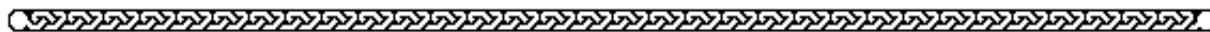


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Перекресток миров

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)
[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное



Перекрёсток миров.

Игра состоится в воскресенье 12 октября, сбор в 9 часов на автостанции Заречье.
Оргвзнос 5т. руб.

МАСТЕРА!!

Общие положения игры.

Хиты.Каждый игрок обладает 2-мя видами хитов: магическими и физическими. Количество магических хитов варьируется в зависимости от типа и состояния персонажа, количество реальных постоянно одинаково и равно 3. После снятия 2-ух персонаж считается тяжелораненым - не способен передвигаться, говорить и т.д. Имеет место понятие берсерка, те существо с красной повязкой на рукаве, минующее состояние тяжелого ранения и после снятия с него всех хитов переходит в иное состояние по общим правилам.

Существо лишенное всех физических хитов продолжает существовать в виде духа. Данное состояние имитируется белой повязкой на руке. Дух всеми виден, но не всеми слышен и не способен воздействовать физическим образом. Он свободно перемещается по игровой территории до тех пор, пока не встретит мага способного управлять духом или способного создать духу тело или иначе по воздействовать на него.

Магические хиты являются показателем магической силы. Ею обладают все. Потери энергии, вызванные магической работой, и потери энергии, связанные с магической атакой, обе отражаются на этом показателе. Существо, лишенное всех магических хитов, умирает и не может быть восстановлено. Ему следует как можно быстрее пойти пообщаться с мастером.

Персонажи. Часть 1.

Вероятность того, что указанный персонаж встретиться вам в рамках моделируемой системы может оказаться весьма низка.

ЗАВЕДОМО ЧЕРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ И КОМАНДЫ.

Тень властелина - нематериальная сущность, привидение. Мнит себя заколдованным магическим телом Первого Черного Властелина.

Второй Черный Властелин - его прообразом служит великолепный Дарт Вейдер. Исчадие Ада и Воплощение Зла - его примерные характеристики. Правитель Темной Области. Относится к Демонам, но, в отличие от них, имеет материальное тело.

Демоны - существа, лишённые реальных тел. Магически атакуются по стандартным правилам, реально имеют три хита. Своим оружием убивают с первого попадания в корпус. Происхождение неизвестно. Преданы Второму Черному Властелину.

Жители Темной Области - контролируемые волей своего Властелина Слуги Зла. Физическая армия Тьмы. Разнообразны по профессиям и уровням знаний, как реальных, так и магических.

Возможны также иные, не предусмотренные выше, мерзавцы, придуманные всеми известными Вам авторами. Ограничение одно - таковые будут допущены к игре только по предварительному согласованию с мастерской группой.

Персонажи. Часть 2.

ЗАВЕДОМО БЕЛЫЕ ПЕРСОНАЖИ И КОМАНДЫ.

Маги Второго Светлого Совета - Верховные маги Света. По силе примерно равны Второму Черному Властелину. Также имеют материальное тело. В силу объективных причин их продолжительное присутствие в данном мире весьма затруднено.

Белые воины - прообразом этому виду существ послужила Каста Джедаев. Антипод демонам. По свойствам во всем им аналогичны. Подчиняются Магам Второго Светлого совета. Возможны также иные, не предусмотренные выше, мерзавцы, придуманные всеми известными Вам авторами. Ограничение одно - таковые будут допущены к игре только по предварительному согласованию с мастерской группой.

Персонажи. Часть 3.

ЗАВЕДОМО НЕЙТРАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ.

Жители Страны Лесов - это, можно сказать, жители страны изобилия, т.к. являются единственными на полигоне производителями пищевых продуктов. Все эти Богатства им поставяет искрящийся Белый Камень, за которым уже протянул свою пушистую лапку Второй Черный Властелин. Кроме того, не меньше, чем Злу, этот булыжник нужен Белым Воинам. Вот и думай, за что хвататься - то ли за меч, то ли за голову, то ли за магическую книгу.

Нейтральные Маги - существа, обладающие магией слова и полным пренебрежением к происходящему. Но, самое главное, они зачем-то содержат Магическую лавку и Магический полигон, где за некоторую плату можно все, связанное с магией купить, продать и т. д.

Возможны также иные, не предусмотренные выше, мерзавцы, придуманные всеми известными Вам авторами. Ограничение одно - таковые будут допущены к игре только по предварительному согласованию с мастерской группой.

Игровые блоки.

Темная Область - город Зла. Аристократическое поселение. Рабы занимаются добычей золота.

Остальные - торговлей, войной, изучением магии и т. д. Обладает магической защитой.

Лагерь Белых воинов - его прообразом послужила Шамбала. Создан в противовес городу Зла. Магическая защита.

Магический полигон - здесь можно получить любую информацию, так или иначе связанную с магией. Магический полигон, служащий для испытания заклятий.

Страна Лесов - жили, никого не трогали, хорошо ели, вкусно пили и вот на тебе - является кто-то и хочет все отобрать.

Лабиринт смерти - генетический полигон, созданный в стародавние времена. Первым

Черным Властелином. Много тысяч лет он был заперт и вот...

На деле - это словесная игра с мастером. Вы вслепую ходите по заранее начерченному лабиринту, в котором всех встречаемых персонажей отыгрывает мастер. В Лабиринте находятся огромное количество артефактов и просто плюшек, но, что бы ими завладеть, их надо вынести, верно?

Без пищи в Лабиринте существа, исключая духов, погибают через 25 ходов.

Мертвятник - любой мастер игры.

Возможны иные поселения.

Блок: Магия



Магия.

Магия двухуровневая. Высший уровень игрокам практически недоступен. Представляет собой магию слова. Этим уровнем обладают нейтральные Маги, Мастера и существа, имеющие соответствующий сертификат.

Низший уровень - доступен любому персонажу. Ее смысл заключается в концентрации магической энергии на конкретной задаче посредством магического символа - пантакля. Для применения заклятья необходимо точное знание последствий его применения как для применяющего, так и для того существа, в отношении которого оно применяется. Началом кастования считается произнесение магом слов - Именем стихии... Если в данный момент маг не атакуется физическим оружием, то время вокруг него замедляется, и он становится недостижим для окружающих, так же как и тот, кого, он атакует. До тех пор, пока маг не дочитал заклятье до конца, последний имеет право сам атаковать мага физическим оружием.

После окончания произнесения заклятья это право исчезает. Последней фразой заклятья считается фраза - Да будет так.

Далее атакуемому сообщается то, что с ним происходит.

Например: «В тебя летит огненный шар, который лишит тебя 15 магических хитов.»

После этого маг рвет заклинание и ждет. Чего? Если атакуемому есть, чем защититься - он имеет право это сделать, если нет - то с ним происходит то, о чем сказал маг. Если атакованное существо убито, то оно обязано это обозначить, если нет - то все, что угодно - как кастовать, так и рубить или убегать.

Магия - поддается систематизации, т.е. есть возможность ее конструирования. Законы ее конструирования описаны в библиотеках и некоторых других источниках. На начало игры знанием этих законов не обладает никто, кроме нейтральных магов.

2.0.0.3