



“ПОЛЁВКА”

Объединённая группа мастеров г. Тулы

*II сон объял меня, и снилось
Мне, будто я еще дитя
II, сидя в спальне при мерцанье
Лампады, скромный, весь вниманье,
Читаю старое сказанье,
А ветер в окно стучит, свистя.
Вот сказка оживляться стала...*

Генрих Гейне

представляет ночную полигонную игру



Солнце коснулось островерхих деревьев и стремительно скатилось за громаду темного леса, оставив после себя зловеще сгустившиеся тени. Несколько всадников, остановившись в нерешительности, оглядывались вокруг. Кажется, они потеряли обратную дорогу – так силен был охотничий азарт, погнавший их в глубину опасного мрака. Каждый чувствовал, что за ним следят злобные глаза зверя, того самого, который за несколько последних недель разорвал в клочья пятерых человек.

Какая-то особенная звенящая тишина царила в синем сумраке густой чащи. Присмирели бесстрашные охотничьи собаки, кони настороженно втягивали холодный воздух, фыркали и вздрагивали всем телом.

– Да, угораздило нас заблудиться, на ночь глядя. Быстро же темнеет, однако, – удивленно промолвил молодой богато одетый мужчина.

– Ах, граф, неужели нам придется ночевать в этом ужасном лесу? – поежилась девушка, поплотнее запахивая плащ.

– Ничего, мадемуазель, мы что-нибудь придумаем. К тому же здесь много вооруженных мужчин – в случае чего мы сможем постоять за себя.

– Все в руках божьих, сын мой.

– Это вы верно сказали, святой отец. Мы в руках Господа, а он вложил в наши руки шпаги. Так что с Божьей помощью мы изрубим чудовище на мелкие кусочки.

– На все воля Божья, сын мой, – повторил священник.

Группа охотников осторожно продвигалась вперед, пока их путь не пересекла довольно широкая дорога. С возгласами радости и облегчения всадники свернули на нее и вскоре добрались до небольшого бревенчатого домика, стоявшего в глубине леса. Здесь жил лесничий с семьей, который с радостью принял заблудившихся господ под крышей своего жилища. Удобно расположившись у очага и разобрав кружки с горячим вином, гости согрелись, расслабились и принялись обсуждать местные легенды.

– Когда-то давно здесь было поместье неких де Люпов. Про это семейство говорили, что оно безумно, а его глава Франсуа де Люп был славен тем, что всю жизнь носил маску, скрывая врожденное уродство. Рассказывают, что он продал душу дьяволу, чтобы заполучить красивое лицо. Что было потом, молва не говорит, однако поместье забросили. Куда делось семейство де Люпов, никто не знает, местные же стали обходить лес стороной, потому что здесь стали пропадать люди.

Вдруг, прервав речь говорящего, из чащи леса раздался леденящий душу вой, и за окнами домика замелькал свет. Люди повскакивали со своих мест, дворяне выхватили шпаги, слуги взялись за протазаны, присутствовавшие дамы сочли за лучшее тихо спрятаться за спины мужчин...

Отдаленная провинция Франции, XVIII век. Ужасные легенды оказались правдой – в лесах появился кровожадный оборотень. Огромный волк терроризирует окрестности, есть жертвы; люди просто бояться выйти за порог, потому что с недавних пор окровавленные трупы стали находить не в глухой чащобе, а прямо посреди деревни. Местная знать организует охоту на зверя, в ней принимают участие все, кому не безразлична судьба близких. Собралось большое количество людей: дворяне, их слуги, солдаты, крестьяне, наемники, охотники за нечистью (мнимые и настоящие). Окрестные священники – и те отправились на охоту, чтобы словом Божиим усмирить зверя.

Небольшая группа охотников, увлекшись преследованием волка, оказалась в темнеющем лесу и заблудилась. Через некоторое время люди набрали на дом местного лесника, в котором жили он сам и его семья. Обрадованные охотники остановились на ночлег в охотничьем домике, справедливо решив, что преследование лучше продолжить при свете дня, а сейчас можно отдохнуть, поесть горячего и выпить вина.

Мы предлагаем вам поиграть в страшную готическую историю, в которой есть место отваге и трусости, оборотням и охотникам на них, суевериям и истинной вере, загадкам и тайнам.

Главная цель этой игры – создание неповторимой, таинственной, жутковатой атмосферы готической сказки. В первую очередь мы хотим сориентировать игроков на красоту отыгрыша ролей. Костюмы и оружие – Европа, XVII–XVIII века.

Игра состоится при любом количестве участников.

Действие будет происходить в охотничьем домике и в лесу вокруг него. Будет горячий ужин, глинтвейн, вино. Освещение – живой огонь.

Игра начнется примерно в 20-00 и продолжится до рассвета (примерно 4-00). Задача игроков, заблудившихся в лесу, очень проста (или сложна, как посмотреть) – дожить до утра. Более ничем ограничивать вас не будем – наслаждайтесь сказкой!

Мастера играют различные технические роли. Играющего мастера нужно воспринимать как персонажа.

Количество моделей и спецсвойств сведем к минимуму. Обычный человек – он и есть обычный человек с соответствующими умениями. Медицины как таковой на игре нет, т.е. перевязки или питье отваров технически хитов не восстанавливают. Однако лечение только приветствуется, поскольку оно добавляет красоты в создаваемую сказку.

Пожалуй, из всех людей только священники могут обладать силой, дарованной Богом. Молитва, крестное знамение и Библия в руках служителя церкви способны остановить оборотня, который не может подойти к произносящему вслух молитву священнику ближе, чем на пять метров (примерно, конечно).

И, естественно, оборотни. Оборотень может находиться в виде человека и тогда имеет все свойства обычного человека. Чтобы обернуться в зверя, нужно надеть маску и перчатки с когтями. Антураж оборотня выдадут мастера. Первое же попадание когтей в корпус нормального человека заражает его оборотничеством. Первое превращение происходит не сразу. Мастер тихо сообщит вам, через какое время вы обернетесь в чудовищного зверя.

Первое превращение произойдет обязательно и помимо вашей воли (это что-то сродни приступу болезни), оно длится около 10 минут. Второе и последующие превращения на игре вы сможете контролировать, т.е. они произойдут по вашему желанию (не захотите – не обернетесь больше ни разу, если только вас не ранят тяжело). Поведение зверя однозначно агрессивное, у него не сохраняется в памяти человеческая жизнь, привязанность, дружба, любовь и прочая чепуха. Новоиспеченный оборотень хочет крови, его обуревают жажда убийства. Каждую полную луну его тело меняется, и он убегает в чащу леса в поисках жертвы.

Излечиться от ужасной болезни можно только после смерти ранившего оборотня, так гласят легенды.

Общие:

Мертвятника нет. Умереть на игре будет сложно, хотя и возможно.

Убить человека можно только через минуту после наступления тяжелого ранения со словом «добиваю».

Голова, шея, пах – не поражаемые зоны.

Ранения конечностей хиты не снимают, но отыгрываются.

Огнестрельного оружия, луков, арбалетов нет – в целях техники безопасности.

Доспехов нет.

Пыток нет.

Оружие делится на обычное и серебряное (очень редкое, действует на оборотней). Все оружие снимает 1 хит с корпуса. Все оружие должно соответствовать весо-геометрическим характеристикам и технике безопасности, иметь исторические прототипы данного периода. Древковое оружие должно быть снабжено гуманизаторами.

Мастера оставляют за собой право не допустить любое оружие без объяснения причин.

Оглушение оружием тяжелее кинжала по плечу со словами «Оглушен». Длится 10 мин.

Кулуарка – аккуратно сзади по горлу. Смертельна.

Нужно кого-то связать – связывайте по жизни.

Для людей действуют следующие правила. На корпусе любого человека 2 хита. Тяжелое ранение в –1 хите. Персонаж выходит из боя, падает. До конца игры персонаж не бежит, не участвует в боевке (лежит/сидит/ходит медленно). Убить – только через минуту после наступления тяжелого ранения со словом «добиваю».

Для оборотней действуют следующие правила. В виде человека имеют 2 хита (как обычный человек). Количество «звериных» хитов известно только самому оборотню. Когти оборотня (специальные перчатки с безопасными когтями) снимают 1 хит с корпуса. Попадание когтями по корпусу заражает человека оборотничеством. Тяжело раненый в людском облике оборотень по своему желанию может перекинуться в зверя в полном количестве хитов. Зверь в –1 хите (тяжелое ранение) всегда оборачивается в человека в –1 хите. Обычное оружие снимает с оборотня хиты, но им нельзя добить оборотня. Серебряное оружие снимает хиты так же, как обычное, но им можно добить оборотня через минуту после наступления тяжелого ранения со словом «добиваю».

На игре могут быть:

- Дворяне, дамы, слуги.
- Солдаты, наемники, охотники за нечистью.
- Священнослужители.

- Лесничий и его семья.
- Заблудившиеся в лесу, случайные попутчики.

Оборотнем можно заявиться только после личного приглашения мастеров.

Для всех игроков приветствуется максимально подробная заявка. В ней обязательно необходимо указать:

- Психологический портрет персонажа
- Социальное положение.
- Краткую биографию.
- Цель участия в охоте.
- Отношение к истории с оборотнями.

Это необходимо для наиболее верного понимания создаваемого персонажа – как игроком, так и мастерами.

Игра состоится 19-20 июля 2008 года на полигоне в Хомяково. Добраться до полигона можно на электричке (до ст. Хомяково – 15 минут из Тулы либо 3 часа из Москвы) или на автобусе №36 из Тулы (до ост. Площадь), далее пешком, следуя указаниям мастеров или по схеме. По договорённости буде организована встреча игроков на платформе.

Заезд и предигровая подготовка – с утра 19 июля. Игра начнётся днём, продолжится всю ночь и закончится днём 20 июля.

Игра проводится объединённой мастерской группой «Полёвка». Мастера – Грахов Андрей, Привалова Марина, Стёпин Илья.

Заявки присылать по адресу: Ufthang@rambler.ru. Можно писать заявки в свободной форме но Для всех игроков приветствуется максимально подробная заявка. В ней обязательно необходимо указать:

- Психологический портрет персонажа
- Социальное положение.
- Краткую биографию.
- Цель участия в охоте.
- Отношение к истории с оборотнями.

Это необходимо для наиболее верного понимания создаваемого персонажа – как игроком, так и мастерами.

Правила и обсуждение на форуме: <http://liverpg.3bb.ru>. Прямая связь с мастерами: (920) 751-62-53 Грахов Андрей, (910) 948-96-83 Привалова Марина, (920) 743-15-53 Стёпин Илья,.

Участие в игре возможно при предварительной подаче заявки и организационного взноса.

Организационный взнос с игроков – 200 рублей; иногородние игроки оплачивают взнос на полигоне. Взнос тратится на проведение игры, обеспечение мастерского антуража и вспомогательного технического оснащения.

Игроки привозят турснаряжение и пищевой НЗ самостоятельно.

В лагере мастеров аптечка.