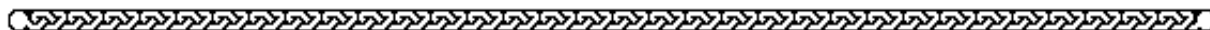


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Иркутские Дозоры

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Магия](#)

[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



Игра нон стоп "Иркутские Дозоры".

Место проведения - Иркутск, возможно расширение игровой территории.

Время проведения - от лета 2004 года и далее.

Проводится по мотивам трилогии Лукьяненко.

Правила от Филина Иркутского. Орфография и пунктуация авторские, особенно для лёгкости восприятия иногда Иные.

Спасибо отдельное Тарэну сотоварищи, Айвену магу 1 категории, Коре, Медведю за постоянные явления хаотического порядка, Самураю и его миру, Деве Атли, и всем кто знает.

"Легче убить внутри себя свет, чем разогнать вокруг себя тьму.

Всегда остаётся Надежда..."

Мастерская группа:

Филин – Сумеречный.

Крапива – Ночной.

Лайни – Дневной.

Все вопросы к мастерам задавайте на круге. БУДЕТ ОЧЕНЬ ЗДОРОВО, если перед этим Вы прочитали это литературное произведение.

Определившим своё место в дозорах на момент обращения к мастерам рекомендуется иметь при себе чистый блокнот листов на 30-40 в твёрдой обложке в полтетради - тетрадь размером.

Это Ваш игровой дневник для записи Ваших игровых действий, впечатлений о них и отслеживании их мастерской группой. По результатам таких проверок будет производиться присвоение и изменение свойств персонажей .

Предполагается брать игровой взнос ежемесячно по 50 рублей. Принимаются мотивированные варианты скидок.

Заранее приобретайте набор игровых кубиков одинаковых пять, штук. Об этом позже.

Играем по мотивам, поэтому брать имена героев книги необязательно. Там ведь Москва. У нас другой город и персоналии соответственно. Вариант использования старого игрового имени приветствуется. Ничего ведь, по сути, не меняется, осознали себя Иным, и ничего ...

Предусмотрен вариант регистрации Иных наших и иногородних не вошедших в состав всех трёх дозоров. С сопровождением и оказанием необходимой планово-оперативной помощи.

Особо приходится отметить условия зачисления в Инквизицию.
Только по рекомендации Великих обоих дозоров, светлых и тёмных.

Порядок взаимодействия дозоров.

Весь личный состав дозоров придерживается соблюдения Договора, следит за его соблюдением прочими иными. В дозорах соблюдается должностная инструкция, составленная руководителем Дозора.

У Светлых дозорных есть вся информация на тёмных и наоборот. У Инквизиции есть досье на всех. А про неё саму никто ничего пока не знает. Собственно её пока у нас и нету. Почти.

Разрешённая Договором деятельность Иных.

Иные, нарушившие это положение, будут долго ограничены в свойствах.

Согласно сложившимся местным условиям количество инициаций до синего свистка вступления Инквизиции не ограничено. Убедительная просьба не мешать этим проведению всех других игр.

Дневники проверяются, но для этого их сдают на проверку. Как правило, после всяких событий, по окончании смены и по требованию мастера.

Дозорные не уничтожают друг друга, а взаимодействуют.

Блок: Магия



Магия поединка.

Разрешено Договором осуществлять сопровождение дозорными зарегистрированных Иных лиц. В целях обеспечения собственной безопасности, а так же сопровождаемых ими Иных, ДОЗОРНЫМИ применяются следующие спецсредства, с предварительным предупреждением оппонента о присутствии "плюшек".

Амулет карманный,

герметичная капсула с крышкой с вложенным внутрь сертификатом, размером не больше ладони. Возможны и желательны инкрустации камнями и прочими гармонирующими материалами.

Амулет нательный,

подобная карманной капсула меньших размеров на цепочке, шнуре, кольцах, браслетах.

Амулет Света,

фонарь любых размеров с диодной лампой с вложенным внутрь сертификатом. Не путать с газовым, керосиновым и простым электрофонариком.

Жезл Силы или Посох силы.

Тот же фонарик, только длинный. От пятидесяти сантиметров и более, кто скока хочет в граммах.

Амулет стоп тайм,

песочные часы + секундомер, приводится в действие разламыванием песочных часов, засекается время согласно категории от третьей и выше. Подтверждается наклейкой в дневнике право на его использование.

Чаша, монета.

Выполняются в форме чаши и монеты. Имеют чип в виде мастерской гравировки. Свойства в чипе. Подтверждается наклейкой в дневнике.

Кошель.

Чип в виде мастерской вышивки. Не снимаем, не крадётся, так как не видим для постороннего лица. Подтверждается наклейкой в дневнике.

Спецсредства сделаны аккуратно и имеют фабричный вид.

От этого зависит категория, присвоенная владельцу.

Для простых Иных спецсредства запретны. Конечно, если очень хочется, то можно. Мастер выдаст. Вместе с лицензией на нарушителя.

Внимание! Не дозорный инициировать не может по определению. Исключения - согласовать с Инквизицией.

Кроме работы возможны поединки, "семейные сцены" и прочее.

Прочая магия проста и бесхитростна. Например, Подходит к светлому вампир. "УКкуссилл..., типа, тебя " - бросил кубик. Светлый сложил ладошки и дунул между, развеял его по сумраку и тожэ кубик бросил, панимаешь, согласно сертификатов на личные свойства, лицензий, оштампованных и имеющих цифровой номинал. Плюсуются очки с кубиков и ксив, и вычисляется, кто из них двоих попал, а кто поел.

Кубики используются для подведения итогов поединка вот так:

4 кат. сбрасывает один кубик

3 кат. ----- два кубика

2 кат. -----три кубика

1 кат.-----четыре кубика

Маг вне категорий кидает пять кубиков одновременно.

Уход в сумрак с секундомером.

Разные категории, разные ограничения.

Тем более по слоям, так что тем, кто хочет бегать по сумраку, надо купить ещё и механический спортивный секундомер. Другие недействительны.

Тут всё по честному: по громкому щелчку и визгу с чавканьем. А потом и смотрим, кто успел, но почему-то уже не потеет.

Отдельной строкой идёт "накачка извне".

В "Сумеречном Дозоре" Антон так Костю ловил. Думаю комментариев не надо. Строка идёт на титул дневника наклейкой.

Лицензии тоже вклеиваются под корочку дневников. Всё проштамповано мастерами должно быть.

Блок: Вводные



Существа и персонажи в городе Иркутске.

Ночной дозор.

1. Люди: все маги и волшебники, шаманы и волхвы без исключения, но с разными категориями и перспективами развития. Категории с седьмой по первую. Количество магов вне категорий ограничено следующим количеством (сядьте, а то упадёте): три супружеские пары .

2. Перевертыши: тоже все могут быть магами, но не все хотят. Категории без ограничений. Перевертышей вне категорий в принципе могло и не быть. Да и какие категории у перевертышей.

Но решено и постановлено для общего блага: система калибровки по категориям у всех типов и во всех дозорах универсальна. Посему перевертышей вне категорий может быть не более четырёх супружеских пар. Так и тянет следующей строкой пустить " прочие существа", но предоставляю соискателям светлым самим пофантазировать на эту интересную тему

Инициация светлого.

" С кем ты брат? " "

Придумывайте сами. Объявляется конкурс на самую светлую инициацию.

Призом будет +2 уровня

Дневной дозор.

1. Люди: колдуны, ведьмы делятся на:

а) колдунов универсалов вне категорий, ограниченных в количестве с числом пять.

б) колдунов специалистов:

1.) стихия огня - боевые

2.) стихия воды - лечение, проклятия

3.) стихия земли - аналитики

4.) стихия воздуха - погода (Очень редки).

Категории с четвёртой по первую.

2. Оборотни: магических навыков не случалось, но категории с четвёртой по первую. Количество на больших оборотней ограничено двумя.

3. Вампиры: категории с четвёртой по первую. Высших вампиров никогда не было много, значит не более двух. Как только появляется третий, его тут же развеивают, или провожают в Инквизицию .

4. Прочие существа: категории с пятой по первую. И вне категорий их будет не более трёх персонажей.

Инициация Тёмного.

1. Выявление среди людей.

2. Встреча, экскурсия в мир иных, демонстрация навыков.

3. Становление перед выбором: слюняво присматривать за людьми или обрести

настоящую, истинную свободу.

4. Ввод иного в сумрак (при достаточно сильных способностях он войдет сам), категория выкидывается кубиком.

В стане тёмных уже есть Великая колдунья. Предлагаю проникнуться моментом.

Сумеречный дозор.

Видовая конгломерация складывается произвольно из тёмных и светлых.

Всё тоже, но ограничено количество существ с категорией. Не более восьми.

Количество же существ вне категорий наоборот неограниченно.

Набор осуществляется только из дозорных. Исключения редки, как зарплата.

Инициация Сумеречного.

Конкурс продолжается. Инициация инквизиции. Приз +3 уровня.

Как таковой смерти нет. Есть потеря свойств иного в среднем на неделю.

Ну, а если тебя по ветру в сумерках развеяли, то играть снова можно только другим персонажем.

Конкурс на отыгрыш процесса восстановления сил.

Первый гениальный вариант будет отмечен отдельно. Остальные двенадцать по +1 уровню.

Есть так же постоянно действующий бонус: три самых плодовитых дозорных смогут частично не платить взносы.

2.0.0.3