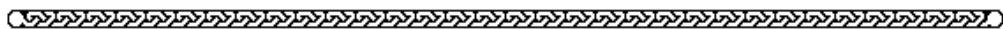


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Рыцарка (Безлошадка)

Список блоков:[Общие правила, разное](#)
[Боевка](#)
[Плен](#)
[Обыск](#)
[Пытки](#)
[Медицина, лекари](#)
[Демография, евгеника](#)
[Страна мертвых](#)
[Магия](#)
[Кабаки](#)

Блок: Общие правила, разное

Рыцарка
(безлошадка)**Гамма, а может быть, Омега**

Большая просьба: китайские пистолетики с собой не привозить. Это будет на другой игрушке (число и месяц проведения “Омеги”).

Ожидаемое количество человек на игре: 3 – придут все мастера, наверное

Игровые положения.

1. Лошадей на игре нет. Вымерли 15 лет назад.
2. Мастера – **играют**. Их привилегия – “Мастер сам себе мертвятник”.
3. На игре главное, что бы вы поиграли и не умерли с голоду. Поесть и в лагере сможете. Вывод: **Экономики на игре не будет**.
В один большой бесплатный кабак, приносите еду – ешьте сами, кормите других (и денег не надо, и пообщаться можно)
Погратать мы хотим ради рыцарских (честь, отвага, герб, ...) и магических (Мерлин, Моргана, гномы, Леди Серебряного озера, ...) заморочек.
Поэтому деньги – не главное.

4. Игра – стёб.

5. Люди, говорите с английским акцентом, если Вам не трудно. (По-английски не все умеют)

6. Игровой взнос: Такого ещё не было! **40\$ в час.**

7. Так как мастер лажанулся, поторопившись сказать, что духовенства не будет, на игре введены только внебрачные связи (венчать-то некому).

Да здравствует Камелот!

8. Территория историческая – город-крепость Камелот и приокрестные селения, где во благо короля трудятся мужики с вилами. И всё про всех знают.

9. Обычно на играх как: с 6 утра до 11-ти вечера игровой день, боёвки приветствуются, а ночью – по желанию – играйте.

Мы же гордо заявляем: "Комары ночью злее, спать холодно, а днём ещё хуже – в доспехе жарко (сражаться неудобно), Мумаки ходят, мухи кусаются, кушать хочется...". Так что мастера постановляют:
Игровой день – с 11-ти вечера до 6-ти утра. Наиболее активные ролевики могут играть и ночью, то есть днём или ночью, ну ладно – сами разбирайтесь, когда Вам играть.

10. Человек, разгуливающий на игре без соответствующего прикода считается слишком хорошо (тепло) одетым, и чтобы не случился с ним тепловой удар, ему просто необходимо будет снять эту **лишинюю** одежду, если его кто-нибудь об этом попросит.

Профессии.

Ремесленники.

Кузнец – чинит доспехи

Мясник – вскрывает металлические банки типа: тушенка, сгущёнка и т.д.

Хлебопашец – вскрывает любые не металлические ёмкости типа пакеты, пластиковые бутылки, коробки и т.д.

Повар – готовит еду.

Примечание: то, что делают ремесленники – больше **никто** делать не может.

Все ремесленники будут проходить мастерский контроль на знание дела, на инвентарь и на отыгрыш.

Крестьяне.

Живут общинами, делятся на оседлых и кочующих (цыган).

Рыцари.

Участвуют в турнирах, охотах, сражаются на поле брани, развлекаются, заводят дам сердца и просто дам, при этом чтут рыцарский кодекс и хранят рыцарскую честь.

За хранением чести и вообще за поведением рыцарей и другого народа неусыпно следит мастерский персонаж – **Совесть**. Не попадайтесь ей на пути.

Дамы и девушки.

Являются предметом обаяния со стороны рыцарей и других мужчин, а также занимаются домашним хозяйством и лечением ран своих возлюбленных или просто знакомых. (Одна девушка одновременно может лечить не более одного пострадавшего).

Нечисть.

Фейри – Драконы, Паки, Гномы, Леприконы и т.д.

Колдовской люд – Маги, Колдуны, Ведьмы, Друиды.

Организационная информация.

Планируемое время проведения: С 25 по 27 июня 1999 года (С вечера пятницы до воскресенья).

Место проведения: г. Миасс, Челябинская область, Полигон под д. Тыелга. (» 2 километра на юг). Более подробную информацию читайте в Сайте.

Мастерский состав:

Младший Мастер – Св. Андрей (Миасс)

Главный зараза (Совесть) – Вовка (Миасс)

Мастер по нечести – кадр № 569/47 (Челябинск)

Мастер мертвятника – вакансия открыта (кабатчик)

Контакты с мастерским составом:

г. Миасс:

Письма: 456318, г. Миасс, Челябинская обл., Менделеева 14-53 (Св. Андрей)

Телефон: (35135) 2-76-95 (Вовка)

E-mail: sacred@mail.ru

г. Челябинск:

Телефон: (351) 65-63-00 (Елена)

Народный сайт Миасса, где вы найдёте новейшие дополнения к этим правилам, а так же многое другое:
<http://www.ilmeny.ac.ru/~axm/tolkien/index.htm>

P.S. Всё, что написано в этих правилах - чистая правда.

Блок: Боевка



Боёвка.

Боёвка – хитовка.

Доспех имеет свои, отдельные хиты, которые снимаются во время нанесения удара “В полную силу”. Доспех считается мёртвым, если у него 0 или меньше хитов. В этом случае последующие хиты снимаются с тела.

Весь доспех, надетый на человека считается таким, как самый слабый доспех, который на него надет.

Пример: Рыцарь весь закованый в “Сверхтяжёлый доспех” и у которого кожаные наручи считаются в лёгком доспехе, но при попадании в “Сверхтяжёлую” часть хиты с доспеха снимаются в соответствии с боевой таблицей.

Вылечить (Починить) доспех может только кузнец.

Убить (снять хиты в - 1) в бою нельзя – можно только добить упавшего человека.

Доспех защищает то, на что надет, поражаемая зона – стандарт.

На игре введено метательное оружие:

Дротики (по плечо) из очень легкого материала, типа бамбук с мягким наконечником, диаметром не менее 150 мм и уравновешенные на расстоянии 2/5 длины от наконечника.

Шлем при соответствующем доспехе защищает от лука и метательного, а также от оглушения.

Попадание по щиту баллистой, катапультой, а также камнем влечёт за собой смерть.

Неквалифицированные удары: кистевая работа, без замаха, двуручным оружием – одной рукой, скользящие удары.
От неквалифицированных ударов спасает любой доспех.

Удары ногой в щит, щитом, руко- и ного-пашки – **Запрещены!**

Ночью (Игревым днём) разрешено фехтование только специальным, смягчённым оружием, имеющим специальный допуск.

К эстетике дневного оружия не будет требований. Будут требования к безопасности.

Днём запрещено любое метательное оружие.

Дротиками, днём можно пользоваться, как копьями.

Сила доспеха:

Л – кожа, войлок – 1 хит.

С – чешуя, кольчуга – 1 хит.

Т – кираса, пластины, латы – 2 хита.

СТ – комбинация типа: кольчуга + сталь – 3 хита.

Боевая таблица.

	Для Тела		Для доспеха					
	Б		Л		С		Т	
Колючий 1	2	1	1	1	1/2222	-	-	-
Рубящий 1	2	1	1	1	1	1	-	-
Колючий 2	2	1	1	1	1	1	1	1/2

Рубящий 2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2
Режущий	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Лук	2	1	1	1	1/2	1/2	-	-	-	-	-
Метательное	2	1	1	1	1	1	1	-	1/2	-	-
	Корпус	Конечность	Конечность								

(Б – бездоспешник, Л – лёгкий доспех, С – средний доспех, Т – тяжёлый доспех, СТ – сверхтяжёлый доспех).

Возможность увеличения хитов кроме как доспехами существует. К примеру, пьяный человек (на отыгрыш) имеет вдвое больше хитов. В норме у человека 2 хита.

В бою если не произносится: “Извольте умереть” – то при снятии хитов человек считается в нокауте (1 минуту). Нокаут также можно сделать со спины – ударом не боевой частью оружия со словом “оглушён”.

Если произносится – удар считается сделанным в “полную силу” и несёт поражающую способность.

Куларка – стандарт

На оружие ставится допуск, чипов Fe не будет – ломы клейть.

Если не знаете – арбалетов во времена короля Артура не было.

Блок: Плен



Пленение, пытки.

При пленении иногда приходится связывать по жизни, но мягкой полоской ткани (не репшинуром), развязывание также по жизни, кляп – полоска ткани,

Блок: Обыск



обыск – виртуально.

Блок: Пытки



пытки на отыгрыш – согласуйте,

Блок: Медицина, лекари



Анатомия и лекарские правила.

Если у Вас меньше 2 хитов, то вы себя очень плохо чувствуете, и каждые 15 минут, если вас не лечат, чувствуете себя ещё хуже » на 1 хит.

При достижении 0 хитов Вы считаетесь очень больным, и не протяните больше 15 минут. В таком состоянии Вы можете: негромко разговаривать, ползти (идти гуськом), что-то писать и т.д.

Вылечить Вас могут:

- Король (наложением рук на горло)
- Маги (чем хотят)
- Друиды (веточками, палочками, противными отварами)
- Девушки (бережной заботой, уходом, любовью и лаской в течение 2-3 часов)

Блок: Демография, евгеника ▲

СО: Рукопожатием моделируется поцелуй, поцелуем ...

Блок: Страна мертвых ▲

Мертвятник.

И Вам и мастеру наверняка в ломы пять часов сидеть на одном месте. Померли – сходите в кабак. Там, на сцене, вы выступите, откланяйтесь и к кабатчику. Он Вам и скажет, как Вы выступили и кто Вы после этого.

Блок: Магия ▲

Магия.

Колдунам, их ученикам и прочим, пытающимся помагичить – насчет самодеятельности: Мастер весьма и весьма будет рад, если вы что-нибудь изобретёте (Ну нет, например, нет в правилах конкретно описанного способа победить пьяного дракона, или превратить Эскалибур в иголку и т.п.). Придумывайте на здоровье, придумывайте, что хотите: новые заклинания, обряды, любовные напитки, отравленные груши – и бегом за своим любимым мастером по нечисти (пардон по магии), который надеется, что ни какие препятствия не отвратят Вас на пути к нему.

- Если нашли, убедили (и при этом остались в живых), то честное слово – Вы достойны быть магом. Поздравляю.
- Ах, да. Одно существенное послабление – мастера вы будете знать в лицо. Классно, правда?

Мастерских сертификатов на игре – нет.

Фейри можно будет узнать, а магов на начало игры всего 2 – Мерлин и Моргана. Всё, что они говорят – истинна. На магические способности, артефакты, возможности будут выдавать сертификаты те, кто их сделал или проверил их способности.

- Если у Вас есть какой-то, доставшийся от деда, очень красивый и с захватывающей историей артефакт, идите с ним к какому-нибудь Магу или к фейри, или к Совести, они проверят или наделят его магическими свойствами и выдадут вам свой сертификат.

- Печать на сертификате можно оспорить, но тогда будешь иметь дело с тем, кто еёставил.

Соблюдайте меры безопасности. Охотничьи спички, петарды (но не сигнальные ракеты и дымовые шашки!!!), бенгальские огоньочки – дело замечательное, но весьма горячее.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ атрибутом мага является пластиковая бутылка с H2O. Называйте ее, как хотите, хоть слюной дикого тролля, но.... Умеешь творить – умей это безобразие и прекращать. Хая.

В случае изобретения какого-нибудь особо выпендрёжного магического действия добрый мастер может попросить вас ... м-м-м ... помочь ему. Это может быть банальный поход за “OFF” в его палатку (шутка), передача письмеца лично в чьи-то руки или лапы, простенькая (в пределах правил) колдовня в замке или на другой территории. А может быть и маленький загруженный вопросик, который поставит Вас перед нелёгким психологическим выбором.

Мастерский вопрос: “Оно вам надо?”

Мастер не дьявол (ну и что, что рога). И ваши души ему не нужны. Если “Оно вам надо” – дерзайте, но семь раз подумайте (а вот отрезать мастеру ничего не надо).

Вниманию всех игроков: друиды – единственные люди на игре, к которым поставляется информация непосредственно от щедрых мастеров. Ищите и спрашивайте.

Друиды не мастерские «звери» и имеют право не делиться информацией, и вообще трактовать её по-своему. (Но кто не рискует, тот живет долго, то есть не пьет шампанского. Кстати, если не знаете – шампанского при дворе короля Артура не было).

Некоторые артефакты.

Эскалибур – меч. Характеристика: красивый, волшебный, нержавеющий. Приносил королю Артуру победу над злыми дядями на территории Британии буквально с одного удара. Был подарен ему леди Кристалл (Леди Серебряного озера) с условием “Отдашь, прежде чем помрешь, а то опять у Авалона придется выклянчивать”. Подарен по недоразумению (см. приложение “Сказки дедушки Артура” – сборник кратких экскурсов в историю Камелота).

Позже Мерлином были изобретены ножны к великому мечу, кои, весьма, Артуру при ходьбе мешали и поэтому, чаще всего, запрятаны были. А зря, потому как давали они Артуру почти (и не с таким боролись) что бессмертие. Но... воин без шрамов - не воин, надоело Артуру, что даже комары его не кусают, вот и кочуют ножны из сундука в рюкзак.

Информация для злых дядей: ножны украсть можно, но если ваше имя не Артур, а жена не Гвиневера, то и думать забудьте о славе “вечно живого”.

Граала, чаша святого – кубок. Характеристика: известна только мастерам и рыцарям с чистым сердцем. На момент игры чаша святого Граала не найдена, но усердно ищется блудущими честь рыцарями и колдовским людом. Помните: любой кубок может оказаться чашей святого Граала, но только под надзором Мастера вы об этом узнаете. Нашедший чашу получает всю силу Монсальвата, благословение Авалона и многое-многое другое... По желанию он может стать даже Мастером, но зачем портить такую хорошую игру?

Блок: Кабаки



Кабак на игре является культурно – этическим центром Камелота, где происходит обмен информацией, оскорбленийми, девушками* и где вообще веселое место.

* Мастер № 569/47 был против.

ОБЪЯВЛЕНИЕ

На игру Рыцарка (безлошадка) требуется Кабатчик.

Пренепременное условие - проживание в квартире номер 53.

Заявки присыпать до начала игры.

2.0.0.3