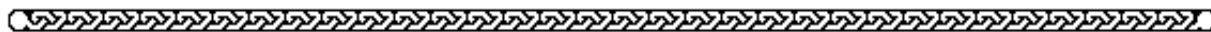


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Рыцари Кардолана

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



Тульский ролевой клуб "Магический треугольник" представляет игру из серии Мир Толкиена

«Рыцари Кардолана»

Срок проведения - праздники 9 - 10 мая 1998 г, игра двухдневная.

Место проведения – полигон «Хомяково» (3 часа 30 минут на электричке из Москвы или 10 мин от Тулы, далее пешком 2 км до карьера). Заезд на полигон 8 мая (и 9 с утра)

Организационная информация:

Заезд 8 мая (для иногородних не знающих местоположения полигона – позвоните!! встретим электричку).

Оргвзнос около 10 руб.

Тур снаряжение и еда своя.

Очень желательно подать заявки заранее!!!

Контактный адрес Мерзляков Аркадий (0872)-37-12-00

FIDO: 5022/29.13 (он же)

Суть игры.

Толкиен написал не только знаменитый «Властелин колец», но и создал целую историю Средиземья, а тем самым и огромное плодородное поле для игровых сюжетов. события происходят в Третьей Эпохе задолго до Войны за Кольцо. Место действия – Кардолан и окрестные земли. Для несведущих – восточнее хоббитов и западнее эльфов Элронда, из этих мест Арагорн. Сразу скажем, что хотя за основу взят мир Толкиена, но авторы игры добавили некоторые свои мысли и представления об этом мире. Поэтому такие команды, как эльфы и орки (очень мало) не вызывают особых разногласий, а вот люди... Это основные действующие лица на игре. И хотя Толкиен не создал здесь строгого сюжета как во ВК, авторы дополнили и попытались создать игровой мир и завязки.

Предыстория.

Земли Кардолана испокон веков были заселены народом, появившемся здесь ещё в

Первую Эпоху. По крови ближние родственники – Рохан, Эсгарот, Рудаур. Территориально Кардолан ограничивался: с запада пустынными землями, позже заселенными хоббитами; с севера – Археданом; с северо-востока Рудауром; с востока – эльфами Элронда, на юго-востоке земли Кардолана городом Тарбадом, с юга – малонаселёнными степями. В начале Третьей Эпохи Кардолан, Рудаур, Архедан создали федерацию под названием Арнор. Однако войны и постоянные распри привели к распаду в 861 году. Далее началось усиление Кардолана, захватившего Пригорье, земли вдоль западного тракта, которым путешествовал Бильбо, и башню Амон-Сула с главным Палантиром Севера. Это вызвало новую череду войн, в которых приняло участие, набиравшее силу Ангмарское княжество во главе с Королём-Призраком. Междоусобицы людей позволили Ангмару разграбить северные земли, произвести переворот в Рудауре. Три войны подряд не принесли успеха ни одной из сторон. Тогда путём династического брака Аргелеба Арнорского и Эминор Кардоланской был восстановлен Арнор в 1355 году. Однако в следующем князь случайно гибнет в битве с войсками Рудаура и Ангмара, укрепляя Заверть. Её удерживают кардоланцы. Вскоре династия в Рудауре восстанавливается, сближаясь с кардоланской, а Ангмар отгоняют за прежнюю речную границу.

На начало игры – первые годы следующего столетия – расстановка сил и геополитическое положение команд следующее:

Игровые команды:

Две основные команды на игре - Кардолан и Ангмар.

Кроме того, обитают в окрестностях **эльфы** (Ривендел капитан команды - Элронд -А.С.Мерзляков, заодно технический мастер у эльфов, мастер по вооружению, сам готовит небольшую группу не маньяков) - по характеру чисто толкиеновские старшие братья людей, мудрые, мастера и тонкие политики, сторонники Арвелега, вечные враги орков. Те тоже в духе Толкиена (капитан - Д.Бубнов, тех мастер, команда небольшая) - лиходеи-грабители, бродячие банды, никому не подчиняются, ненавидят эльфов, бояться кольценосца.

Архедан и Рудаур будут комплектоваться только в случае достаточности игроков в двух других людских командах (так что подавайте заявки, господа). Однако вот вводные по этим командам (и прошу вызваться добровольцам-капитанам, которые смогут собрать народ под свои стяги): **Архедан** - самое северное княжество, правящая династия - потомки нуменорцев, претендуют на трон всего Севера. Правитель Арвелег готов воссоздать Арнор (сын Эминор Кардоланской и Аргелеба), союзник эльфов. Взаимно ненавидит Рудаур. Имеет много сторонников в Кардолане. **Рудаур** - воюет со всеми, с кем граничит, а граничит со всеми игровыми командами, но конечно не всегда. Династия очень близка кардоланской. Часты смуты. Нападают на эльфов, иногда воюют с Ангмаром и Кардоланом в союзе. Требуют себе Палантир.

Теперь об основных командах:

Ангмар - вотчина кольценосца (Короля-Призрака). Люди. Черные, но люди, никогда не мирятся с эльфами и дунаданами (правящая династия в Архедане). Набирают силу. Планируют подчинить орков и разорить Кардолан, отобрав Палантир. Король-Призрак - мастерская перманентная роль - маньячиться не будет, по сюжету не убиваем, но можете попробовать спецпредметами. Капитан уже есть, народу желательно нехило.

Кардолан - основная команда, самая многочисленная. Большинство игроков уже есть (так называемая кардоланская дружина, в натуре, вятичи), но лишку не помешает, причем немало. Капитан команды - правящий князь - Д.В.Образумов. Ко времени

игровых событий сильная держава со столицей в Тирн Гортаде (позже холмы Упокоищ) - крепость на полигоне. Предполагается отыгрывать и башню Амон-Сул, где находится главный Палантир Севера. В начале игры правит князь Эстагель, наследовавший дяде. Его воевода (А.А.Летучев), правит в своей вотчине Амон-Сул, воюя с Рудауром. Там, правда, близкие родственники, но они хотят Палантир. В самом Кардолане только что кончилась междоусобица. Где-то в соседних землях скитается претендент на престол Веймур. Он из влиятельной семьи, имеет сторонников в княжестве. Вообще основную роль в политической жизни команды играют три семьи-клана: княжеские сторонники и люди воеводы, а также клан бежавшего Веймура. Желая присоединиться к какому-либо клану должны обращаться к предводителю.

Личные цели игроков:

Для большего интереса к индивидуальной игре, игрокам будут предоставляться различные квесты. Игрок должен ясно представлять цели и обязанности своей роли (как в жизни), поэтому мастера будут предоставлять возможность их осуществить как в составе команды, так и в индивидуальной игре. Понятие квеста содержит цель игрока и необходимый для прохождения путь к этой цели. За выполнение квеста игрок добывается своей цели. То есть это игра через мастера, где последний является посредником между игроками. Типы квестов различны: от устранения неугодных путем подкупа его повара до похода за тридевять земель.

Блок: Боевка



Боевые правила:

В основном содержат те же положения, что и **стандартные боевые правила тульского клуба. (хитовые).**

Однако будут некоторые изменения в системе начисления хитов, а также при учете доспеха. Так останутся только две категории доспеха:

- * **легкий** - все виды неметаллического доспеха;
- * **тяжелый** - металлический доспех (имеется в виду куяки, кольчуги и некоторые виды пластинчатого доспеха. Более тяжелого доспеха в мире Толкиена нет, ну разве что у эльфов)

Нововведением является система ветеранства или уровней воина по мотивам компьютерных игр. То есть без процесса обучения, а за счет выживания в проведенных сражениях. Так, например, человек, приехавший на игру, бездоспешным ополченцем может рассчитывать на 1 хит. Если же он выживает в первой потасовке, то считается воином, перешедшем на второй уровень и получает еще 1 хит (если не был тяжело ранен). Еще через две битвы при тех же условиях он становится ветераном с 3 личными хитами. Поэтому желательно, чтобы при стычках присутствовал мастер. Я думаю, не следует говорить, что это распространяется только на участвовавших непосредственно в рубке (эффект 10 на 1 не работает, в этом случае только тому, кто убил). Для эльфов и орков система ветеранства неприемлема, на эльфе - 3 хита, на орке - 2 хита днем и 3 ночью.

В отличие от других игр нашего клуба предлагаю разделить все бои на пограничные стычки и походы. Первые происходят, так же как и всегда, то есть естественным путем и после боя победители могут обобрать убитых, похоронить и т.д. Однако в глобальном игровом смысле победа каких-либо особых плодов не приносит. Для такого влияния

используются походы, для захвата волостей и разорения соседей. В походе необходимы обозы с провизией и обмундированием, которые движутся со скоростью идущего человека. Армия без обоза становится деморализованной и не может вести осаду или наступление.

При недостатке реальных воинов команда может использовать виртуальных (нанимаются). Команда может совершать и виртуальные походы, при удаче которых усиливается потенциал страны.

А теперь к вопросу о техническом превосходстве светлых над темными. Чушь!!! Если орк хочет, то носит кольчугу (чужую или свою). Если эльф желает в лесу бегать в кирасе - на здоровье. Эльфийский доспех, правда, противен нормальному орку, а вот другие пойдут. Так что вперед к гонке вооружения!!!

И еще - суперконкурс по просьбе некоторых маньяков. Если человек заваливает десятерых противников, то сразу становится берсерком, причем на ношение доспеха это не влияет - борсек не всегда эксгибиционист (зачем бегать голым - вдруг похолодает?). За пятерых поверженных - так и быть, набавлю два хита.

Блок: Страна мертвых



Мертвятник: место тусовки мастеров, давших дуба и отыгрывающих эпизодические роли. Время нахождения в мертвятнике для игрока не больше одного экономического цикла (около 3 часов). Если игрок стал жертвой мастерского произвола, он опротестовывает решение мастера и его дело решается советом мастеров. Срок сокращается для отыгрывающих эпизодические роли. Для игрока любой команды время пребывания в мертвятнике определяется обстоятельствами смерти:

- а) самоубийство - почти во всех случаях максимальный срок (кроме спасения чести - дабы не попасть в плен - для сильного пола, военачальников)
- б) убийство с помощью наемника, отравы - вплоть до 0.

Отыгрывание обычаев и обрядов при погребении играет и в пользу умершего, и в пользу команды. Вкратце обряды: Кардолан и Рудаур - сожжение и насыпь курганов (например, Упокоища), эльфы - сплавление по реке в море; Архедан - склепы и курганы.

Блок: Экономика



Экономика:

Вопреки желаниям маньяков экономика будет у всех людских команд. Суть ее будет, правда, достаточно своеобразна. Косить под реальность не надо (сидеть на клочке земли, утыканном папоротником, в течение получаса - простая трата времени). Смысл в том, что игровые команды будут иметь экономический потенциал, прямо влияющий и также зависимый от внешней политики, войн, случайной величины (климатические условия, если хотите), определяемой кубиком мастера. Потенциал включает в себя сельское хозяйство, кузнечное дело, состояние торговли.

Первое для того, чтобы игроки не голодали (урожай зависит от площади посевов,

количества крестьян, погодных условий (кубик), набегов и войн на этих землях). Это значение чрезвычайно возрастает при подготовке вторжения, то есть армии без обозов - толпы голодных оборванцев, типа бегущих французов 1812-го года. Поэтому слабая команда может не принимать боя при набеге, а поступить по правилам скифской войны, сжигая посевы и, партизаны, правда потом экономический потенциал будет тяжело восстановить.

Кузнечное дело в государстве менее уязвимо для врага и грабителей и влияет на вооруженность армии, способность починить сломанное оружие и доспехи.

Торговля позволяет быстрее увеличить потенциал, создавая предпосылки для научно-технического прогресса. Система торговых караванов, также как и обозов, будет прорабатываться с целью ее отыгрыша (охрана, грабежи).

Скорее всего, экономика будет обслуживаться небольшим количеством чипов, но на командном уровне, таким образом, обеспечивая заинтересованность всей команды.

2.0.0.3