

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

Название игры: Властелин Колец

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила крымской полигонной ролевой игры "Властелин Колец"

Версия 1.3

Общая часть.

Игра проводится по одноимённому произведению Дж. Р. Р. Толкиена. Отыгрываемый период - с начала книги. На игре могут присутствовать все лагеря и расы, указанные в книге. Мы постараемся сделать эту игру максимально сбалансированной, так, чтобы она понравилась и файтерам, и людям, которые планируют большей частью выполнять квесты и упираться в отыгрыш. Однако это не значит, что файтеры могут забить на прикид, отыгрыш и только ходить и рубиться сутки напролёт - от вас, любители помахать фишками, тоже требуется умение играть, соблюдать игровую этику и быть вежливыми относительно других игроков. Все игроки, которые хотят заявиться на именные роли, должны заранее (как минимум за неделю до игры) сообщить об этом мастерам. Это делается для того, чтобы потом на полигон не приехало десять Саруманов или три Фродо. В случае если такое всё же произойдёт, предпочтение будет отдаваться игроку с лучшим прикидом, соответствием желаемой роли и тем, кого мастера знают как умелых игроков, не залажающих роль. На начало игры именные персонажи и команды получают некоторые квесты - их выполнение не обязательно, но весьма желательно, особенно, если вы хотите получить разнообразные бонусы. Квесты прочим игрокам выдаются, только если они заранее пришлют квесты мастерам. Также по ходу игры можно будет выполнять некоторые задания, получая за это соответствующие плюшки.

Игровая этика.

Я думаю, что все более-менее об этом уже слышаны, но всё же :). Чтобы игру не портили, мастера будут жестоко карать болезнями, смертями и плохими словами игроков, называющих друг друга по реальным именам, применяющих в игровом общении

термины из компьютерных игр и ДНД, много ругающихся матом и прочее. Употреблять на полигоне спиртное в больших количествах и наркотики вообще - запрещается. Учтите - полигон Малиновый Ручей, и ноги и прочие части тела там можно ночью обломать вполне здорово. Большая просьба - не привозите с собой глюков, т.е. неиграющих людей. А если всё-таки так уж надо, позаботьтесь о минимальном прикиде этому человеку, чтоб он своим внешним видом не портил атмосферу игры. Каждая команда перед началом игры может показать сценку из своей жизни. За это выдаются бонусы. Оцениваться сценки будут по следующим критериям: соответствие сценки отыгрываемому периоду, артистизм, массовость, музыкальное сопровождение (правила ХИ-99).

Мастерский состав:

Мартынов Андрей (Горлум) - Тел: (0692) 544930 e-mail: ravenlord@km.ru (принимающая квенты)

Маснев Евгений (Флинт) - Тел: (0692) 377511

Исаенко Дмитрий (Кашей) - Тел: (0692) 367858 e-mail: steel_ne@inbox.ru

Федченко Александр (Сыр) - тел.: (0692) 573137 e-mail: sir1980@mail.ru

Если по ходу игры у вас возникнут какие-либо претензии к мастерам, то просьба сначала заглянуть в правила - может, там есть ответ. Последнюю версию правил можно найти на сайте www.kcm.h10.ru. О любом изменении в правилах будет объявлено на построении всем игрокам. Решения одного мастера другим не отменяются, если только те не противоречат правилам. События назад не откручиваются. Данная версия правил не является окончательной, возможны изменения и дополнения.

Игра будет происходить на полигоне "Малиновый Ручей" 3-5 октября 2003г. Взнос - 8 гривен (жизнь дорожает, господа).

Расы.

На игре присутствуют следующие расы: люди, орки, урук-хайи, гномы, эльфы, хоббиты, бьорнинги. Представителем данных рас может ехать любой игрок. Требования к прикиду - при сертификации мастер должен по внешнему виду игрока понять, кого тот отыгрывает. Камуфляж, меховые подстёжки, тельняшки, кожаные куртки и прочая хрень не является прикидом. Частичное отсутствие прикида минует вашу хитовку (определяется при построении, но больше 2-х хитов на пузо вы вряд ли получите). Человек без прикида не допускается к игре. Уж какой-нибудь балахон вполне можно пошить.

Расы и их особенности:

Люди - 3 хита. Обычный прикид средневекового человека.

Орки - 3 хита. Мех, разрисованное темными красками лицо, разнообразные варварские украшения, татуировки.

Урук-хайи - 4 хита. Мех, разрисованное темными красками лицо, разнообразные варварские украшения, татуировки, знак Белой Длани обязателен.

Гномы - 4 хита. Борода (возможно нарисованная черными линиями), гном без бороды - гномская женщина, доспехи или плащ с капюшоном.

Эльфы - 5 хитов, подведенные глаза, ленточки, хайратники, больше голубых и зеленых цветов, украшения тонкой работы, бородатый или небритый эльф выпускается гномом - гомосексуалистом. Желательны вытянутые уши (приклейте муляжи).

Хоббиты - 3 хита. Волосатые ноги (обязательны), яркие костюмы - желтые, зеленые, с контрастом в одежде (жилет голубой, штаны желтые).

Бьорнинги (сыновья Беорна) - могут оборачиваться в медведей (обязателен прикид

медведя - маска, когти, шерсть). Оборачивание отыгрывается надеванием маски и когтей. В образе человека - 3 хита, в образе медведя - 5 хитов, когти снимают как одноручное. Две лапы на плечи и держать 3 секунды - оторвал голову насмерть.

Прикид у всех персонажей должен соответствовать образу, созданному Профессором.

Лагеря и команды.

На игре возможны следующие лагеря: Гондор, Мордор, Рохан, Шир, Южные государства (пираты, харадримы и прочие), Изенгард, Мория, Лориен, Ривендейл, Железные Горы, Чернолесье, Эсгарот, Долина Бьорна, Дуннадан. Плюс Упокоище, где живут умертвия, Минас Моргул с назгулами, полянка Тома Бомбамдила собственно с Томом и Золотинкой. Все развлекательные учреждения (если опять кто хочет поехать борделем, чайным домиком или игорным домом) находятся близ кабака и являются невыносимыми. Игроки, приехавшие командой и имеющие общую символику, прикиды, знамя (бунчук и пр.), иерархию и соблюдающие субординацию внутри команды, отыгрывающие внутрикомандные отношения, получают различные бонусы - как на начало, так и по ходу игры. В каждом лагере должен находиться командир, избираемый членами лагеря. Командир представляет команду, отвечает за её действия, должен быть в курсе событий, происходящих в его лагере. Командир получает бонусы от мастеров. Мастера могут оспорить кандидатуру командира, если игрок, выбранный командиром, не соответствует требованиям игры по прикиду, игровому поведению и т.д. В Мордоре живут ТОЛЬКО орки, также как и назгулы ТОЛЬКО в Минас Моргуле, а тёмные люди - в своих лагерях.

Именные персонажи и монстры.

Ко всем именным персонажам предъявляются жёсткие требования по прикиду, отыгрышу и соответствию занимаемой роли. Так что готовьтесь серьёзно, если хотите поехать кем-либо важным.

Свойства и хитовку именных персонажей знают они сами.

К именным относятся: Бильбо, весь отряд Хранителей Кольца, Горлум, Элронд, Арвен, Келеборн, Галадриэль, Денетор, Теоден, Эомер, Эовин, Фангорн, Фарамир, Грима Чернослов, Том Бомбадил, Золотинка.

Саурон - виртуальный персонаж, отыгрывается мастером. Убить можно, только сбросив Кольцо в Ородруин. По умолчанию от его имени отдаёт приказы вождь орков Мордора.

Саруман - при осмысленном разговоре с 1 игроком в течении 1 минуты - зачаровал, зачарованный является слугой Сарумана на 15 минут и должен выполнять его приказы. Именные персонажи и монстры на базар не ведутся.

Гэндальф - может 3 раза в цикл кастовать молнии - отыгрываются мячиком или мешочком с мягким мусором, эстетично сделанным. Файерболы в виде полиэтиленового пакета, из которого выпирают листья или набитого носка не катят. Может 2 раза в цикл отгонять назгулов фразой "Вам здесь не пройти".

Назгул - 9 назгулов, из которых 1 женского пола. От 7 до 20 хитов в зависимости от прикида и соответствия роли. Желательна одна команда, более-менее одинаково прикинутая. Предводитель назгулов - Хэлкар. Ему подчиняются остальные назгулы. Прикид - чёрные плащи, грим, желательны доспехи. Назгулы могут летать - для этого назгул должен пробежать 5 метров перед тем, как взлететь. Крик ужаса назгулов - отыгрывается реальным громким пятисекундным воплем (покричать перед мастером, не смогли - выходите охрипшим назгулом), все в радиусе 5 метров отбегают на 10 метров, отыгрывая ужас. На монстров и магов крик не действует. Вооружены моргульскими клинками. Не пользуются щитами.

Барлог - огненная тварь, изначально живёт в Мории. От 7 до 25 хитов в зависимости от прикида и соответствия роли. Иммунитет к огню. На поверхности может ходить не более 20 минут, затем - опять под землю на 30 минут. Прикид - красный, обязателен грим. Вооружён огненным бичом и мечом. 1 барлог на полигон. Две руки на плечи, держать 3 секунды - сжигает.

Умертвие - живут на Упокоище. Далеко от Упокоища не уходят. От 5 до 15 хитов в зависимости от прикида и соответствия роли. Прикид - зомбарский, желательны какие-то части доспехов (можно ржавые), грим. Могут драться оружием, также снимают хиты руками. 2 умертвия на полигон.

Тролли - крупные игроки. От 7 до 15 хитов в зависимости от прикида и соответствия роли. Прикид - шкуры, костяные украшения, грим. Вооружены дубинами. Две руки на плечи и держать 3 секунды - разрывает напополам. Боятся прямых солнечных лучей. При попадании на тролля солнца (не света) смерть. В пещере (сертифицированной как пещера) - солнца нет, в поселении (городе) - есть. Одежда и др. средства защиты - от солнца тролля не спасают. Попал лучик солнца даже на туфлю - замер на 5 минут, отыгрывая окаменение, и бегом в мертвяк.

Энты - от 7 до 15 хитов в зависимости от прикида и соответствия роли. Большой венчик на голове, прикид под дерево. К рукам привязаны ветки. Боевые руки энта отыгрываются двуручной дубиной. Две руки на плечи и держать 3 секунды - задавливает насмерть.

Блок: Боевка



Боевуха.

На игре будет разделение игроков на "боевых" и "небоевых". "Небоевой" игрок помечается бэйджилом, ходит без оружия и доспехов и в основном занимается выполнением квестов, разгадыванием загадок и т.д. Не может никого убить. Ну не хочет человек фэйтицца - его дело, просьба: не трогайте его, пусть играет. В конце концов, если хотите поиметь с него денег, то просто ограбьте или оглушите, не обязательно ж убивать. Хотя, в принципе, убить его можно как обычно. На не боевых персонажей не нападают звери, после смерти - 15 минут в мертвяке и выход на новую роль.

По поводу травм - мастера не несут никакой ответственности за травмы, полученные игроками на полигоне. Игрок, травмировавший другого, берет на себя все заботы по уходу за травмированным (если надо - доставка в Перевальное и сопровождение до госпиталя). Так что большая просьба - деритесь, но не слишком мрачно.

Хитовка оружия (корпусконечности):

Кулуарки, ножи и прочее - 11. Не из текстолита, поверхность гладкая, без заноз. По горлу снимает все хиты. При доспехе, реально защищающем шею - обломитесь, при перерезании горла зажимать нож подбородком не катит. Доспехи не берёт.

Кинжал - 11, обязательна гарда, длина от 20 до 40 см. пробивает лишь лёгкие доспехи.

Одноручные мечи - 11.

Одноручное оружие (топоры, булавы, кистени и т.д.) - 21

Двуручное (секиры, алебарды, цепы, совни, нагинаты, мечи) - 32. Таким оружием работать только двумя руками, при работе одной - снимает 21.

Копьё - сделанное эстетично - 21 хита. Только колющие удары.

Кол заточенный - копьё, сделанное в виде носка на палке - 11, тяжёлые доспехи не

берёт.

Малый лук (хорда 90-130 см.) - 21.

Большой лук (хорда 130-200 см.) - 3 1. Стрелы хорошо обмягчить.

Большой эльфийский лук - 32 в руках эльфа. С назгулов и умертвий снимает 32.

Арбалет - 31. Разумное натяжение, слишком мощные арбалеты не допускаются. Болты хорошо обмягчить.

Уникальное оружие:

Гламдринг (меч Гэндальфа) - 32, с назгулов, умертвий и барлога снимает 3 хита отовсюду.

Жало (меч Фродо) - 32, с назгулов и умертвий снимает 3 хита отовсюду.

Моргульский клинок (полуторник) - 32, раненый клинком считается отравленным и теряет каждые 15 минут по 1 хиту с тела. Вылечить могут только эльфы или Арагорн при помощи травы ацеласа. Убитый моругльским клинком становится умертвием на 15 минут, подчиняется назгулу.

Меч Барлога - 33.

Огненный бич Барлога - 33, отыгрывается кистенём на красном шнуре, привязаны красные ленты.

Дубина тролля - двуручное, 33, при попадании в неодоспешенную конечность - ломает конечность.

Рука Энта (двуручная дубина) - 33, при попадании в неодоспешенную конечность - ломает.

Мифрильный меч, топор (одноручный) - 32. Для отковки нужно 2 чипа мифрила и гном-кузнец.

Мифрильный меч, топор, совна, и т.д. (не ударно-дробящее) - 33. Для отковки надо 3 чипа мифрила и гном-кузнец.

Хитовка доспехов:

Лёгкий (кожаный, стёганка, тегилай) - +1 хит

лёгкая кольчуга (до 8 кг., без рукавов или с короткими рукавами) - +2 хита

Тяжёлая кольчуга (больше 8 кг., с длинными рукавами) - +3 хита

Кожаные наручи + кожаные поножи - +1 хит

Железные наручи, поножи, наплечники, ожерелье и прочее - +1 хит за каждую часть фурнитуры

Нагрудник - +1 хит

Панцирь - +2 хита

Полная кираса - +4 хита

Шлем лёгкий - +1 хит

Шлем тяжёлый (закрыто лицо, бармица) - +2 хита

Общая хитовка по доспехам не может превышать +8 хитов.

Под кольчугу обязательно надевать подкольчужник.

Поражаемая зона - полная, кроме головы, кистей, ступней и паха.

Швейная машинка - серия ударов в одно место - снимает 1 хит.

Саморез - при попадании в голову или пах с нанесением травмы, или повреждения.

Стрелы, попавшие в голову рикошетом от щита или лёгкое касание фишкой - не саморез!!!

При нанесении травмы игрок, нанёсший её, карается мертвяком (по желанию пострадавшего) или запретом на боёвку до конца боя (игры). В особо тяжёлых случаях - удаление с полигона. Игрок, часто наносящий саморезы, не допускается до боёвки.

Новички сдают экзамен мастеру боевухи. При работе кистенём и цепом засчитываются саморанения.

Всё оружие должно быть безопасным, эстетично сделанным и принимается по весу (поролоновые топоры, двуручники с весом кинжала и пенопластовые дубины оставляйте дома).

Оглушение отыгрывается ударом между лопаток нерабочей частью оружия со словом «Оглушён» в небоевой ситуации, длится 1 минуту.

Во время боёвки запрещены удары ногой в край щита, захваты, броски, прочие приёмы рукопашного боя, перерезание горла, удар ребром щита, перехват оружия за рабочую часть.

Ночной боёвки нет, поджогов нет, нельзя ночью проникать с плохими намерениями в чужой лагерь. Оружие по реалу не крадётсЯ, могут лицо набить.

Энты, тролли, назгулы и барлоги не повреждаются стрелковым оружием, кроме катапульти.

Назгулы поражаются из эльфийских луков.

Использование другими расами оружия данных монстров - невозможно (надорвешься, обожжешься и т.д.).

Блок: Фортификация



Города и укрепления.

Город должен иметь выносную стену не менее 3 метров шириной, высота не менее 2 метров. Кто хочет строить выше - пожалуйста, но безопасность таких стен строители будут проверять сами, прыгая со стены спиной назад.

Ворота -2X2 м., выносятся по реалу, не горят, не гниют.

Выносная стена изначально деревянная, можно улучшить до каменной (при наличии каменоломни). Выносная стена штурмуется по реалу, можно перелезть через неё, деревянную можно развалить, каменную - нет.

Рвов и коридоров смерти нет.

О виртуальную стену разбиться нельзя, но ходить и перелезть, а также стрелять через неё нельзя. Если в стене есть калитка, она делается и выносится по реалу, перелезть через неё нельзя. Подземных ходов нет. После боя через 15 минут все хиты восстанавливаются.

Блок: Штурмы, Осады



При штурме можно применять катапульти, а также камни и брёвна:

Катапульта - должна иметь сходство с оригиналом, сохранение принципа действия. Обслуживается 2-мя людьми. При попадании камень из катапульти снимает все хиты, щит не спасает.

Камни - мешочки с листьями и землёй весом 1,5 -2кг (чтоб не было споров: попал - не попал). Камень бросается строго вниз без толчка двумя руками. Камень снимает все хиты при попадании в голову или тело, при попадании в конечность - конечность

сломана, -2 хита. Если не оказать медицинскую помощь, пострадавший умирает от потери крови через 10 минут.

Бревно - пенка или спальник, набитые травой, листьями, землёй. Вес - 1,5-2 кг. Бросается 2-мя людьми. Снимает все хиты при попадании в голову или тело, при попадании в конечность - конечность сломана, -2 хита. (При попадании, скажем, в обе ноги, снимается 4 хита, обе ноги сломаны). Если не оказать медицинскую помощь, пострадавший умирает от потери крови через 10 минут.

Энты и тролли **НЕ МОГУТ** швырять камни и брёвна (а вот).

Блок: Плен



Взятие в плен отыгрывается удержанием в течение 15 секунд. Связывать можно по реалу или по игре. Игрок, связанный по игре, не может самостоятельно бежать, разрезать верёвки. При желании можно пленного заковать в цепи - верёвка с чипом железа, изготавливается кузнецом - освободить от цепей может кузнец.

Блок: Демография, евгеника



Секс и дети.

Интим отыгрывается ладушками (1 ребёнок), сгущёнкой (2 ребёнка). Беременность - 1 час. На роды мать зовёт мастера в лагерь. Каждый пятый ребёнок получает бонус на гениальность (взято с ХИ - 99). Ребёнок растёт 1 час, за это время не может сражаться, поднимать тяжести и всячески безобразничает. Дети, зачатые вне брака, имеют тенденцию рождаться даунами.

Блок: Страна мертвых



Мертвяк.

После смерти - надевайте белый хайратник и бегом в мертвяк, по пути ни с кем не разговаривать. Без белого хайратника - плюс полчаса в мертвяке. Особо словоохотливые трупы идут в мертвяк вместе с собеседником. При приходе в мертвяк игроки должны сдать все игровые ценности. Срок в мертвяке - минимум 2 часа, максимум - 3. После 2 часов отсидки возможен выход на эпизодические роли (звери, сумасшедшие, и прочие яркие личности). Желаящим играть эпизодички - требование брать с собой соответствующий прикид (медведей в джинсах выпускать не будем). Мертвяк будет жёстким, т.е. никаких походов в лагерь покурить, поесть и т.д. Приемлемые условия жизни в мертвяке (чай и т.п.) будут обеспечены. Игрок, пьяный сверх нормы отдаёт сертификат мастеру и идёт отсыпаться к себе в палатку. Сертификат возвращается ему после вытрезвления. Мёртвые не менее 30 мин. работают - дрова, вода, сбор мусора, и т.п. Самоубийство карается полуторным сроком в мертвяке. Если напишете хорошую историю жизни на игре - минус полчаса / час отсидки. Выход из мертвяка через роды (не ранее, чем через 2 часа) или после 3 часов отсидки.

Блок: Магия



Артефакты и магия.

Кроме молний Гендальфа, никакой другой боевой магии на игре нет. Вся магия - обрядовая или артефактная. Обряд могут делать маги, шаманы, знахари и т.д. Чем красочнее обряд - тем больше эффект. Будешь плохо колдовать - ломается кровать. Обряд не может быть нацелен на мгновенное уничтожение врагов или получение ресурсов «с неба». Возможны обряды на предотвращение природных бед, лечение болезней, повышение плодородия, потенции и рождаемости и т.д. Возможны также обряды на причинение зла врагу (соответственно неурожай, импотенция, падение рождаемости), но убить с помощью обряда даже 1 человека вы не сможете - максимум наслать болезнь или проклятие. Чем лучше сделан обряд, тем больший эффект он произведёт.

Помните: все обряды должны быть безопасны для окружающих и леса. Вот и всё. Желаящие поколдовать - обращайтесь к мастерам. Мастера придут к вам только посмотреть обряд и сказать результат. Причём приглашайте, когда всё готово, потому что сидеть и дожидаться окончания ваших приготовлений мастера не будут - они люди занятые.

На игре есть следующие артефакты:

Кольцо Всевластия - на начало игры у Фродо. Надевший Кольцо невидим, может носить сколько угодно, но не может предпринимать какие-либо действия кроме ходьбы и разговоров. Кинуть Кольцо в Ородруин - смерть Саурону. Если Кольцо попадёт к Саурону, будет беда, просто беда: какая конкретно - узнаете :).

Склянка Галадриэль - отпугивает Шелоб, умертвий и назгулов. Для использования высоко поднять склянку над головой и держать так. Действует только на держателя и 1 персонажа, идущего рядом с ним, держась за руку.

Эльфийская верёвка - невозможно порвать, связанный ею человек не может развязать верёвку сам. Верёвка, надетая на Горлума, жжёт его и доставляет невыносимые страдания.

Лембас - восстанавливает 2 хита, печётся эльфийскими поварами, лечит все болезни кроме ранения моргульским клинком.

Ацелас - трава, излечивающая все болезни, восстанавливает все хиты, растёт в укромных местах (типа ищите сертификы в траве).

Блок: Экономика



Экономика.

Экономика на этой игре будет, строится по принципу "жрать не надо, а если деньги нужны, то и заморачивайтесь" - то есть никаких чипов еды и наклеек в сертификат, все по умолчанию могут добыть себе пропитание. Если хотите - стройте мельницы (ветряные и водяные, главное, чтоб работали), винокурни, хлебопекарни, прокладывайте рельсы в шахтах и сколачивайте дойные ангары, а также всё остальное, на что способна ваша фантазия. Главное требование к постройкам - схожесть с оригиналом и эстетичность. Разные коробочки из-под молока, небрежно присыпанные веточками, никоим образом не

покажутся мастерам эстетичными. За все эти чудеса сельскохозяйственного строительства вам будут идти **чистые деньги** в конце каждого цикла. Подразумевается, что там везде работают виртуальные рабочие, которые тяжким трудом получают соответствующую продукцию, везут её на рынок, продают и делятся с вами деньгами. НО! Все постройки должны ещё соответствовать своему местоположению и разумности нахождения в данном лагере - понятно, что эльфы не горбчатся в шахтах, а орки не разводят яблоневые сады. Во избежание недоразумений лучше перед тем, как что-то построить, посоветуйтесь с мастером. Каждая команда может строить 2 постройки в цикл в расчёте на 7 человек игроков (то есть чем больше команда, тем больше можно построить). Строения нельзя уничтожить, все строения строятся за пределами лагеря. Деньги за них выдаются в начале каждого цикла.

Кроме того, следующие строения имеют ещё практическую пользу:

кузница - для изготовления различных изделий из металла, починки оружия и т.д. В кузнице обязан работать кузнец - реальный персонаж, специальность отмечается в сертификате. Никто кроме него не может ничего сковать. Кузнец может обучить своему ремеслу 1 игрока за 2 цикла - работать в кузнице самостоятельно такой игрок может, только полностью закончив обучение.

каменоломня - нужна для того, чтобы строить каменные стены.

мифрильная шахта - 1 на полигон, ищется и раскапывается в Мории. Мифрил нужен для отковки мифрильных вещей. 1 чип мифрила в кабаке приравнивается к 5 золотым.

Игровая валюта - золото и серебро, 1 золотой = 3 серебряным. Курс не меняется, могут только меняться цены в кабаке. Подъёмные выдаются 1 раз, при первом выходе в игру. Хоббиты получают больше подъёмных и имеют бонусы при строительстве всяких сооружений. Можно будет зарабатывать деньги в кабаке, выполняя различные задания кабатчика (кто играл в "Аллоды 2" - поймёт). Учтите, количество заданий у кабатчика ограничено, так что кто успел - того и деньги. Ещё совет - почаще читайте слухи, вывешенные в кабаке - там содержатся намёки на квесты и местонахождение некоторых интересных мест.

Блок: Животные, охота



Волк - 3 хита, обязателен прикид волка - маска, когти, шерсть. Когти снимают как одноручное. Две лапы на плечи и держать 3 секунды - загрыз.

Медведь - 5 хитов, обязателен прикид медведя - маска, когти, шерсть. Когти снимают как одноручное. Две лапы на плечи и держать 3 секунды - оторвал голову насмерть.

Лось - 7 хитов, обязателен прикид лося - маска, копыта, шкура. Копытами и рогами снимает как одноручным. Копыта - мягкие одноручные дубины, рога - одноручные мечи.

2.0.0.3