

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

Название игры: В поисках правды

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабак](#)[Вводные](#)[Мемуары, воспоминания, отзывы](#)

Блок: Общие правила, разное



ИГРА:

В ПОИСКАХ ПРАВДЫ.

Место действия: Оброа-Скаи

Полигон: Хотьково (Подмосковье).

Другая информация: Игра будет проходить с 19 по 20 августа включительно.

Мастера:

Хохлов Юрий (Riff)

Харитоновна Екатерина (Юта aka Elester)

Зубик Михаил (Lord Zyb)

Старостин Василий (Basil 1/2)

Форма подачи заявки.

Ф.И.О. персонажа.

Возраст персонажа.

Раса персонажа.

Система Планета.

История расы (если взята не из SWU).

Особенности расы (если взята не из SWU).

Пол персонажа.

Род занятий.

Особенности персонажа.

История персонажа.

Ф.И.О. игрока.

Контакты (все какие есть): Телефон. E-mail. ICQ. SWU - Star Wars Universe.

Чтобы игрок мог продолжить игру после смерти своего персонажа, он должен иметь две запасные легенды.

Игровое время.

Игра идет с 8.00 до 22.00. Для соблюдения правдоподобности развития событий 1 день реального времени является 1 месяцем сюжетного времени. По ходу игры все действия (лечение, ремонт и пр.) оцениваются в реальном времени.

Палатка является неигровой территорией. Запрещается оставлять на неигровых территориях игровые предметы.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Великий период изучения галактики, в уже заселенной центральной части, которой появляется зародыш Республики. Но пока Республики нет, как государства единственной надеждой борцов за свободу является Орден Джедай, которому приходится отражать атаки Ситов, вернувшихся из-за пределов Внешних Миров. Как гласит летопись, давно, во времена расцвета Ситской Империи, начались междоусобные войны, которые грозили перейти в серьезные галактические конфликты. Именно тогда группа Ситов решила отправиться на освоение новых миров. Они нашли много новых миров, где поселились, начали развиваться и собирать новый орден. Оставшиеся Ситы погрязли в раздорах и были повержены вновь сформированным орденом Джедаев. И теперь, спустя много лет, Ситы вернулись из далеких миров, чтобы восстановить утраченную власть. Ситуация в центре галактики обстояла не лучшим образом. Системы, находящиеся в ядре галактики, уже готовы подписать соглашение, которое должно дать жизнь Республике. Более отдаленные системы, находились либо на грани войны, либо не хотели иметь ничего общего с договором, либо вообще не имели никакого правительства и являлись местами скопления контрабандистов, наемников и прочих криминальных элементов. Вообще пиратство и разбой являлись достаточно частым явлением для Среднего Кольца галактики, так как через него проходит основное число торговых путей. Далеко не каждый синдикат или частный торговец мог позволить себе нанять достойную охрану, поэтому конвои, иногда даже полностью беззащитные, всегда становились легкой добычей для пиратов. Отдельные группы пиратов и контрабандистов иногда объединялись в достаточно внушительные группировки и пытались устанавливать полный контроль над некоторыми торговыми маршрутами и даже планетами. Но из-за отсутствия дисциплины и алчности, не многим удавалось просуществовать достаточно долгое время. К таким группировкам относилась и Кси'Лор. Этой шайке, под предводительством босса Дорона, удалось захватить контроль над единственным крупным поселением на Оброа-скай. В связи с появлением власти в лице жадной и ничего не смыслящей в экономике банды, были опустошены все торговые пути, пролежавшие через эту планету. Местные жители, зарабатывавшие на жизнь ведением собственного хозяйства, оказались вообще лишены какой либо возможности продавать товар, сами начали заниматься пиратством. Объединялись в группы, на собранные деньги приобретали корабли и улетали в соседние системы грабить транспортные суда. Оставшиеся фермы производили урожай, достаточный, чтобы прокормить их владельцев. Но, как и все банды, со временем Кси'Лор раскололась и планета опять оказалась без власти.



Блок: Боевка

БОЕВАЯ СИСТЕМА.

I. Описание состояний и ранений.

Каждый персонаж имеет 10 единиц здоровья (Health Points). Если этот показатель становится равным Нулю или менее, персонаж умирает сразу.

Каждому количеству Health Points данного персонажа соответствует физическое состояние этого персонажа.

Ограничения на действия персонажа:

10-6: Нет ограничений.

5 - 4: Не может бегать.

3: Может только ползать, из оружия пользуется только бластером.

2: Только лежит, может разговаривать, не может обращаться ни с каким видом оружия.

1: Бессознательное состояние

0 и менее: Смерть.

II. Оружие.

Оружие на данную игру:

- бластеры
- станнеры
- световые мечи
- виброоружие

Всё остальное оружием не считается. Перед игрой все оружие будет проверено мастерами на предмет безопасности и антуражности.

Бластеры.

Это оружие отыгрывается пружинными пистолетами, стреляющими пластмассовыми пулями (так называемая "китайская пневматика").

Поражаемая зона: полная, кроме головы и шеи. Если такое попадание всё-таки происходит, то оно не засчитывается.

Попадание:

- в корпус ("майка+плавки"): сбивает с ног и обездвиживает (до оказания первой медицинской помощи), снимает 5 единиц здоровья.

- в конечность: невозможность действовать этой конечностью, -3 единицы здоровья и соответствующее попаданию нарушение функций данной конечности (большую роль здесь играет театральный аспект, т.е. игрок должен сам решать, как лучше следует изобразить персонажа с данным ранением).

Мощность всех бластеров на игре одинакова.

Обязательные ограничения функций конечностей при попадании из бластера:

- повреждённая нога: не может бегать, максимум - быстрая "ковыляющая" ходьба обе ноги: садится на землю.

- повреждённая рука - не может действовать этой рукой (замечание: единственное действие, которое можно ей совершать - это перезарядка пистолета, поскольку в "ЗВ" для стрельбы из бластера не требовалась перезаряжающая рука).

Световые мечи.

Пока меч находится на поясе, он считается выключенным. После выхватывания меч

считается включенным, если его владелец заранее не скажет, что достает меч в выключенном состоянии.

Поражаемая зона - полная, за исключением головы, горла, паха, кистей рук и стоп. Если происходит удар в голову, шею или пах, то засчитывается по игре и считается смертельным.

Однако просим вас не наносить таких ударов!

Удар мечом в корпус - смерть.

Удар мечом в конечность отрубает ее, а также отнимает 5 Health Points. Если при ударе в корпус на пути "лезвия" встречается рука, то меч разрубает и руку, и корпус.

При отрубании одной ноги игрок встаёт на колено "отрубленной" ноги.

При отрубании обеих ног игрок падает на землю.

Ожог - в случае касания какой-либо части тела (но не такого, при котором разрезалась бы конечность или туловище), отнимает 1 Health Point.

Меч перерубает любой предмет или оружие, в том числе и рукоять другого меча.

Персонаж, хорошо владеющий световым мечом (определяется мастерами), может отбивать выстрелы бластеров. Отбивающий должен сделать взмах мечом в ту сторону, откуда был произведен выстрел (или выстрелы). В этом случае засчитываются попадания только в спину.

Виброоружие.

Удар виброклинком считается как удар световым мечом. При соприкосновении со световым мечом клинок считается перерубленным и далее использоваться не может (должен быть немедленно отброшен).

Станнеры.

Отыгрываются водяными пистолетами. Зона действия - корпус и голова (попадания в конечности не считаются). Попадание сбивает с ног и обездвиживает до оказания первой медицинской помощи или через 10 мин, но не снимает единиц здоровья. Попадание из стайера должно быть прямым (т.е. брызги или незначительная часть струи не считаются).

III. Дополнения.

Самопоражения и поражение товарищей по команде засчитываются.

Блок: Плен



Связывание осуществляется при помощи браслетов-наручников. Браслеты отыгрываются скотчем - неплотно обматываются кисти рук. Браслеты может снять только тот, кто сковывал, или же они могут быть срезаны виброоружием. Любые другие виды связывания не допускаются.

Блок: Обыск



Обыск.

Только словесный - обыскивающие спрашивают у обыскиваемого о наличии предметов в КОНКРЕТНОМ месте его одежды. Если они забудут спросить про какое-либо место

(например, за голенищем сапога), то предмет остается в этом месте.

При **ограблении** можно переписать на свой счет половину суммы на кредитке ограбленного, при этом саму кредитку отбирать запрещается.

Блок: Медицина, лекари



МЕДИЦИНА.

Все, от чего страдает любое живое создание - это болезни и ранения. В условиях игры все заболевания - это боевые ранения: резано колотые раны и ожоги различной степени тяжести. Оказать первую медицинскую помощь способен каждый, вопрос - захочет ли...

Medkits (аптечки) входят в снаряжение любого корабля (как автомобильная аптечка), кантины, а также имеется у некоторых персонажей. В нее входят:
 перевязочное (бинты, пластыри, медицинский клей, жгут, игла и нитка);
 дезинфицирующее (типа йод, перекись водорода, марганцовка);
 обезболивающее внутреннее (аналгетики, снотворное) и внешнее (типа Панзенол, Солкосерил, заморозка);
 А также некоторые универсальные средства типа: Бакта.

Любое ранение надо промыть, наложить обезболивающую мазь и перевязать. Первая помощь возвратит вам 1 НР (Health Point). Для легкого ранения этого достаточно (см. таблицу), для ранения средней тяжести и состояния 3-4 НР необходимо каждые 10 мин менять повязки. В тяжелом состоянии лучше всего вам поможет врач, но если его нет, то нежный и трепетный уход со стороны окружающих.

В случае порезов глубиной больше сантиметра и отсеченных конечностей, требуется наложить жгут и зашить рану либо, для начала, склеить ее (см. Medkits). Помните, ожоги требуют более чуткого лечения, чем порезы. Если этого не делать, то ваше выздоровление займет 1 НР за 20 мин.

Если вы все делали по рекомендации врача, меняли повязки, то ваше выздоровление будет занимать 1 НР за 5 мин. Сам себя полечить может любой, имея не менее 3-х НР и в зависимости местоположения раны.

Хирургическую операцию может проводить только персонаж, имеющий медицинское образование. Пришить потерянную конечность (голова не считается) или заменить ее на мех-электронный протез (как у Люка) можно только при наличии спецоборудования.

Поражением станнером снимается при помощи специального средства вводимого внутримышечным уколом.

НР	Состояние	Действие
10	Здоров	Может все
9, 8, 7, 6	Легкое ранение	Способен на любые действия, за исключением специфики ранения

5, 4	Среднее ранение	Раненый не может бегать
3		Может ползать, стрелять из бластера
2		Только лежит, разговаривает, не может фантиться, никак
1	Тяжелое состояние	Только лежит
0	Смерть	

Если под рукой не оказалось врача или еще кого-нибудь, вы можете обратиться к Джедаю. Об их способностях ходят легенды. Говорят, они могут умирающего поставить на ноги в считанные минуты, кто его знает, может и правда...

Блок: Демография, евгеника



Общие правила "оживления" игроков:

- Игрок появляется новым персонажем, но примерно в той же области (профессии) (например, контрабандист становится наемником или пиратом).

Блок: Страна мертвых



ПРАВИЛА СМЕРТИ И ОЖИВЛЕНИЯ ИГРОКОВ.

Убитый персонаж надевает белую повязку на голову и находится на месте смерти 10 минут. Затем игрок направляется в мертвятник.

- Срок отсидки в мертвятнике - до 2 часов. Некоторые персонажи, владеющие Силой, после смерти переходят в "духов". Игрок надевает голубую повязку сразу после смерти персонажа. Дух может быть замечен только после того, как обратился к кому-либо, и только тем, к кому обратился.

Блок: Магия



ПРАВИЛА ПО СИЛЕ ДЛЯ НЕ FORCE-SENSITIVE.

(не предрасположенных к изучению Силы).

Действие Силы подразумевает действие способностей и качеств, которыми владеет персонаж, познающий Силу (форс-юзер). Игроки таких персонажей учат также "внутренние" правила, отвечающие за применение Силы и не позволяющие злоупотреблять этим преимуществом "владения" Силой. В настоящих правилах излагается информация о том, какие способности могут быть использованы на игре, в частности, применены к вам, и как должно отыгрываться действие той или иной способности; это могут быть и атакующие воздействия на других персонажей, и телекинез, и способности самоконтроля и лечения.

Способности, которые могут быть использованы:

Название: Block (блок)

Описание: Персонаж защищается от воздействия любого оружия, кроме светового меча.

Отыгрыш: Произносится "блок!" и выставляется рука ладонью от себя.

Название: Pool (притягивание)

Описание: Притягивание свободно лежащего предмета, его никто не должен держать в руках, он не должен быть закреплён. Персонаж может и отпустить предмет, перестав его притягивать.

Отыгрыш: Предмет не должен находиться далее 15 метров от игрока, который объявляет "притянуть", затем подходит к предмету, берёт его и возвращается на исходное место.

Название: Throw (бросание)

Описание: Способность бросать предметы на расстоянии. Используется также для атаки.

Отыгрыш: Расстояние между бросаемым предметом и игроком не должно быть более 10 метров. Нужно подойти к предмету, сказав "бросание", бросить его, и вернуться на прежнее место. Если брошенный предмет попадает в кого-либо, он наносит ущерб 2 НР. Нельзя бросать опасные предметы (острые или тяжелые). Бросок нельзя производить в голову.

Название: Presence (чувство присутствия)

Описание: Чувство местонахождения других персонажей.

Отыгрыш: Игрок, желая просканировать место на наличие других персонажей, произносит "чувство" и все игроки в радиусе 15 метров должны хлопнуть в ладоши, но им не обязательно выходить из укрытий.

Название: Lighting (молния)

Описание: Метание молний. Действует только на персонажей, невозможно, например, испортить оружие или вывести из строя какую-либо систему.

Отыгрыш: Игрок направляет руку в сторону атакуемого персонажа и произносит "молния", и говорит число отнятых НР. Дальность действия не более 5 метров.

Название: Grip (захват)

Описание: Душение на расстоянии (не действует на владеющих Силой). При применении способности атакуемый не может использовать оружие, роняет его на землю и хватается за шею от нехватки воздуха. Также не может передвигаться, кроме разворота на месте. Теряет 4 НР.

Отыгрыш: Атакующий произносит "захват" и сжимает руку в кулак в течение 5 секунд (время действия удушья). Расстояние между атакующим и атакуемым - не более 5 метров на момент произнесения слова. Во время действия удушья атакующий не использует никакого оружия; может передвигаться

Название: Freezing (парализовать)

Описание: Парализовать конечности противника. Он может медленно передвигаться, но роняет оружие, и его руки и ноги немеют. Атакуемый не теряет НР.

Отыгрыш: Атакующий произносит "парализовать" и направляет руку в сторону атакуемого, держит её так 5 секунд (время действия способности). Расстояние между игроками - не более 5 метров на момент произнесения слова. Во время действия способности атакующий не использует никакого оружия; может передвигаться.

Название: Push (толчок)

Описание: Удар, толкание на расстоянии. Персонаж, которого так толкнули, теряет равновесие и падает. Возможно воздействие на нескольких персонажей, если они стоят рядом.

Отыгрыш: Применяющий игрок делает жест ладонью от себя (как если бы толкал физически) в сторону противника и говорит "толчок". Противник должен сделать, несколько шагов назад и упасть ("отлетание" от такого удара должно быть передано достаточно правдоподобно). В случае осколков, грязи и прочей неудачной почвы под ногами допускается приседание вместо падения на спину (хотя земля, пыльная дорога или мокрая трава - не причина, чтобы не падать). Расстояние между атакующим и атакуемым персонажами - не более 3 метров. Если несколько игроков находятся рядом (не далее метра друг от друга), то действие от удара обязан отыграть каждый из них.

Название: Affect mind (влиять на мысли)

Описание: Способность влиять на память и ощущения другого персонажа.

Отыгрыш: Применяющий произносит "вы видите" или "вы слышите", и описывает, что видит или слышит персонаж.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Предметом торговых отношений являются отчуждаемые предметы и услуги. Все торговые отношения осуществляются посредством кредитов - денежных единиц. Игровые деньги (кредиты) игрок хранит на кредитной карте. В ней записывается текущая сумма денег игрока. При совершении операций с кредиткой игрок пишет в нее новую сумму и суть операции.

Материальные отношения.

Отчуждаемыми предметами являются: деньги, боеприпасы (пульки), аптечки, световые мечи, стайеры и виброоружие. Все остальное (включая бластеры) - неотчуждаемы!

Отчуждаемые предметы можно отдать, отобрать, или забрать с мертвого персонажа. Игрок, изымающий оружие, несет неигровую ответственность за его состояние. Изымать остальные предметы запрещается. Все забранное имущество после игры возвращается владельцам или в мастерятник.

Оружие, поврежденное попаданием в него бластера, вибро- или светового меча, считается вышедшем из строя и работает только после починки за игровые деньги в мастерской.

Блок: Кабаки



На игре действует кабак - "кантина". В кабаке любой игрок может получить (без траты кредитов) пожизненную еду (еда закупается на игровой взнос и готовится командой кантины для всех игроков). Также есть игровая еда, которая покупается на игровые

деньги.

По причинам безопасности, стрельба из пневматики в кантине категорически запрещена! Игроки, за которыми будет замечен умышленный обход правил, будут направляться в мертвятник на срок, определяемый мастером, или вообще будут удалены с игры.

Блок: Вводные



Жители Арканда.

Давно, во времена правления Ситов, началось освоение галактики. Одна из экспедиций Ситов обнаружила новую систему Арканд во Внешних Мирах, но потерпела крушение. Вскоре члены экспедиции вступили в контакт с местными жителями, половина которых, как, оказалось, имеет способности к познанию Силы. Ситы правили на планете Арканд, сменилось много поколений, много строев, слово Сит было забыто, а от самих Ситов осталась лишь их технология. Все Ситские учения были много раз пересмотрены и изменены, в итоге жители Арканда приобрели огромный опыт по технике конструирования и владения Световым Мечем, но идеологические учения Ситов были искоренены. Однажды в систему Арканд попал корабль контрабандистов, которому жители помогли скрыться от погони наемников. В благодарность контрабандисты согласились выполнить просьбу жителей Арканда, и доставили сформированные экспедиции в миры прилежащие к центру галактики. В экспедиции вошли по два представителя из каждой заселенной части Арканда. После долгих странствий, по воле случая или Силы, экспедиции оказываются в одно время на планете Оброа-скай.

Вакансии:

Владения Джа'каара - 2 игрока;

Земли Мидран'а - 2 игрока;

Саморгские Леса - 2 игрока;

Владения Лонор - 2 игрока;

Норокийские Леса - 2 игрока.

Цели:

Цели Аркандов зависят от среды их обитания до того, как они попали на Оброа-скай.

Джедаи.

Новый Орден Джедай был сформирован из мастеров, падаванов и рыцарей. С момента создания ордена прошло не более 5 лет. Совсем молодой и еще не утвердившийся, он был подвержен нападению вернувшихся с окраин галактики Ситов. В тот момент, когда центральные системы уже готовы подписать договор о создании Республики, Орден Джедаев направляет миссионеров в разные, удаленные от центра галактики, системы. Мастер Джедай вместе с учеником и рыцарь отправляются в систему Обора-скай для ознакомления с обстановкой на этой планете и предложением вступить в состав республики.

Вакансии:

Мастер Джедай - 1 игрок;

Падаван - 1 игрок;

Рыцарь Джедай - 1 игрок.

Цели:

Выяснение политического строя на планете и при его наличии попытаться установить с ним контакт.

Ситы.

После того, как группа Ситов покинула Центральное Кольцо, они заселили несколько миров прилегающих к границе центра галактики. Ситы быстро воссоздали свою культуру и начали развиваться.

Они создали свою империю, поработив, все способные к мышлению и труду живые существа в своих мирах. Встав на ноги и ощутив реальную власть, они решают вернуться в Центр галактики. Прибыв в Центральные миры, они обнаруживают лишь жалкие остатки бывшего могущества, на месте которых выросли самостоятельные и разрозненные миры. Они решают восстановить власть, и на его сторону сразу переходит несколько миров. Лорд Сит прибывает на Оброа-скай для заключения договора с местными криминальными структурами на владение планетой. В это же время молодой Сит лорд, изучая древние архивы, находит старые записи, повествующие об экспедиции Ситов на Арканд, которая бесследно исчезла. Один из источников сообщает ему, что некоторое время назад на Оброа-скай прибыли представители Арканд. Сит понимает, что эти люди могут стать интересной находкой. В погоне за властью и могуществом, он самостоятельно отправляется на Оброа-скай в надежде найти себе ученика и стать Мастером.

Вакансии:

Мастер - 1 игрок;

Последователь - 1 игрок;

Лорд Сит - 1 игрок.

Цели:

Мастер и последователь: выяснить обстановку на планете, найти правящую верхушку и установить с ними контакт.

Лорд сит: Найти жителя Арканда и переманив его на свою сторону стать его мастером.

Наемники. Контрабандисты и Пираты.**Вакансии:**

Банда Кси'Лор

Босс Дорон - 1 игрок

Банда - любое кол-во игроков

Свободные наемники/пираты - любое кол-во игроков

Гражданские лица/Местные жители

Цели:

Ведут повседневный образ жизни.

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



Итак, это наша первая игра и самый первый опыт по воссозданию Вселенной Звездных Войн. Она делалась в составе мастерской группы Внешние миры. И именно она послужила основой для всего, что мы делали потом. Если внимательно разбирать правила, то во всех последующих играх можно наблюдать трансформацию этой модели. К сожалению, от нее больше не осталось никаких материалов. Я точно знаю, что на этой игре велась видеосъемка, но, увы, она для нас утрачена. Если вдруг она где-то всплывет - мы будем благодарны за копию.

2.0.0.3