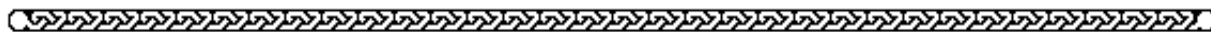


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Война Стихий - 3

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное

**Война Стихий 3**

Ролевая игра типа "фэнтези"

Легенда.

Все было создано неким неизвестным богом. Сначала он создал воздух, потом - землю, воду и огонь. Затем он создал эльфов, гномов, нисков и людей. Но так же, не по его желанию, параллельно с миром стихий возник мир Ночи – мир теней, демонов, страшных монстров и мрака. Возникла пограничная земля, разделяющая эти миры, мир Тени.

Впоследствии бог раскаялся в содеянном, и постарался забыть о своем творении, но жизнь там не прекращалась...

Эрлик.

Именно на земле тени и впервые появился Эрлик. Он тоже был бог, но не такой могущественный. Найдя мир разумным, он решил подчинить его и править этим миром. Но народы, населяющие мир стихий, которые по своей природе были свободолюбивыми, сумели объединиться. В жестокой битве Эрлик потерял глаз, его планы разрушились, и он удалился в неизвестность...

Но Глаз Эрлика - могущественный талисман - был найден, и первый союз был разрушен внутренними распрями, по поводу раздела глаза. Глаз был разобран и утерян...

Но мечты о мировой власти не были забыты. Было много жестоких сражений, пролились

моря крови, но никто не добился ощутимых побед...

Прошло много времени, с момента победы над Эрликом. Народы забыли о нем, целиком поглощенные войнами за мировое господство. Тем временем произошло увеличение активности созданий Ночи, практически каждое поселение в мире Тени, куда могли проникать монстры, ежегодно подвергалось набегам чудовищ. В мире Тени стало практически невозможно жить. Чтобы исправить это один из великих магов решил вызвать демона и приказать ему очистить мир Тени от этих монстров. Однако маг допустил ошибку в заклинании, пентаграмма, удерживающая демона, была разрушена, и демон вступил в мир Дня.

Одновременно с этим вновь появился Эрлик, которого поддерживал колдун-чернокнижник, который изготовил большое количество рукотворных чудовищ и сумел собрать Глаз Эрлика. Народы вновь объединились, но их армии терпели одно поражение за другим. Предвидя скорое поражение, маги, руководившие войсками, призвали на помощь духов стихий и с их помощью отделили Эрлика, чернокнижника и их армии от остальных земель и откололи часть мира, где они находились.

Однако победа обернулась поражением. Демон сумел призвать остальных своих сородичей, и в короткие сроки обессиленный мир был захвачен. Врата Мрака, отделяющие мир Ночи от остальных земель, а вместе с ними, и граница между миром Ночи и миром Тени была сдвинута в сторону мира Дня. Мир Дня исчез, торжествующие демоны объявили себя властелинами мира и богами, под угрозой полного уничтожения большинство обитателей признало это...

Общие правила.

Орг. Информация.

Время проведения: 12-14 сентября 1997 года. 12-го вечером заезд.

Место проведения: новый Льнихинский полигон. г. Новосибирск

Численность: около 50 человек.

Обеспечение игры: ЦРИ "Арда" и оргвзносы.

Мастера: Суткин Стас (Мастер), ЦРИ "Арда". Найти его можно через стенд ОСТ, на пятничных собраниях в лабораторном корпусе НГУ, 4-й этаж, 18:00 или еще как-нибудь.

Болванов Андрей (Эрл). Только организационные вопросы + может помочь найти Стаса. т.32-93-25, e-mail: blay@cclib.nsu.ru

Голощапов Влад

Оргвзнос: 15-20 т.р. (При договоренности с мастерами можно отработать, сдать едой или еще как-то решить эту проблему.)

Техника безопасности: запрещены бои на склонах, возле переправ.

В ночное время (с 24.00 до 6.00) запрещены штурмы, не обеспеченны должным освещением; запрещены бои, если одна из сторон не желает участвовать в бое (решайте свои проблемы мирно) Запрещена порубка зелени, разведение костров вне лагерей, командам иметь аптечку.

Кипятите воду!!!

Правила.

Любое нарушение правил будет караться. Правила обязательны для всех. Правила могут изменяться, но мастера постараются своевременно довести эти изменения до игроков. Чем позже дата правил, тем более полный и точный вариант.

Выход из игры.

Необходимо дойти до мастеров (в белой повязке) и обговорить все с ними.

Бытовые правила.

Игра идет в режиме реального времени, поэтому браки, рождения, урожай и пр., - все идет натуральным путем.

Устройство мира.

Существуют 3 мира - мир дня, мири тени, мир ночи. Все игроки (за исключением мыслей) делятся на 2 категории: существа ночи и существа дня. Соответственно, первые не могут существовать в мире дня, а вторые - в мире ночи. В мире тени могут существовать все. Граница между миром ночи и миром тени блокирована, и пересечь ее можно только через врата Мрака.

Смерти, как таковой, не существует. Убитый персонаж превращается в "душу своего персонажа", которая, сохраняя память и все навыки, имеет возможность, воплотится в того же самого персонажа обратно.

В результате некоторых, довольно древних событий (очевидцы сохранились) произошел передел мира. Мир дня был, сдвинут, сплюснен... в общем, он уменьшился практически до нуля.

Расы.

Эльфы. Наиболее древняя раса (не путать с дивным народом).

Гномы. (Почти как у Толкиена) Хорошие строители и оружейники, чрезвычайно развито предпринимательство.

Никсы. Потомки жителей вод, ныне живут на суше, на побережьях. Гуманоидная раса, имеют много странных обрядов.

Люди. Последние из сотворенных.

Нечисть, монстры и демоны - индивидуальные роли, предпочтения отдаются тем, кто участвовал на "Войне Стихий 2".

У каждой расы свои цели, особенности, плюсы и минусы. Об этом подробнее будет сообщено в пятницу, 12.09

Команды.

Вирград - Столица королевства, образованного после сдвигания врат.

Антарас - Вассальный город королевства.

Вильнюс - Город Никсов, торговый и военный союз со столицей.

Тангар - древний город гномов, ныне разбойничий притон, где живут не согласные с официальной политикой столицы.

Документы.**Рукописи не горят! Уничтожить игровую бумагу нельзя!**

Карты: словесное описание местонахождения чего-либо. Составление новых карт, а так же прятанье вещей - осуществляется только с помощью мастера!

Честное слово: бумажка с подписью мастера, подтверждающий истинность содержащейся в ней информации. ЧС не передается другому игроку (исключение - ЧС со специальной пометкой). Одноразовые ЧС после использования уничтожаются.

Книги: набор весьма полезной информации в виде стихов и иногда в зашифрованном виде.

Библиотеки: содержат книги и легенды и другую информацию. Изъять что-либо из

библиотеки - невозможно.

Свитки: обрывки из книг и легенд.

Блок: Религия



Обряды:

Поклонение кому-либо может давать реальные "плюшки", т.к. боги существуют реально. Что-то конкретное обряд дает по решению мастера или бога, которому поклонялись.

Блок: Боевка



Боевые правила.

Поражаемая зона - хитовая "полуторная", счет ударов ведет тот, кто их получает. Серия быстрых ударов одним оружием в одно место защитывается за 1 удар. Все оружие и доспехи перед игрой должны пройти мастерский контроль.

Доспехи:

Бездоспешник имеет 1 хит (некоторые - 2, но редко).

Легкий доспех: +1 хит - закрывает спину и грудь.

Средний доспех: +2 хита - металлический, закрывает грудь, спину и бока.

Тяжелый доспех: +3 хита - закрывает футболку, не имеет зазоров.

Шлем: +1 хит, добавляется только при наличии доспехов. Должен быть шлемом.

Латы: +5 хитов - наручи, поножи, шлем, тяжелый доспех. Все это выполненное в едином стиле и эстетично выглядящее.

Оружие:

Меч: не тяжелее 1.5 кг, полная длина не более 130см.

Топор: не тяжелее 2 кг, длина древка по пояс владельцу.

Копье: длина не более роста владельца с вытянутой рукой (только колющие удары)

Кинжал: клинок не короче 10 см, общая длина не более предплечья.

Луки и арбалеты: их стрелы снимают 1 хит, но игнорируют хиты, добавляемые доспехом.

Обычное оружие снимает 1 хит, двуручное - 2 хита.

Катапульта: проходит очень строгий мастерский контроль. Снимает 10 хитов при попадании куда угодно. Стреляет через любые стены и вверх на высоту низкого полета. Стены и ворота не разрушает.

Кроме всего прочего, жизни можно лишиться в результате: перерезание горла - прикосновения к незащищенной доспехом шее реж. частью ножа (не в бою!!).

Оружия на игре мало, поэтому не привозите с собой корявое оружие. На 50 играющих будет около 20 единиц тяжелого оружия.

Блок: Фортификация



Города, крепости и поселения.

Поселение - не обнесенное стеной поселение каких-либо существ, доступ свободный.

Город – поселение, обнесенное стеной с четко обозначенными воротами. Стены - веревка на высоте 150 см + валежник, лапник и пр., подчеркивающие, что это стена. Ворота - деревянные, чем лучше сделаны – тем прочнее будут.

Крепость - обнесена деревянными стенами, воротами и рвом. Крепость гарантирует крайне затруднительный доступ внутрь даже для магов и хитрых демонов.

Блок: Штурмы, Осады



Стены веревочные могут быть разрушены заклинаниями и пр. действиями, подтвержденными ЧС; деревянные - могут быть разрушены только изнутри!

Ворота: разрушаются 10 и более ударов тараном (на воротах написано) заклинаниями и др. действиями, подтвержденными ЧС.

Через городскую стену стрелы перелетают в оба направления, через крепостную - только изнутри, со стен.

При штурме (!), если захватчикам не оказали сопротивления (спали и др.) то после успешного штурма все личности, спящие в палатках, считаются мертвыми и по пробуждению обязаны прибыть в мир Ночи. (О чем уведомляет табличка в центре лагеря).

Палатки. Палатки неприкосновенны, но в них нельзя заносить игровые вещи и еду!! Кроме случая, когда вы ложитесь спать, а эти вещи на вас надеты.

Блок: Плен



Пленные: веревка, длиной 50 см повязанная на запястье – игрок связан. Кляп - кусок ткани, привязанный к этой веревке. Ограничений на время связывания и смерть от голода - нет.

Связанный и другой обездвиженный может, находится в таком состоянии сколь угодно долго, пока его сторожат или как-то иначе обращают внимание. Оставшись без внимания, он может умереть.

Блок: Обыск



Не приготовленную еду нельзя украсть или забрать, но при полном выносе города можно "огрбить амбары" и забрать 1 кг каши (лапши) + 1б тушенки + 1б рыбы + 1б хлеба. (Не взаимозаменяемо!) Не сданную еду, игрок может потом продать или готовить самостоятельно.

Всю еду, найденную у игрока при ограблении, можно забрать.

Грабеж:

У раненых и пленных можно забирать все игровые вещи, кроме честных слов и неотторжимых вещей (спец. ЧС подтверждающее это) У трупов можно грабить все тоже, за исключением доспехов. Все награбленные и украденные вещи в обязательном порядке, в течение 1 часа, должны быть проданы в кабак. Оттуда их может выкупить только владелец. Пользоваться чужим оружием и доспехом можно только с письменного разрешения хозяина.

Грабеж производится: у раненых и пленных - методом тыка "отдать все, что в этом ботинке" - обязан отдать. И т.п. У трупов - по требованию, перечисляя все необходимые категории предметов: "отдай оружие, деньги, артефакты" и т.п.

Внимание! В мире не изобретены карманы, поэтому делайте себе мешочки, сумочки и т.д. В карманах разрешается хранить только: честные слова, жетоны маг энергии.

Блок: пытки

Пытать можно либо магически, либо при помощи пыточного набора.

Блок: Медицина, лекари**Болезни:**

Простуда: игрок приравнивается к раненому на 2 часа.

Чума: заболевший приравнивается к раненому на 2 часа, после чего умирает. Заражает всех, находящихся ближе 5 метров.

Проказа: заболевший лишается дара речи, а так же получает какое-либо уродство.

Блок: Ранения**Ранения и смерть:**

Игрок, имеющий 0 хитов - ранен, он обязан сесть и ждать окончания боя. Он может ползать и говорить шепотом, совершать другие игровые действия и сопротивляться не может. Если в течение 30 минут его не вылечат - он становится мертвым.

Тот, у кого меньше 0 хитов - мертвый. Он опускается на землю и остается там до окончания боя и еще 5 минут, после чего идет к воротам Мрака.

Если игрок потерял в бою не все хиты, то они полностью восстанавливаются через 5 мин после окончания боя.

Блок: Яды

Отравления - ощутимая концентрация лимонной к-ты.



Блок: Страна мертвых

Страна мертвых:

Внимание! Смерти, как таковой, на игре не существует, поэтому, убив кого-то, вы наживаете себе врага. Убитый персонаж превращается в "душу", сохраняя память, профессию и свойства, а так же вещи, если их не отобрали у трупа. (Некоторыми свойствами и вещами душа не может воспользоваться, пока не воплотится обратно, некоторыми - может).

Умерев, игрок отмечается у мастера мертвых и, повязав белый хайратник (бинт) выходит в мир Ночи душой своего персонажа.

Душа не может: как-либо воздействовать на живых. Если душа взяла что-нибудь, то этот предмет уходит в теневой мир до тех пор, пока душа не выпустит его. Душа не может коснуться чего-либо, что держит живой. Душа не может самостоятельно пересечь границу из Ночи в Тень. На душу

могут воздействовать: демоны, другие души, крутые маги. Если игрок погибает в образе души, то, отметившись у мастеров, и оставив им все игровые вещи, выходит мыслью своего персонажа.

Мысль может: ходить по любой территории, разговаривать с демонами, магами и теми, у кого есть на это ЧС. Больше не может ничего!

Игрок может вернуть себе прежний облик - ожить - если сумеет найти и правильно использовать один из ключей к вратам Мрака (артефакт, заклинание и др.). Повторно открыть врата с помощью этого ключа невозможно (исключения - артефакты). При этом у мастера мертвых делается соответствующая запись, и игрок выходит в своем прежнем облики (с оружием, вещами, памятью и способностями).

Время пребывания в любом из состояний не ограничено. Берегите свою и чужую жизнь.

Блок: Магия



Магия:

Магию знает тот, кто ей владеет. Магии можно обучиться. Магия может быть в виде: свитка, зелья, стихотворения и др. Если вы нашли какой-либо предмет и узнали, как им пользоваться и что он может - идите к мастеру, и если ваша информация верна, то вы получите «честное слово» на этот артефакт. Магия обязательно подтверждается ЧС.

Все демоны являются мастерами по магии и могут прекратить некорректное пользование магии.

Блок: Экономика



Профессии.

Маги: существует орден магов.

Жрецы: умеют лечить, пользуются расположением богов.

Лекари: умеют лечить и еще что-то.

Торговцы: полумастерская роль, 1 чел. в команде.

Рыцари: остатки от ордена рыцарей Глаза.

Существуют и другие профессии, представители которых предпочитают оставаться неизвестными.

Еда.

Полностью игровая вещь, в начале игры игрок может сдать свою еду в командный "котел". За это он получает N монет + возможность бесплатно кормиться в данной команде пропорционально сданной еде.

Блок: Кабаки



За еду, сданную в кабак, игрок получает $3 \cdot N$ монет. В кабаке питаются за деньги, 4 монеты – миска еды, чай, хлеб. Приготовленную еду нельзя украсть или забрать (ее можно только купить).

Блок: Животные, охота



Бестиарий:

Зверь: 4 хита, рукой или мечом снимает хит, обхватив двумя руками, может убить.

Тролли, драконы, скелеты, упыри, зомби, вампиры, демоны - монстры, убиваемы, но довольно сложно. У каждого из них свои особенности и свойства, некоторые пользуются магией. Их особенности будут оговорены перед игрой.

2.0.0.3