



Как только узнали, что добро – это добро, тотчас появилось и зло.

Дао Дэ Цзин § 2.3.4. Лао-Цзы

“ПОЛЁВКА”

Объединённая группа мастеров г. Тулы

представляет ролевую игру-путешествие



1. Мир

В глубинах вселенной есть место всему, что только можно вообразить.

С. Снегов

Наша страна вобрала в себя и восточную и западную культуру, перемешав в котле жизни традиции и нравы. Имя ей Вэн. Когда-то на обширной территории нашей родины было два совершенно разных государства. На Востоке жили смуглые узкоглазые воины, способные одновременно наслаждаться восходом солнца и страданиями заклятого врага. На западе жили белокожие рослые люди, признававшие власть женщин над мужчинами.

Культуры обоих народов были столь отличны друг от друга, что люди никак не могли прийти к согласию и мирной жизни. На границах регулярно вспыхивали стычки, грозящие перерасти в кровопролитные войны.

Но однажды принцесса с запада тайно полюбила принца востока. Любовь их была вне закона и новая война вот-вот должна была разразиться опять. Но в тот год светлые боги

неба смилоствивились над ними и благословили союз принца и принцессы.

Так родилась династия Вэн, объединившая Восток и Запад и давшая имя новому государству. Казалось, что долгожданный мир пришел на нашу многострадальную землю. Но злые демоны подземного мира решили помешать этому, и через двадцать лет после объединения на территории Вэна разразилось восстание.

«История Вэна». Тип Хронист

2. История

Жизнь свою обвил
Вокруг висячего моста
Этот дикий плющ.
Мацуо Басё

Медленно и осторожно культуры вчерашних врагов смешивались, дополняя традиции одного народа верованиями другого. Восток и Запад старались брать друг у друга только лучшее. Воины изучали искусства своих соседей, радуясь, что теперь не придется убивать новых товарищей. Ученые и философы развивали науку и медицину, продлевая и улуч-

шая жизнь людей. Но ничто хорошее не длится вечно.

Ровно в двадцатую годовщину создания империи Вэн далеко на востоке вспыхнуло восстание, главным вдохновителем и инициатором которого был генерал Ци. Генерал был консерватором до мозга костей и за двадцать лет так и не сжился с идеей нового мира. За ним пошли все те, кто не видел свою жизнь без войн и наживы, те, для кого новое государство с его новым укладом было поперек горла, кто продолжал видеть в чужой культуре лишь зло и угрозу.

В первые несколько недель восстание шло крайне успешно, но лишения, смерть и боль никогда не способны вдохновлять людей. В решающем сражении при Урсвале армия империи Вэн наголову разбила генерала Ци. У империи нашлось достаточно сильных воинов, которые были готовы защищать мир и новый жизненный уклад. В дни, когда их сила понадобилась для защиты молодой империи, они победили врага.

«История Вэна». Тип Хронист

3. Игра

Из предписаний командиру Хану:

...Вверенных под Вашу опеку пленных повстанцев из армии генерала Ци следует немедленно доставить в пригород столицы для публичного суда и вынесения приговора.

Сообщаем вам, что большая часть территории, прилегающей к основному тракту, все еще небезопасна ввиду присутствия на ней раздробленных повстанческих отрядов. Поэтому приказываю заключенных конвоировать по кратчайшей дороге, проходящей через Проклятый Лес. Ввиду особой ценности некоторых из вверенных вам преступников, позаботьтесь об их здоровье, которое потребуется им во время показа-тельного процесса по поводу преступлений против Империи.

Генерал Питер Джордан

4. Проклятый Лес

Сумрак охватил тысячелетний лес, и страх, накопленный здесь поколениями, заставил трепетать путешественников.

Ж. Рони. Путешествие Гертона Айронкестля

Этот лес не зря называют проклятым. Легенды говорят нам, что именно здесь когда-то родилось все зло и что именно здесь состоялась битва богов Неба и Подземного мира, что Лес до сих пор несет на себе печать проклятья и следы первородного зла. Немногие, отважившиеся войти в него, вернулись обратно, а те же, кто вернулись, становились богатыми и счастливыми людьми, как будто в награду за свой подвиг.

Сам по себе Проклятый Лес – место мистическое и загадочное, там действуют совсем иные силы, не такие, как за его пределами. Опытный медиум лучше всего подходит для путешествия по Лесу, поскольку может общаться с духами, видеть и ощущать то, что обычному человеку не под силу. Также медиум способен почувствовать, найти и обезвредить различные ловушки, о которых рассказывали вернувшиеся оттуда. Они говорят, что Лес живой и что он охотится на людей, что деревья обладают странной могучей силой и способны создавать поистине непроходимые участки, наполненные смертельными опасностями...

Отрывок из Легенды о Проклятом Лесе

5. Слово мастеров

Мы представляем вашему вниманию игру-путешествие, где все игровое время придется идти. Кроме того, мы предлагаем вам для отыгрыша кросс-культурный мир, в котором пересекаются традиции Востока и Запада.

На этой игре вполне возможна ситуация, когда европейского вида офицер будет со знанием дела обсуждать традиционные китайские способы заваривания чая или одетый как самурай воин будет сражаться с баклером и лонгсвордом.

Мы намеренно не ставим историчных привязок (все же у нас мир сказочный). И костюмы и характеры ваших персонажей могут смешивать в себе те культурные черты, которые вам нравятся; никто, впрочем, не запрещает отыгрывать чисто японский, китайский или европейский менталитет.

Само путешествие особого экстрима представлять из себя не будет, естественно, никто не запрещает делать привалы и остановки, да и по Проклятому Лесу быстро не побегаешь, так что особых ограничений по здоровью нет.

6. Роли

- Офицеры.
- Солдаты охранения.
- Медиумы (максимум два человека).
- Пленные повстанцы.
- Уголовные преступники.
- Гражданские, каким-то образом попавшие в состав отряда.
 - Военный лекарь (один человек).
 - Гражданский проводник (один человек).
 - Другие персонажи в контексте игры.
 - Мастера принимают заявки на чудовищ из леса (2–4 человека).

Все вышеперечисленные персонажи очень хотят выйти из Проклятого Леса живыми. Задача конвоя – доставить плененных. Задача плененных – бежать, воспользовавшись случаем. Вот и все.

Персонажи могут ставить себе дополнительные цели и усложнять свою роль, ведь далеко не все любят выполнять совсем простые задачи.

7. Моделирование

Сроки: игра начнется днем в субботу (предполагается, что все светлое время нужно будет идти) и закончится ранним утром воскресенья, соответственно, это будет один день путешествия. Вечером отряд станет на ночевку и будет ждать встречи с отрядом латников капитана Роже. По жизни спать ляжем под утро, и в это время игра будет закончена.

Боевое взаимодействие

Все оружие снимает 1 хит (кроме коротко-клинкового 0,5 хита).

На человеке без доспехов 2 хита.

Зона поражения полная, исключая голову, пах, ступни и кисти.

Мертвым считается персонаж, на котором –1 хит.

Состояние 0 хитов приравнивается к тяжелому ранению, т.е. нельзя держать оружие, идти и т.д. Если по истечении 10 минут персонажу в 0 хитов не оказали квалифицированную медицинскую помощь, он считается мертвым.

Мертвятник на игре не предусмотрен. Поэтому игрокам предлагается продумать вторую заявку, которая корректно включит его

в дальнейшую игру, а в случае отсутствия таковой игрок до конца игры поступает в полное распоряжение мастерской команды либо (по желанию) полностью выходит из игры.

Доспехи:

Кольчатые и мягкие +1 хит.

Пластинчатые +2 хита.

Шлем, каска +1 хит.

Пара наручей +1 хит.

Пара поножей +1 хит.

Техника безопасности

Внимание!!! Все доспехи должны быть безопасны как для владельца, так и для окружающих. Доспехи должны иметь исторические аналоги; доспех из жести, линолеума и пр. доспехом не является!!! Вес оружия не более 1 кг. Мастера оставляют за собой право не допустить любой доспех или оружие без объяснения причин.

Запрещены удары щитом, подсечки, заломы и броски, приемы рукопашного боя.

Все метательное оружие должно иметь смягчение на поражающей части, мастера проверят его на владельце.

Кулуарка возможна только коротким клинком со спины со словами «Убит!», *очень аккуратно!* Переводит персонажа в –1 хит сразу. Кулуарку нельзя провести, если горло персонажа закрыто доспехом.

Оглушение производится оружием тяжелее кинжала со спины по плечу со словами «Оглушен!». Оглушение длится 5 минут. Важно!!! Персонажа в шлеме оглушить нельзя.

Допрос и пытки

Пытки отыгрываются отжиманием от 1 до 20 раз (не более 20 раз в сумме за один заход). Если персонаж отжал свои 20 или столько, сколько назначено, он считается выдержавшим пытку. В следующий раз пытать этого персонажа можно только через 30 минут. Если персонаж пытку не выдержал, он обязан честно ответить на 2 любых вопроса дознавателя (мастер будет следить).

Специальные способности

Специальные способности есть у медиумов и магов. Они получают от мастеров отдельный загруз.

Важно!!! Это должны знать все! Если вам на лоб положили руку со словом «Заколдован», вы спокойно (не кричите, никуда не бегите) ждете, когда вам скажут эффект от колдовства. Магия работает только один на один (в пределах прямой видимости). Во время боя магия не работает.

8. Этика

Просьба ко всем игрокам уважительно относиться к своим игровым партнерам!!! Данная игра предусматривает достаточно жесткое взаимодействие конвоя и пленных, однако не стоит переходить границы адекватного поведения обеими сторонами. Один из мастеров всегда будет находиться рядом с игроками и всегда будет готов разрешить любой конфликт.

На этой игре, кроме похода по Проклятому Лесу, нам бы хотелось отыграть именно взаимоотношения пленных и стражи и их действия в опасных ситуациях. Так что в процессе игры вполне допустимы крик, нецензурная брань, тычки и т.п. А также сопротивление всему этому. Важно!!! Мы хотим, чтобы это не стало самоцелью для игроков.

9. Организационная информация

Для участия в игре необходимо подать заявку мастерам с указанием информации об игроке и персонаже; для всех персонажей обязательна легенда и наличие мотивации, толкающей его на совершение тех или иных поступков. Мы хотим, чтобы игроки как можно тщательнее продумали свою роль на эту игру.

Игра состоится 9 – 10 июня 2007 года (суббота и воскресенье). Начало игры – 9 июня, в 15–17 часов (по согласованию с игроками).

Полигон уточняется. Скорее всего, это будет Ленинский район Тульской области.

Обеспечение, турснаряжение и еда своя.
Оргвзнос на игру 30 рублей.

Мастера игры

Грахов Андрей

Степин Илья (Ufthang@raspad-tehno.net)

Информационная поддержка

«Распад»: <http://raspad-tehno.net>

«Фаарсэна»: <http://www.faarsena.pp.ru>

Тульский региональный ролевой форум:

<http://liverpg.3bb.ru>

10. Дао (Путь)

Любой объект, процесс или явление, включая человека и Вселенную, имеет свой закон развития. Это путь, по которому идет природа. Путь Дао включает в себя все, что существует, и все, что может существовать. Земля и небо, день и ночь, свет и тьма – это проявления Дао. Движение Дао постоянно и циклично. Это порядок движения и развития любого процесса во Вселенной. Умение видеть Дао позволяет приводить свою жизнь в гармонию со Вселенной, осознавать и идти в ногу с изменениями, переменами, из которых состоит путь нашей жизни. Это единство всех вещей – Вселенной и человека, человеческого тела и мыслей.

Как существует множество троп, идущих к вершине, так и существует множество индивидуальных путей. Их столько, сколько людей на земле. Правильно выбрать свой путь и следовать по нему – основной выбор в жизни любого человека. Если человек придерживался своего пути в жизни, то Дао, естественно, проявляется через человека. Если он освободился от своих внутренних опасений и принимает всеобщее течение вещей, это течение начинает действовать через него.

Следуя Дао, человек соизмеряет свою жизнь с ритмами Вселенной, с переменами вещей и изменениями в обществе. Он в гармонии с самим собой и со всем миром. Он свободен и несокрушим, и ничто не может ему нанести вред.

Каждый выбирает свой путь сам.

«Сущность Пути». Бедняк Ли

