

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

Название игры: Дозоры (Иные)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Сопутствующие материалы](#)

[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила "Иных".

1. Основные концепции.

За основу для составления правил взяты книги "Дневной Дозор" и "Ночной Дозор" С.Лукьяненко, В.Васильева. Однако авторы сих правил оставляют за собой право взять или не взять из книг ту или иную концепцию и внести свою. К началу Игры все концепции выверены и по желанию играющих изменению не подлежат.

2. Положение о проведении.

Игра "Дозоры" будет, проводится в городе Санкт-Петербурге с начала сентября. Точная дата начала уточняется. Ожидаемая длительность проведения - 2 месяца. Игра проходит по возможности в центральных районах города (Центральный, Василеостровский, Петроградский, Смольнинский районы), и три раза в неделю обязательны встречи сторон. По договору с мастером эти встречи могут проводиться чаще.

Дежурства дозоров распределяются так:

Дневной - с 9 утра до 15 часов;

Ночной - с 15 часов дня до 9 часов вечера.

Данные сроки могут измениться в другой версии правил.

Все остальное время по умолчанию считается неигровым, и в это время не должно происходить никаких активных взаимодействий. Мастер может также объявить игровой любую часть суток, и это сообщается главам Дозоров за 6 часов до назначенного промежутка. Чье это будет время – также определяется главным мастером.

3. Классификатор Иных.

Изначально существа в подавляющем большинстве случаев относятся к одной из сторон:

Темные - это вампиры, оборотни, ведьмы, темные маги;

Светлые - волшебницы, белые маги, перевертыши, видящие.

Инквизиция отыгрывается мастерской командой. Персонаж также может быть неиницированным и не Иным вовсе. Инициация проводится сотрудником Дозора выше 6 ступени в присутствии Мастера или его представителей.

Каждый Иной имеет определенный образ ауры (см.), который может быть определен ("сфотографирован") с помощью специальных средств. На игре цвет ауры

предполагается отыгрывать с помощью нагрудных значков с маркировкой цветов. Расшифровку цветов можно найти в приложении, посвященном псионике.

4. Ранги Силы персонажей.

Изначально границы силы определяются мастером, и сила имеет возможность к росту или падению по ходу игры в зависимости от действий игрока.

Существует 10 основных категорий силы - от 10 - наименьшего, до 1 - наибольшего. Иной также может быть и внекатегорийником (нулевая ступень силы).

Переход на каждую следующую ступень силы открывает доступ к бОльшему количеству энергии, в дальнейшем именуемой МАНА (см.).

Иной в процессе своей жизни накапливает жизненную силу, от внутреннего запаса которой и зависит его уровень. Иной десятого (низшего) уровня имеет 10 единиц жизненной силы и 10 маны. За день он может без вреда для себя использовать 10 единиц маны, которые восстанавливаются за 8 часов сна. Для перехода на следующую ступень ему необходимо в течении некоторого промежутка времени не использовать магию, заниматься медитациями и копить силу. За ночь после такого дня медитации дневной непотраченный запас маны переходит в запас магической силы, которая не может использоваться никем, кроме внекатегорийных магов. По накоплении магом в резерв жизненной силы магической энергии в 7 раз превышающей его дневной запас маны происходит переход количества в качество и к резерву жизненной силы добавляется 10 единиц и 10 единиц добавляется к дневному запасу маны. Таким образом, маг 9 уровня имеет 20 единиц маны и $10+20=30$ единиц резерва жизненной силы. Процесс может продолжаться и дальше, и, таким образом, магу 2 уровня, имеющему 90 единиц дневной маны и 450 единиц жизненной силы для перехода на 1 уровень необходимо накопить в резерв $90*7=420$ единиц маны.

Следует помнить, что жизненная сила маной не является, но может быть использована вместо нее. Как правило, при этом маг теряет один, а то и несколько уровней, которые, правда, могут быть, потом

восстановлены. При использовании магом 1 уровня 90 единиц жизненной силы из резерва на заклинания, он теряет один уровень и становится магом 2 уровня (возможно временно). Для восстановления своего изначального уровня магу нужно накопить маны в запас не в 7 раз больше своего номинального дневного запаса (как случае прокачки), а всего в 3 раза больше. Таким образом, магу 2 уровня, чтобы вернуться на 1-ый - необходимо 270 запасной маны. Хиты растут аналогичным образом, с тем отличием, что при уменьшении уровня их количество не уменьшается, а с восстановлением уровня - их количество не возрастает. Следует помнить, что обычные маги не могут использовать накопленную в процессе медитаций (идущую на накачку жизненной силы) ману.

Переход от первого уровня во внекатегорийный осуществляется особым образом, который в данном варианте правил описан не будет.

Одно из отличий внекатегорийных магов в том, что они могут (в результате медитации) откладывать оставшуюся дневную ману про запас и использовать его в случае необходимости. Запасы маны и количество жизненной силы определяется мастером индивидуально для каждого внекатегорийного мага. Кроме того, при потере запаса жизненной силы внекатегорийный маг не скатывается по уровням, оставаясь внекатегорийным, хоть и ослабевшим. Для восстановления сил ему необходимо накопить также втрое больше маны, чем он потратил, но суточный запас маны (регенерируемый за сутки) в случае потери уровня (уровней) также определяется мастером строго индивидуально.

Также одним из методов восстановления утраченной силы является так называемый "бульончик". Следует помнить, что чем больше маг впадает в "ересь" бесконтрольного

кастования, тем более специфический бульончик ему требуется. Отыгрыш питания бульончиком будет отыгрываться (по предварительным данным) сбором подписей. Не исключено, что зарвавшийся маг будет отправлен в детские дошкольные учреждения, попутно насаждая идеи грамотности, гуманизма и просвещения (для светлых). Для Темных же необходимо геронтологическое отделение.

Главы дозоров (и вообще внекатегорийные маги), имея запас маны, могут провести обряд восстановления силы для члена дозора. Но, как правило, подобный обряд требует лицензирования у инквизиции. Несанкционированное воздействие подобного рода дает право противоположной стороне на воздействие той же ступени, или (по лицензии инквизиции) на 1 степень выше.

Проведенный в тот же день обряд восстановления Силы может потребовать меньше маны на вкачку.

На любое магическое воздействие требуется официальное разрешение представителя инквизиции или лицензия, выданная должностными лицами, коими являются представители инквизиции. Исключением является вмешательство, проводимое во время патрулирования своего дозора, направленное на пресечение попыток вмешательства противоположной силы в частную жизнь нормальных граждан, но не превышающее степень прерываемого вмешательства на единицу. Пример: Во время патрулирования Ночного Дозора Темного застали в момент совершения нелегального воздействия над обывателями 3 ступени. Такое воздействие может быть пресечено Светлыми с использованием вмешательства 2 ступени, но не 1. Иначе это будет рассматриваться как превышение полномочий или превышение пределов самообороны, что автоматически даст право на противоположное воздействие.

Совершение несанкционированного магического вмешательства должно быть пресечено противоположной стороной либо Инквизицией, при этом противоположная сторона получает ПРАВО (от Инквизиции) на вмешательство той же ступени вне зависимости от того, кем было пресечено деяние и было ли пресечено.

Спорные вопросы (например, случай с нелегальным воздействием во время дежурства противоположного Дозора) рассматриваются только Инквизицией.

5. Основные события Игры.

На начало игры известен следующий "генералитет" Иных в Ночном и Дневном Дозорах (все приведенные имена являются кодовыми, и у реальных персонажей могут заменяться).

Ночной Дозор:

Гесер - Глава Дозора;

Ольга - Великая Волшебница,

"Трубач" - некий маг, единственный уцелевший в Сочинском Инциденте (см.)

Шукшина Марья Ивановна - старушка вне Дозора, обладающая необычайными предсказательными способностями.

Дневной Дозор:

Завулон - Глава Дозора;

Левашова - глава ведьм Дневного Дозора;

"Оратор" - ?

Игорь - старый и опытный оперативник;

Олег - опытный аналитик, владеющий псионикой.

6. Заявки.

Пока что все заявки можно отправлять мне по адресам:

2:5030/687.204@FidoNet.Org

20:1421/14@RPGNet

или по телефону (812) 3-222-090 (RealName : Иван)

7. Мастерская команда.

Главный Мастер - Warlock (Сергей Володских)

Секретариат и информационная поддержка - Merlin (Иван Медведев)

Блок: Сопутствующие материалы



11. Справочник.

АУРА - цветовая вуаль вокруг человека (не только Иного, хотя у иных аура четче и сильнее), являющаяся "свечением" его биоэнергосистемы. Индивидуальна для каждого существа и может быть снята с помощью специфических заклинаний и умений и расшифрована на основе карты псионических цветов.

ДОГОВОР - Клятва, записанная в Книге Судьбы каждого официально инициированного Иного, предписывающая хранить мир. Полный текст клятвы будет, приведет отдельно.

ЗАКЛИНАНИЕ - некая совокупность слов и жестов, иногда требующая определенных материальных компонентов, производящая некоторые действия над реальностью игры. Произносится (используем такой термин для простоты, хотя некоторые заклинания не требуют произнесения слов силы вслух) МАГОМ.

ИНКВИЗИЦИЯ - наблюдательно-судебный орган над Дозорами, следящий за исполнением Договора о Дозорах.

ИНОЙ - существо, обладающее магическими способностями и, как правило, стоящее на той или иной стороне - стороне Света или стороне Тьмы.

ИНФОРМАЦИОННЫЙ КРИСТАЛЛ - артефакт, сделанный на основе природного кристалла (а желательно монокристалла) с помощью Тонкой Магии. Является очень емким носителем информации, которая может быть снята только знающим ключ к заклинанию, наложенному на кристалл. Так, как информация хранится в голографическом формате, трудно говорить о емкости кристалла в битах.

КАСТОВАНИЕ - процесс создания в своем сознании ЗАКЛИНАНИЯ (см.) и (возможно) его активация на "исполнение". Выкастовка (откастовка) - процесс расхода маны.

МАГ - Иной (не обязательно черный или белый маг), использующий свою жизненную силу для изменения реальности с помощью ЗАКЛИНАНИЙ, ОБРЯДОВ или МЕДИТАТИВНЫХ ПРАКТИК.

МАНА - магическая энергия, используемая для КАСТОВАНИЯ (см.).

МЕДИТАТИВНАЯ ПРАКТИКА - некоторые приемы медитации, которые позволяют также воздействовать на реальность, но проводящиеся обязательно в присутствии мастера и в спокойной обстановке.

ОБРЯД - некое действие, требующее определенное время на подготовку и не являющееся заклинанием в быденном смысле слова.

ПСИОНИКА - особая система магии, требующая сосредоточения и медитации. Используется обычно в информационно-аналитических целях, хотя внекатегорийные маги могут использовать и высшие Цвета и Формы псионики.

СОЧИНСКИЙ ИНЦИДЕНТ - история, произошедшая в Сочи около полутора лет назад. С чего все началось - неизвестно, потому, как в некоторый момент оба дозора

просто вырезали друг друга. Единственный уцелевший (обстоятельства известны только Гесеру) переехал в Санкт-Петербург.

ТОНКАЯ МАГИЯ - весьма энергоемкая и сложная магия, используемая в основном Инквизицией для создания артефактов.

Блок: Магия



8. Магия как она есть.

На Игре используется система конечных заклинаний и чакровая псионика. Для каждой из сторон есть специфический (достаточно большой) набор заклинаний, который в данной версии правил не приводится. Псионика едина для любой из сторон. Инквизиция владеет псионикой и Тонкой Магией (магией, используемой для создания артефактов, используемой чрезвычайно редко ввиду своей необычайной сложности и энергоемкости). Вообще все заклинания и обряды делятся на Светлые, Темные, Нейтральные и Псионические. Каждый Дозор в основном использует заклинания своего полюса, хотя с некоторым трудом может использовать и заклинания противоположного полюса. Нейтральные заклинания могут использовать все. Псионика является исключительно нейтральной системой магии. Инквизиция может использовать любые заклинания без каких-либо ограничений.

Для всех Иных определен параметр Spell Power, который зависит от Уровня Силы, артефактов и некоторых других вещей. Иной 10 уровня имеет SpellPower (в дальнейшем SPW) равный 1, у иного 9 уровня - $SPW = 2$ и т.д. вплоть до иного 1 уровня, имеющего SPW равный 10. Для внекатегорийных Иных SPW определяется индивидуально.

DAMAGE заклинания или обряда в общем случае:

$damage = Mana * (SPW * n)$, где

$n=1$ для Иного, использующего заклинание своего полюса, или нейтральное;

$n=0$ при использовании заклинания противоположного полюса;

$n=1$ для Инквизиции в ЛЮБОМ случае.

Все заклинания внутри полюса делятся на:

Боевые - используемые для атаки или защиты от физического или магического воздействия;

Аналитические - используемые для анализа ситуации, определения ступени воздействия, любые методы анализа;

Информационные - используемые для сбора и передачи информации, снятия ауры и сравнения информации о снятой ауре с уже имеющимися. При сотрудничестве информационной магии и Тонкой возможно создание Информационных Кристаллов (см.)

9. Псионика.

Вообще вся система псионики построена на работе с чакрами.

Чакры - Аспекты

Голубая - Эфир

Синяя - Воля

Фиолетовая - Информация

Красная - Сила
Зеленая - Защита, психология
Желтая - Эмоция
Оранжевая - Секс, Гармония
Огненная - Истинный Огонь

Чакры представляют собой биоэнергетические центры живого существа. Каждая чакра отвечает за определенный аспект взаимодействия человека с окружающей действительностью, т.е., например, синяя чакра отвечает за волевые взаимодействия, желтая - за эмоции и т.д.

Для использования псионики, прежде всего надо научиться медитировать. Находясь в медитации, маг может формировать энергию чакр и излучать ее в окружающее "пространство". В псионике существует конечный набор форм. Создание (осмысление) формы сопровождается зарядом ее энергией определенных "цветов", соответствующих чакрам. Также возможно смешение цветов. Некоторые формы можно "повесить" в пространстве, двигать, задавать направление движения.

Таким образом, форма/комбинация форм заряженная цветом/комбинацией цветов и является заклинанием и производит некоторый эффект.

Цвета:

- 10 - желтый, оранжевый
- 9 - фиолетовый
- 8 - синий
- 7 - серый
- 6 - красный
- 5 - зеленый
- 4 - голубой
- 3 - белый, черный
- 2 - огненный
- 1 - сверкающе-белый, абсолютно черный (реморалиция, деморализация)
- 0 - зеркальный, серебристо-белый (восстановление физического тела)

Формы:

- 10 - Шар
- 9 - Канал
- 8 - Клин
- 7 - Купол
- 6 - Плоскость
- 5 - Веретено (защитная вуаль)
- 4 - Волна
- 3 - Сфера
- 2 - перекраска форм
- 1 - Конус,
- 0 - комбинированные и анимированные формы

Псионик 2 уровня силы уже может "перекрашивать" свои формы (например, зафиксированную красную сферу можно перекрасить (переосмыслить) в черную. При этом требуется вложить в 10 раз меньше эмоциональной энергии, чем было вложено в красную сферу).

Псионик 0 уровня (внекатегорийный) может делать анимированные формы

("сжимающаяся сфера")

Внекатегорийный псионик может очень многое, но это не для ушей прочих Иных.

Вообще говоря, псионик может попытаться использовать цвет и форму, не соответствующую своему уровню силы. Для этого ему нужно обсудить свою попытку и ее результаты с Главным Мастером.

10. Тонкая Магия и создание артефактов.

Эта магия используется для создания артефактов и в основном используется Инквизицией. Но любой из магов выше 6 ступени может изучить ее и использовать для своих нужд. Данная система весьма и весьма сложна и будет изложена только желающему и достигшему должного уровня.

До этого момента (да и после тоже) артефакты можно делать более кустарными методами - приносишь мастеру нечто, убеждаешь мастера, в том, что это действительно артефакт, а не красивая побрякушка и получаешь лицензию на него (сертификат).

Ходят также легенды об Источнике Магии, в котором можно о(б)мыть артефакт или умыться самому, но подробнее может рассказать только Главный Мастер.

2.0.0.3