должно быть, ограждено. Заступ за ограждение смерть.

При штурме крепостей ворота и стены выбиваются по жизни. Разборка происходит без подрезаний и рубок.

Подкопы запрещены.

После взятия крепости - крепость разрушать запрещается.

Смоли и кипяток при осаде не применяются.

Камни убивают, а если в щит снимают 5 хитов и ломают щит. Камень не менее 1 кулька 30*40см. Камень кидается отвесно вниз двумя руками.

В бытовом лагере ничего не играет.

Бойницы красятся (обозначаются) с 2х сторон, щели не игровые.

Блок: Медицина, лекари

После сражения хиты восстанавливаются при отыгрыше лечения за 10 минут, без отыгрыша - 30 минут.

Блок: Страна мертвых**Мертвятник.**

Мастер всегда прав. Мертвые не "воняют". Есть мастер по мертвятнику. Убитые по договоренности с мастером отыгрывают крестьян, рабов, животных. (Время отыгрыша 1-3 часа.) либо выполняют одно задание по работе по благоустройству и поддержанию чистоты полигона и вступают в игру через 1-3 часа, либо выполняют одно задание по благоустройству и быту мастерского корпуса. За красивый отыгрыш и игровой сленг все игроки данной команды сидят по минимуму, и на оборот...

Количество команд сидящих в мертвятнике разное время будет примерно равно. За красивый отыгрыш религиозных и светских обрядов (праздники, свадьбы, похороны, отпевание и т. п.) мертвые выполняют задания в своей команде. Т. е. убитый приходит в мертвятник, получают задание по обустройству собственной команды (улучшение укреплений, заготовка определённого объема дров, приготовление обеда и т. п.). После выполнение задания убитый до конца срока находится в мертвятнике. Необходимо отмечаться у мастера по мертвятнику.

Мертвые имеют право не выходить из мертвятника после окончания срока "смерти".

2.0.0.3