

Полевая игра «В объятиях Урсинии»

Мастер: Дядюшка Sir.

Тип игры: историческая игра с элементами мистики.

Дата проведения игры: 11 - 12 августа.

Локация: под Витебском.

Продолжительность игры: старт игры в субботу не позже обеда.
Конец игры утром или к обеду воскресенья. Играем без тайм-стопов.

Ваявки: подавать по форпочте.

Уроки: 20-25 человек. Очень нужны игротехи.

Какие есть роли: Девушкам — мирные роли, парням — немного военных и много мирных ролей.

Мы играем во Франции конца 15 начала 16 века. Правит нами Людовик XIII, но это где-то там, а у нас тут элушь. По общей вводной все. Подробнее географию не уточняю, потому что связи с какими-то историческими местами на игре нет. За основу берем среднестатистическую элушую французскую местность.



1 Заявка

Заявка состоит из следующих пунктов:

1. Реальное или ролевое имя.
2. Адрес связи через интернет и телефон.
3. Цары, в которых вы участвовали. В каких ролях (хотя бы 2).
4. Укажите кем вы хотите быть на игре.
5. Согласны ли вы быть изротехом.
6. Медицинские противопоказания и/или аллергии.

Легенда в заявке не пишется. Работа над ней начнется после того, как вы получите от мастеров дополнительную информацию про вашего персонажа.

2 Требования к игрокам

На игру допускаются люди только в костюмах. Из неролевых шмоток разрешается только малозаметная не яркая обувь.

На игру допускаются следующие костюмы:

- Западноевропейский костюм конца 14 — начала 16 века.
- Фэнтезийные вариации на эту тему.

3 Экономика

Экономика на игру не влияет и выполняет только антуражную роль.

4 Питание

Почти всех игроков буду кормить. Кто кормить не буду, тому скажу отдельно (зависит от роли).

5 Боевые правила

5.1 оружие

Допускается дюралевое, резиновое или деревянное оружие.

Допускаются луки и арбалеты с умеренным натяжением (оружие апробуется на владельце).

5.2 Хиты

У каждого персонажа 2 хита.

Любой неметаллический доспех прибавляет +1 хит.

Любой металлический доспех прибавляет еще +1 хит.

Итого максимум у персонажа может быть 4 хита.

Доспехи без шлема не дают хитов.

5.3 Снятие хитов

Поражаемая зона: корпус, руки до локтей, ноги до колен, голова в шлеме. Удары в незащищенную голову запрещены.

Любой удар снимает 1 хит.

Не перевязанная рана снимает 1 хит за 5 минут.

Если у персонажа нет шлема но есть щит, то попадание по щиту приравнивается к попаданию по корпусу.

Попадание по руке или по ноге отключают конечность.

Пользоваться ей больше нельзя.

Если у персонажа осталось 0 хитов он падает в бессознательное состояние.

Если у персонажа стало отрицательное количество хитов — он умирает

5.4 Кулуарки

Кулуарка проводится в небоевой ситуации.

Если вы подойдете к жертве сзади и прикоснетесь ножом к ее незащищенному горлу (не шее, а горлу), она сразу потеряет все хиты до нуля

5.5 Оглушение

Оглушение проводится в небоевой ситуации.

Для того, чтобы оглушить противника необходимо коснуться его сзади по голове тупым тяжелым предметом и произнести слово «Оглушен».

Оглушение не действует на персонажей в шлеме.

После оглушения персонаж падает в бессознательное состояние на 5 минут. После этого он чувствует головную боль и слабость.

5.6 Нытки

Нытки моделируются неопасным для жизни и достоинства отыгрышем. Жертва должна вести себя соответственно. Примерно через 15 минут она должна расколоться.

5.7 Связывание

Угроки моделируют связывание, но не связывают по настоящему.

Чтобы освободиться, необходимо добраться до угрового или настоящего ножа. Освободить от веревки может также несвязанный угроок.

6 Медицина

Лечение ран отыгрывается в реальном времени. То есть если вас ранили, это уже до конца угро.

7 Мертвятник

Мертвятника нет. Умершие персонажи в угро не возвращаются.

8 Магия

Магия ритуально-обрядовая.

А вообще, какая магия? Не бывает магии.

