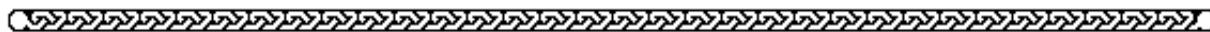


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Ксанф. Эпизод первый

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила БЗИК-2000.

Ксанф. Эпизод первый.

Игра будет, проводится 6 февраль 2000 г. В Шепкинском заказнике. Игра однодневная. Игровое время (примерно) с 10:00 до 17:00. Возможно, будет доставка на место.

Мастера - сэр Тагорн de l`Affute (Ленчик), Тинвэ Митейтиль (Инка), Чук (Чук). По вопросам участия и организации обращаться к Мастерам - где увидите (Инка тел.:35-35-82 с18:00 до 22:00; Ленчик тел.: 34-03-34 с 19:00 до 22:00). Контрольный сбор (для точного выяснения кто, когда куда) состоится 30 января на тренировке.

Квента Игры.

И сидел демон Ксанф в пещере. И думал он логическую задачу. И упал ему кирпич на голову. Очнулся демон от размышлений мудреных, обозлился на кирпич (хоть и придумал в тот момент закон всемирного тяготения) и зашвырнул его далеко-далеко. И стал тот кирпич Камнем, и раскололся тот Камень на части. Прознали о Камне том всякие-разные, и родились у них мысли. Одни думали о том, как бы Камень тот на себя работать заставить, другие - на благо общее, а иные - изничтожить вредный продукт демонова гнева. Но куда обломки упали, и сколько их в природе имеется - никому не ведомо. Но тайное рано или поздно становится явным, и кто ищет - тот обрящет, а кто не найдет - обломается. И потому стали все ходить и обломки искать...

А демон, кирпич, зашвырнув, неизвестно куда делся...

Мастера.

На данной Игре - не столько люди, написавшие данные Правила, сколько Боги, а потому мастерский произвол является ни чем иным, как божественным откровением (либо сранью господней). Несмотря на то, что мастеров на игре ТРОЕ, находятся они географически в разных местах, слово любого из мастеров на Игре - ЗАКОН. Например, одно и то же деяние разные мастера могут оценивать по-разному, либо наградить, либо ... ну это как повезет. Все мастера на игре имеют одинаковый статус - Главного мастера НЕТ. Таким образом, если вам понадобится любая мастерская помощь (получение информации, квестов, апгрейдов-даунгрейдов, или если вас убьют ненароком), то смело можете обращаться к любому из Мастеров.

Персонажи и роли.

Всем присутствующим на Игре персонажам позарез нужен тот самый камень, который так разозлил демона. То, зачем нужен камень данному игроку или команде, определяется народностью персонажа.

На игре присутствуют три народности:

1.Ксанфиты - коренные жители Ксанфа. Спят и видят, как бы отгородиться ото всего мира. Поэтому камень им просто необходим, так как по древним легендам с его помощью можно установить непроходимый для всех живых существ барьер.

2.Манденийцы - жители граничащей с Ксанфом страны Мандении. Считают, что камень - это зло, а посему его надо уничтожить.

3.Приграничники - эмигранты из Мандении и Ксанфа, жители ничейной территории между этими странами. Из тех же древних легенд знают, что камень этот неким образом можно себе подчинить и тому, кому это удастся, получит от жизни много вкусного.

Как видно, камень - это лишь инструмент для представителей разных народностей добиться своего. Выигрывает тот отряд (но не вся народность), который сумел использовать камень по своему усмотрению.

Осколки камня может взять не всякий персонаж (а как минимум суперзабубенный). Наращивание собственной забубенности осуществляется путем свершения разнообразных игровых деяний и подвигов, насколько подскажет это ваша фантазия и Мастер, дающий вам квест.

Во второй половине Игры возможно возникновение альтернативных целей для персонажей средней и малой забубенности. Но это произойдет неожиданно для всех.

Степень вашей забубенности будет определяться количеством "бубенов", уровнем персонажа, его способностями и свойствами. Все это можно получить у Мастеров (условия они вам объяснят на Игре). Однако в ходе Игры необходимо помнить, что одно и то же деяние разные мастера могут оценивать по-разному.

Информация.

Так как Игра построена на основе информационного моделирования, то информация играет немаловажную роль. Рекомендуется обмениваться ею с другими персонажами и командами не только в Мертвятнике, но и на игровом поле, будучи живыми. Кроме того, не стесняйтесь задавать Мастерам вопросы, причем каждый Мастер - сам себе на уме, и дает свою часть информации по интересующему вас вопросу. Также не забывайте, что информация, кажущаяся вам абсолютно бесполезной, может или понадобится вам в дальнейшем, или необходима кому-либо из игроков. А посему не стоит делиться ею с первым встречным просто так, а поговорить с кажущимся противником зачастую оказывается гораздо выгоднее, нежели снести ему голову в праведном, но глупом порыве.

Блок: Боевка



Боевые правила.

Бездеспешный персонаж на начало Игры имеет 4 хита. Количество жизней персонажа ограничено двумя жизнями, но есть возможность получить у Бога дополнительную жизнь.

I. Оружие.

Наличие кистеня, щита, древкового и метательного оружия у каждого конкретного желающего игрока обговаривается в индивидуальном порядке, поскольку право владеть данным оружием, на этой Игре надо заработать. Древковым оружием МС считает копья, алебарды, протазаны, глефы, бердыши, нагинаты, топоры и другие подобные изделия. На игре принципиально нет такого оружия, как булава, двуручный меч, боевые и осадные машины и механизмы.

Наличие у каждого игрока кинжалов, мечей и кулуарок активно поощряется. Вводится такое оружие, как посох: двустороннее древковое оружие, диаметр древка 3-5 см, длиной 150-200 см, с безопасной четко выраженной (отмеченной) поражающей частью на обоих концах не более 15 см. Посох можно перехватывать рукой в любом месте, поражает только реально незащищенные доспехом части тела. Голова для него - непоражаемая зона. Во избежание непоняток на полигоне просьба желающих владеть посохом подойти к Мастерам заранее.

Клинковое оружие:

Кинжалы: длина до 60 см. Пробивают только легкий доспех, кроме этого поражают только реально незащищенную доспехом поражаемую зону. Могут использоваться в любом сочетании.

Мечи одноручные и полторные: длина 60 - 120 см, вес 900 - 2000г. минимальный диаметр клинка (для неплоских мечей) 10 мм, - пробивают любой доспех, кроме сверхтяжелого. Могут использоваться в любом сочетании. Мечи указанной длины, но меньшего веса или диаметра приравниваются к шпагам. По специальным просьбам - полторный меч ударом двумя руками снимает один хит с корпуса через сверхтяжелый доспех (мастера в этом вопросе рассчитывают на честность самих игроков)

Древковое оружие:

Копья - 160 - 300 см, обязателен мягкий наконечник диаметром не менее 5см, для рубяще-режущего обязательна выраженная режущая грань из мягкого материала, пробивают любой доспех. Копья выполняются так, чтобы древко не деформировалось от колющего удара. Минимальный диаметр копья (среднее значение для копий сужающейся формы) 15 мм. Засчитываются только колющие удары копьем, при наличии режущей грани считаются и режущие и рубящие удары. На копье можно выделить зону до 40 см (включая и наконечник), за которую нельзя производить захват его рукой. Если эта зона не выделена, то захватывать нельзя только за сам наконечник.

Алебарды (протазаны, нагинаты, секиры и т. п.) - 160 -300 см, минимальный диаметр - 15 мм, обязательна выраженная рубящая грань из мягкого материала, пробивает любой доспех. Поражают любым ударом. Двуручные топоры и т.п. не могут использоваться в любом сочетании с другим оружием. Параметры: 120 - 150 см, 1500 - 2000г. Обязательно должны иметь мягкие рубящие грани. Пробивают любой доспех.

Одноручные топоры: длина 45 - 120 см, вес 900 - 1500 г. - пробивают любой доспех. Могут использоваться в любом сочетании. В боевой части топора обязательны отверстия для облегчения веса и амортизационный вырез в резиновом лезвии (!!!), если боевая часть выполнена из легкого материала, то ее рубящий край должен быть мягким и иметь воздушную прослойку между несущей и "гуманизирующей" частями.

Метательное оружие:

Луки и арбалеты - стрелы пробивают любой доспех и снимают 2 хита с корпуса, 1 хит с конечности. Натяжение тетивы не более 10 кг, на стрелах обязателен мягкий наконечник диаметром не менее 3 см. Каждая стрела должна пройти мастерскую проверку. Стрела снимает хиты только при прямом ("колющем") попадании. Рикошет стрелы, изменивший

направление ее движения (то есть не рикошет о волосы не катит) не снимает хитов. Каждая стрела должна иметь отмеченное у Мастера клеймо владельца. За использование “ничейных” неклеяемых стрел - дисквал.

Примечание. Палочка длиной 40 см с натянутой на ней резинкой для трусов, за лук не считается. Размеры луков не регламентируются, но Мастера оставляют за собой право не принимать луки, не соответствующие понятию “метательное оружие”.

Оружие с особой поражаемой зоной:

Кулуарка - проведением по горлу в небоевой обстановке снимает все хиты. В бою не используется. Изготавливается резины, пластика и т.п. не более 25 см. Кожаный ошейник, усиленный металлом (и т.п.) полностью защищает от кулуарки!

Кистень: боевая часть обязательно - из очень мягкого и легкого материала (поролон, синтепон и т.п.), который набивается неплотно. Пробивает только легкий и средний доспех, снимает хиты со всей поражаемой зоны, как и прочее оружие. Кистенем разрешается наносить удары по голове: удар по голове без шлема или в лицо, незащищенное забралом, убивает сразу, по шлему - снимает 3 хита. Параметры: рукоять до 50 см, гибкая часть вместе с боевой до 35, боевая часть диаметром 10 см. Если кистень имеет несколько “шариков”, то поражает он все равно как один (достаточно попадания хотя бы одного из “шариков”).

Шиты: любые безопасные. Запрещены опасные выступы, умбоны (определяется мастером) на поверхности щита. Один человек может использовать не более одного щита. В щит разрешается наносить удары ногой. Запрещены удары ребром щита. Разрешен толчок плоскостью щита. Баклер: щит, габариты которого не превышают в любом направлении 30 см. Позволяется использовать в сочетании с любым оружием, кроме обычного щита. Разрешается носить только на руке. В баклер нельзя наносить удары ногой. Мастера оставляют за собой право не принимать оружие, не соответствующее параметрам безопасное эстетики и играбельности. А поэтому тем, кто хочет пользоваться оружием, не прописанным в данных правилах, необходимо обратиться к мастерам заранее.

II. Доспехи.

На игровом поле отсутствуют супертяжелые доспехи. Все остальное присутствует, но с оговорками.

К рассмотрению на звание "Доспехи" принимаются изделия, сочетающие в себе эстетичность и функциональность.

Доспехи делятся на три категории:

А. тяжелый - прибавляет 2 хита (пробиваемость тяжелого доспеха);

В. легкий - прибавляет 1 хит (пробиваемость среднего доспеха);

С. (не допущено цензурой) - это говнище за доспех не считается - отнимает один хит.

Наручи, поножи, защита плеч и бедер - выполняются из металла, закрывающего полностью предплечье или голень с внешней стороны, но не могут выступать за пределы локтя (колена) более чем на 2 пальца владельца. Должны быть жесткими. Остальные конструкции (мягкие с неплотно наклепанными пластинами, слишком малых размеров или из тонкого материала) могут использоваться для защиты конечностей, но не будут исключать условно-поражаемую зону. Такие элементы обязательно носить под одеждой, дабы не возникло потом неприятностей при подсчете хитов во время битвы. Бедра и плечи закрывать необязательно, но чтобы придать им ту или иную непробиваемость, они должны быть закрыты: бедра - набедренниками из прочного металла (должны закрывать 60% бедра), либо металлизированной юбкой до колен (при желании иметь на бедрах

непробиваемость сверхтяжелого доспеха закрываются и тем и другим), плечи - на 60%, - тем видом доспеха, непробиваемости которого вы хотите добиться

Ввиду всего вышеперечисленного рекомендуется заранее показать доспех мастерам. На игре защитные свойства доспеха могут изменяться.

Блок: Страна мертвых



Мертвятник.

Убитый персонаж должен посетить любой из трех загробных миров, в которых, среди кипящей серы, вас ждут с распростертыми объятьями.

Мертвятник - это не столько место для отсидки духов, сколько место еще одного игрового действия (весьма специфического, надо заметить), в процессе которого вы можете даже (как знать, как знать) получить много вкусного, или (положа руку на сердце) невкусного.

Однако стандартные функции мертвятника остаются в силе, несмотря на то, что их, на Игре три штуки. Параметры нахождения в мертвятнике и выходе из него (время отсидки, параметры выходящего персонажа и т.п.) определяются тем Мастером, который данным мертвятником заведует.

Есть возможность после отсидки не потерять жизнь. Конкретные условия данного деяния вам сообщат также на месте, однако рекомендуется живым сопровождать мертвых к месту их последнего пристанища (или подойти в оное место в течение 15 минут после момента прибытия мертвого в мертвятник), так как без посильной помощи живых мертвые смогут выйти только обычным способом.

Блок: Магия



Магия.

Магия на игре стандартная - карточная, контактная. Хотя, это все только в начале, для не магов и немых пизантов. В дальнейшем возможны и суперзабубенные маги, а у них, что понятно, могут быть и площадные заклинания, да и покоцать они могут многих.

Чтобы использовать заклинания, вводится такая характеристика (доселе в народе жутко неизвестная), как мана. Откуда она берется, и с чем ее едят (а также, как получать и использовать заклинания) вы узнаете у Мастеров на Игре.

Кроме заклинаний будут иметь место магические свойства, которые тоже карточные и контактные, но, в отличие от заклинаний, никак не привязаны к мане.

И заклинания, и свойства бывают разных уровней. Например, нежно любимый народом файербол 1-го уровня разительно отличается по поражающим свойствам от файerbола 3-го уровня.

2.0.0.3