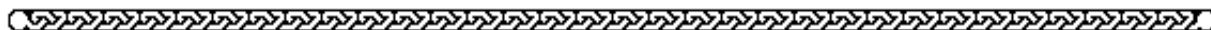


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Ведьмак (1)

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Ранения](#)

Блок: Общие правила, разное

**Вводная в элитарную ролевую игру “Ведьмак”****Общее описание мира:**

Перед нами мир по общему развитию приближающийся к нашему средневековью. Его отличия: магия уважаема, а не преследуема; в этом мире реально существуют эльфы, дриады, гномы, краснолюды, низушки, друиды, а также (что немаловажно) огромное количество всевозможных существ из иного мира, оставшихся здесь после, так называемого, сопряжения миров: вампиры (высшие и низшие), драконы (почти истреблены), выверны, грайверы, гули и т.д.

Политическая обстановка:

Между северными королевствами (королевства Нордлингов) и империей на юге (Нильфгаард) идет война. Нордлинги безнадежно проигрывают, им в спину бьют отряды молодых эльфов (скоя’тоэлей), которым Нильфгаард пообещал королевство и полную независимость. Нордлинги отступают перед превосходящими силами противника. Сказались и мелко-собственническая политика северных королевств и общая техническая отсталость и партизанское движение притесняемых до этих пор эльфов. Мир впадает в кровавую вакханалию войны, всеобщей паники, мародёрства, линчевания подозрительных элементов.

Действующие лица:

Главный герой – ведьмак Геральт из Ривии - истребитель чудовищ, отличается честностью и рассудительностью. Влюблён в Йенифер. Ведомый судьбою и Предназначением он снова и снова вляпывается в приключения. Из-за своего честолюбия ему приходится пройти серию тяжелых испытаний. В результате он оказывается одним из главных действующих лиц в необъявленной войне магов и политиков за ... возможность перестроить (изменить, уничтожить) мир. Инструментом для этого должна послужить маленькая девочка, княжна сожженного войной северного королевства - Цирилла. Ёё также называют Львёнком из Цинтры или просто Цири. Обладая сильными, спонтанно проявляющимися, паранормальными способностями, передавшимися ей по

наследству от печально известной всем северным королевствам Фальки, Цири вполне способна сравнять весь мир с землёй, хотя сама об этом не знает. Геральт стремится защитить её от охотящихся за ней людей, ему наплевать на то, что за сила скрыта в этом ребёнке, но похоже, он единственный кто способен направить эту силу в наименее разрушительное русло. В Каэр Морхене - старинной ведьмачей обители, он обучил её искусству фехтования и особыми тренировками выработал у Цири превосходнейшую реакцию опытного бойца и чувство равновесия акробата, о чём ему пришлось пожалеть - Цири пристала к шайке разбойников.

Лютик – поэт, закадычный друг Геральта, повсюду следует за ним, болтлив не в меру, образован, обладает живым воображением, способен (когда это необходимо) быть мужественным, пользуется успехом у женщин, имеет знакомства среди рыцарей, придворных дам и высших королевских чиновников.

Йенифер – маг. Если Геральт является для Цири приёмным отцом, то Йенифер - приёмная мать. Влюблена в Геральта, но старается этого не показывать.

Цири – она же Цирилла, она же Львёнок из Цинтры, она же Фалька (этим именем она назвалась, вступив в шайку разбойников, так называемых Крыс Пограничья (см. ниже)). Является внучкой королевы Калантэ. Родители погибли в море.

Мильва – она же Мария Барринг, занималась выводом разбитых отрядов скоя`таэлей в Брокилон (Брокилонский лес - исконное место обитания дриад). Взялась сопровождать отряд ведьмака во время поисков Цири (по сценарию игры - сопровождает и дальше).

Кагыр Маур Дыффин аэп Кеаллах – беглый нильфгаардец, имел задание найти и доставить Цири императору Нильфгаарда. С задачей не справился, за что был схвачен и приговорён к смертной казни. Освобожден Геральтом. Предан ему и также горит желанием найти Цири, но уже не для императора, а для ведьмака.

Эмиель Регис Рогеллек Терзиефф-Годфрой, или просто Регис – высший вампир, абстинент, лекарь, философ. Очень умен. Присоединился к отряду ведьмака, для того чтобы помогать по мере своих сил. Старается быть полезным, что ему очень хорошо удаётся. Практически бессмертен: огонь ему вообще не страшен, стрелы и разнообразное холодное оружие оставят на нём лишь раны, которые очень быстро заживут. Во время полнолуния может превращаться в нетопыря и летать. Способен становиться невидимым. Также умеет подчинять людей своей воле, погружать в глубокий гипнотический транс и многое другое, о чём предпочитает помалкивать и по пустякам не демонстрировать. Большой знаток в области медицины, прикладной фармакологии, человеческой психологии, истории. По его словам, живёт на этом свете уже 428 лет, но по человеческим меркам выглядит как мужчина средних лет. Старается улыбаться не разжимая губ - дабы не показать клыки. Оружия не носит. Имеет сверхчеловеческое обоняние и зрение.

Персиваль Шутенбах – гном, вызвавшийся вести отряд, неразговорчив, характер - неженатый.

Дийкстра – шеф реданской разведки (королевство Редания относится к северным королевствам), по-своему честен и справедлив, был покалечен Геральтом, исцелён своей любовницей, магом Филиппой Эйльхарт. Командует отрядом нордлингов. В отношении

Цири имеет чёткий сценарий, в котором ей отводится роль инструмента для перестройки мира. Роль руководителя он оставляет за собой.

Исенгрим Фаоильтиарна – легендарный эльф, командир отряда скоя`таэлей. До недавних пор считал Нильфгаард своим союзником, но после попытки захватить его и доставить в Настрог на пытку, стал значительно более осторожным: с нильфгардскими войсками предпочитает дел не иметь, к их эмиссарам относится с сильным недоверием, а так как в данной ситуации и ему и нильфгарду нужна Цири, предпочитает тихо и без лишнего шума вырезать отряды нильфгардцев. Ему прекрасно известно о том, кем может стать Цири, и он стремится иметь такого человека под рукой, в качестве своего орудия.

Стефан Скеклен, он же Филин – коронер императора Эмгыра вар Эмрейса. Пожалуй, единственный кто желает убить Цири. Делает он это, прекрасно понимая, кто она такая. Убийц он нанимает тайно, ведь его желания не совпадают с желаниями нильфгаардского императора. Командует отрядом нильфгаардцев. Прекрасно понимая, что даже в его команде отборных головорезов может находиться императорский информатор, никогда не отдаст приказа убить Цири, хотя не исключено, что он постарается убить её сам, без свидетелей, а пока... а пока он честно выполняет приказ императора. Возможно, он и сам возьмётся перестраивать мир.

Игровая этика.

Эта игра будет максимально приближена к реальности, соответственно ни мастера, которые с начала игры теряют свою руководящую роль и становятся обычными игроками, ни капитаны команд, ни простые игроки не смогут останавливать игру для решения спорных вопросов (кроме описанных ниже). Все это оставляется на честность самих игроков. Остается только напомнить, что, если твой противник не прав, то объяснять это ему придется по игровому.

Мы не будем напоминать о вреде пьянства и некультурного поведения, тем более, что трудно представить себе наемника, который не пьет, или краснотелю, который не ругается. На игре запрещено употребление наркотиков и все виды неигрового насилия. В связи с повышенной опасностью игры мастера оставляют за собой, и возлагают на капитанов команд право вывести из игры, и, в случае необходимости, пресечь противоправные действия игрока (в соответствии с документом подписываемым игроком перед игрой).

На этой игре отсутствуют понятия “вне игры” и “не игровая ситуация”, выйти из игры можно только в случае игровой смерти или добровольного отказа от игры. Ни в том, ни в другом случае вернуться в игру не возможно.

Постоянный лагерь.

Во время игры будет существовать постоянный лагерь, в котором будет, находится группа экстренной помощи, и куда могут прийти выбывшие из игры.

По окончании игры там будет проходить турнир, конкурс менестрелей и другие веселые мероприятия. Так что господ умерших просим не расходиться.

Начало игры

Каждая команда начинает игру со своей точки, обозначенной мастером по полигону. Эти точки расположены в разных концах полигона с учетом игровой легенды. В этих точках

капитаны команд получают минимальный набор игровой информации.

О полигоне

Место расположения полигона пока засекречено. Его приблизительные размеры 8 x 24 км. Приблизительно по середине более длинной стороны протекает река, в игре именуемая “Яругой”.

В связи с тем что все миссии на игре носят партизанско - диверсионный характер, строительство укрепленных лагерей запрещено.

Блок: Боевка



Боевые правила

Бесхитовая система.

Доспехи и оружие классифицируются по 4 классам, доспехи 1 класса защищают от оружия 1 класса и т.д. Пробить доспех оружием низшего или одинакового с ним класса нельзя, необходимо бить по незащищенным местам.

Доспехи:

I.

1. Кожа и войлок свыше 4 мм,
2. Кожа и войлок до 4 мм с нашитыми металлическими элементами,
3. Байдана с крупными кольцами.

II.

1. Кожа и войлок свыше 4 мм с нашитыми металлическими элементами,
2. Кольчуга,
3. Колонтарь.

III.

1. Латные доспехи,
2. Чешуя (ламинар),
3. Бахтерец,
4. Зерцало (русский зеркальный доспех).

IV.

1. Доспехи 3 –класса одетые поверх кольчуги.

Доспехам каждого класса должен соответствовать шлем:

1. Кожаный.
 2. Кольчужный капюшон или металлический шлем (каска).
 3. Металлический шлем с защитой шеи и лица.
 4. Металлический шлем с защитой шеи и лица поверх кольчужного капюшона.
- Отсутствие шлема снижает класс доспеха на 1 уровень.

Оружие.

1. Короткое клинковое оружие.
2. Одноручные и полуторные мечи, топоры, секиры, копья, рогатины, протазаны и.т.д.
3. Двуручные мечи и секиры, алебарды, тяжелая шипастая палица (типа “Годэндаг”), лук. Тяжелый клевец или чекан, арбалет.

Рукопашный бой.

На игре разрешен рукопашный бой в пределах спортивные захваты, броски, подсечки, подножки, толчки без применения болевых и удушающих приемов.

Блок: Ранения



Игровые ранения и смерть.

При попадании в корпус оружием превышающим доспех (или его отсутствие) на 1 уровень, игрок считается раненным, на 2 уровня, убитым.

При аналогичном попадании в конечность игрок считается раненным.

При повторном попадании в корпус раненный становится убитым.

2.0.0.3