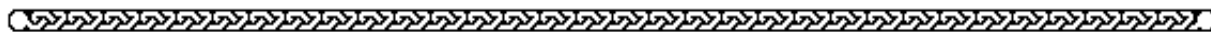


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Кащей Бессмертный - 1

**Список блоков:**

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Штурмы, Осады](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



**Кащей Бессмертный – 1.** (1994 год)

**Полигон** – Красносельское (Иваново)

**Мастера:**

Колобаев Ю.

Конин М.

Игнатъев Д.

Харитонов Е.

Шкапов А.

Игра пробует погрузить нас в атмосферу русских сказок. Предполагаемое количество участников от 50 до 70 человек.

На начало игры персонажи располагаются либо произвольно, либо в соответствии со своими вводными. Понятно, что викинги начинают на севере, печенеги - на юге, Илья Муромец под Владимиром и т.д.

Кащей Бессмертный сидит за Черниговом и выйти он может, только если падет этот город, хотя поговаривают, что его эмиссары уже действуют на землях княжеств.

Блок: Боевка



**Боевые правила.**

Поражаемая зона: Все тело игрока за исключением головы, паха, предплечий и голеней. Все удары в поражаемую зону снимают хиты.

Удары в голову и пах запрещены. Виновный умирает на месте.

### **Квалификация ударов.**

Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия.

### **Доспехи.**

1. Легкий доспех – дерматин, кожаменитель, замша. + 1 хит.
2. Средний доспех – вышеперечисленное с металлическими элементами на грудной клетке. + 2 хита.
3. Тяжелый доспех – полностью из металла. Должен закрывать весь корпус. Зазоры между металлическими элементами не больше 10 мм. Толщина металлического покрытия не тоньше 1 мм. + 3 хита.
4. Бронь – металлический доспех закрывающий всю поражаемую зону. Зазоры и толщина металлического покрытия, как у тяжелого доспеха. + 4 хита.
5. Шлем – должен реально защищать голову. + 1 хит.
6. Наручи и поножи – полный комплект наручей и поножей. + 1 хит.

Игрок, облаченный в бронь + шлем + наручи и поножи не поражается метательным и стрелковым оружием.

### **Оружие.**

#### **Клинковое.**

1. Кинжал – длина лезвия не менее ладони и не более локтя владельца. – 1 хит.
2. Меч одноручный – не длиннее руки владельца, рукоять не больше, чем 2 перехвата. – 1 хит.
3. Меч двуручный – рабочая часть не ниже пояса владельца и не выше плеча. – 2 хита.

- На 10 см длины клинкового оружия вес не менее 50 грамм и не более 100 грамм.
- Рубящие кромки должны быть обозначены.
- Ширина рабочей части оружия не менее 40 мм.
- Удары двуручным мечом засчитываются, если в момент удара обе руки владельца были на рукояти.

#### **Древковое.**

1. Копье – длина не более роста владельца с поднятой рукой. Имеет 1 рабочий конец. – 1 хит.
2. Топор – длина топорища не более руки владельца. Рабочая часть не ограничена. Выполняется из резины. – 1 хит.
3. Бердыш – длина не более роста владельца с поднятой рукой и не менее – по плечо. Рабочая часть не ограничена. Выполняется из резины. – 2 хита.

#### **Ударное.**

1. Кистень – рукоять не менее длины руки владельца. Гибкая часть не длиннее локтя. – 1 хит.
2. Дубина – палка не более чем до подбородка. Обязательно смягчение. – 1 хит.

#### **Метательное.**

1. Сулица (дротик) – древко 1 метр со смягчением. – 1 хит.

**Стрелковое.**

1. Лук – хорда не менее 90 см. Натяжение не более 10 кг. Стрелы со смягчением и с оперением. – 2 хита.
2. Самострел (арбалет) – ложе должно быть не менее руки владельца. Стрелы должны быть со смягчением. Натяжение не более 10 кг. – 3 хитов.

Блок: Штурмы, Осады

**Осадное.**

1. Катапульта – рама 150 на 90 см. Только рычаговые. Длина рычага 150 см. Насмерть.
2. Баллиста – станок 150 см. Лук не менее 90 см. Насмерть.
3. Таран – длина не менее 2 м.

Снаряды баллисты и катапульты не отбиваются ни оружием, ни щитом. Убивает с попадания в любую часть тела.

Блок: Магия

**Магия.**

**5 уровень** - ни какой магии.

**4 уровень** (самый простой, начальный):

- 1) Возможность ментальной войны.
- 2) Передача информации на расстоянии.
- 3) Распознавание менталов.
- 4) Умение лечить.
- 5) Умение пытаться.

**3 уровень:**

- 1) Понимают язык зверей.
- 2) Разовое подчинение людей (раз за игру).
- 3) Возможность лечить в 2 раза быстрее.
- 4) Благословение полей (карточки).

**2 уровень:**

- 1) Подчинение зверей (до 2-х в сутки).
- 2) Неуязвим для болезней.
- 3) Защита от кулуарки, отравления, пленения.

**1 уровень:**

- 1) Защита от стрелкового оружия.
- 2) Оживление мертвых прикосновением руки (до 5 в сутки).
- 3) Убийство взглядом (до 5 человек в сутки).
- 4) Подчинение любого, кроме демона или ментала того же уровня (до 3-х в сутки).

Все уровни плюсятся. Переход постепенный (и по усмотрению мастеров).

**Бой менталов** осуществляется следующим образом: встречаются два ментала, один говорит: «Давай подеремся!» и второй обязан принять бой, после вызова менталы не могут драться на обычном оружии. В круг, где «дерутся» менталы (диаметр 5 метров) не может войти никто и ничто.

Бой идет на личных карточках по принципу "морского боя". На карточках в произвольном порядке указаны внутренние органы, при попадании - орган отрубается.

## **Драгоценные камни.**

### **Яхонт (корунд)**

1. **Рубин** (курувинда – санскрит) – 1 класс. Цвет: от розового до густо-красного. Помогает от ран, останавливает кровь, сокращает время лечения.

2. **Сапфир** – 1 класс. Цвет: густо-синий. Только с этим камнем человеку подчиняются летающие артефакты: Летучий Корабль, Ковер-Самолет, Ступа Бабы-Яги и т.д.

### **Берилл**

1. **Изумруд** – 1 класс. Цвет: густо-зеленый. Помогает сохранить свою волю против: Сон-Травы, чар русалок, кикимор, нав и т.п.

2. **Аквамарин** (морская вода – латынь) – 2 класс. Цвет: светло-голубой. Человек не может утонуть против своей воли.

1. **Топаз** – 3 класс. Цвет: светло-желтый. Спасает от водительства по лесу и болоту.

2. **Янтарь**. Не позволяет обмануть владельца в торговых сделках.

## **Волшебные предметы.**

### **1. Волшебный Ларец (Двое из Ларца).**

Хранится в пещере у Змея Горыныча. Двое не могут убивать. Передвигаются в два раза быстрее лошади, перенося хозяина. Выполняют любые желания на прямую не связанные с магией: строительство, перенос, разрушение и т.п.

### **2. Гусли-Самогуды. (Желательно чтобы их играл человек).**

Наделены древней волшебной силой, не помнят первого владельца и играют в любых руках. Могут заворовать Водяного и его слуг и помочь избежать их плена, перебаюкать Кота-Баюна, заглушить Соловья-Разбойника. Могут заставить любого, даже Змея Горыныча, пуститься в пляс и плясать до упаду – 5 минут (существо после песни лежит совершенно обессиленное 30 минут). Чтоб избавиться от погони, владелец может ударить по струнам и бросить гусли под ноги преследующим, вся погоня танцует 5 минут, а после лежит 30 минут совершенно обессиленная. Но тогда гусли остаются на месте и соответственно, скорее всего, перейдут к новому владельцу.

### **3. Живая Вода.**

Хранитель Ворон. Оживляет мертвых, возвращает молодость. Если человек разрублен на куски, то действует только с Мертвой Водой, которая сращивает куски тела в одно целое.

#### **4. Зеркало Василисы.**

Работает только в руках хозяйки, если только не отдано добровольно. Освобождает плененных колдовством, захваченных навами и отгоняет самих нав. На 30 минут задерживает Змея Горыныча и Кашея Бессмертного. Останавливает и отгоняет Лихо. В нем видно человека в Шапке-Невидимке. В руках Василисы или человека, которому досталось добровольно, раз в 6 часов может ответить на три четко сформулированных вопроса (у мастеров).

#### **5. Каленая Стрела.**

Может находиться у колдунов, волхвов, Ворона, Бабы-Яги. Сбивает любой летящий предмет или существо на землю (не убивает!). При попадании убивает сразу (у Змея Горыныча на каждую голову отдельное попадание).

#### **6. Клубок Василисы. (Желательно чтоб его изображал человек).**

Изготовлен Василисой, поэтому подчиняется только ей, либо человеку получившему его добровольно. Может храниться у Бабы-Яги. Указывает путь к любому месту на карте или любому персонажу.

#### **7. Ковер-Самолет.**

Может храниться у Лешака, Бабы-Яги или Кота-Баюна. Получить, отбить, украсть может любой. Поднимает не более трех существ. В полете не достигаем из стрелкового оружия.

#### **8. Летучий Корабль.**

Хранится у Водяного, к которому попал давным-давно. Хорошо спрятан, поэтому получить его можно только у самого Водяного. Поднимает 10 человек. В полете не достигаем из стрелкового оружия.

#### **9. Лоза реки Мста.**

Растет на границе леса берендеев, на берегу реки Мста. Распознать ее могут Баба-Яга, берендеи, Лешак, лешие, волхвы, колдуны. Связывает абсолютно любой персонаж, самостоятельно освободиться нельзя.

#### **10. Мертвая Вода.**

Хранитель Ворон. Если человек разрублен на куски, сращивает тело в одно целое. Выпившего, умывшегося – убивает.

#### **11. Меч-Кладенец.**

При попадании в поражаемую зону, сразу переводит в состояние тяжелораненого. При попадании в голову Змею Горынычу, голова отрубается и больше не отрастает. Может убивать, как осиновый кол. Рубит цепи и замки.

#### **12. Перо Жар-Птицы.**

Светиться в темноте (фонарик). Отпугивает упырей, утопленников. При нем не действуют чары нав, русалок, кикимор, леших, берендеев. С человеком у кого оно есть нельзя биться в облике оборотня.

**13. Разрыв-Трава.**

Растет в лесу Берендеев. Распознать ее могут Баба-Яга, берендеи, Лешак, волхвы, колдуны. Открывает любые замки, двери, ворота.

**14. Сапоги-Скороходы.**

Могут храниться у леших или кикимор. Хозяина не помнят, служат любому. Делают скорость передвижения вдвое быстрее лошади. Переносят через реку в любом месте. По болоту бегут, как посуху. Могут быть остановлены: кикиморами и лешими.

**15. Скатерть-Самобранка.**

Может храниться у домовых, Бабы-Яги, Василисы. Хозяина не помнит, служит любому. Может прокормить в сутки – 6 человек.

**16. Смерть в Яйце.**

В нем хранится смерть Кашея. Если его разбить, в нем записка с древним заговором, который если прочитать в присутствии Кашея, то через 10 минут он умрет. Главная тайна Кашея!

**17. Сон-Трава.**

Растет в лесу Берендеев. Распознать ее могут Баба-Яга, берендеи, Лешак, лешие, волхвы, колдуны. Отвар из Сон-Травы заставляет людей или засыпать (по желанию опоившего), или приводит в сомнамбулистическое состояние, в котором они полностью подчиняются человеку, который их опоил. Действует 2 часа.

**18. Ступа Бабы-Яги.**

Хранится у Бабы-Яги, которая ее изготовила, поэтому получить ее можно только добровольно у нее самой. Поднимает 1 человек. В полете не досягаема из стрелкового оружия.

**19. Цветок папоротника.**

Растет в лесу берендеев. Цветет раз в 12 часов. Как найти знают: Баба-Яга, берендеи, Лешак, Кашей, Василиса, Ворон, волхвы, колдуны. (Нельзя оглядываться и вступать в схватки). При соблюдении всех условий, в момент срывания цветка человек становится абсолютно неуязвимый на 15 минут. Цветок переносит к своему хозяину три любых магических предмета, где бы и у кого бы, они не находились. Цветок дает каждые 2 часа неуязвимость от простого оружия на 10 минут (время определяет хозяин).

**20. Шапка-Невидимка.**

Хозяина не помнит, поэтому работает в любых руках. Дает невидимость, но владелец может быть увиден в зеркале Василисы. Сохраняет невидимость в течении 30 минут, потом 30 минут перерыв и только после можно заново одевать. От оружия и волшебства не защищает.

Блок: Экономика



**Экономика.**

**Экономика должна быть!**

**Без экономики нет политики!**

**Виды чипов:**

**I. Продовольственные:**

- 1) Мясной
- 2) Злаковый
- 3) Молочный
- 4) Яйцо

**II. Производственные:**

- 1) Металлические
- 2) Кожанный
- 3) Каменный

**Продовольствие.**

**Зерновые культуры** изображаются в виде стожков перевязанных лентой и маркируются палочкой высотой не менее 25 см. Поля обозначаются веревкой. Стожки на расстоянии не менее 1 метра друг от друга. Каждый стожок дает 1 чип в год.

**Коровы** изображаются в виде бревнышка на палках не менее 60 – 80 см. Дают на 1 забитое животное 4 мясных чипов. Молочные коровы дают: либо молоко, либо лечебные чипы, либо 1 теленка.

**Кони** изображаются в виде бревнышка и 5 веток, одна с головой. Дают на 1 забитое животное 4 мясных чипов. Кобылицы дают: либо молоко, либо лечебные чипы, либо 1 жеребенка.

**Свиньи** изображаются в виде бревнышка и двух палок. Дают на 1 забитое животное 3 мясных чипов. Свиноматки дают приплод 6 поросят.

**Куры** изображаются связанными тремя палками. Дают по 1 мясному чипу. Несушки приносят по 3 яйца, либо 2 цыплят.

Блок: Животные, охота



**Зверье.**

**1. Белка** – 1 хит. Шкура. Бьется только стрелковым оружием. Если влезла на дерево (обхватила его) то недосыгаема без собаки. С собакой можно бить и на дереве.

**2. Бобер** – 1 хит. Шкура. Может ловиться капканом. Если нырнул (вошел в воду до середины голени) то недосыгаем.

**3. Волк** – 2 хита. Шкура. Может ловиться капканом. Бьет лапами (руками) по корпусу – снимает 1 хит с беспоспешного и легкого доспека.

**4. Заяц** – 1 хит. Шкура, мясо. Бьется только стрелковым оружием. Может ловиться

капканом.

**5. Кабан** – 3 хита. Шкура, мясо. Бьет клыками (двумя открытыми ладонями одновременно) сбивает с ног и снимает 2 хит с бесподспешного и легкого дспеха, 1 хит – со среднего, в тяжелом – только сбивает с ног.

**6. Куница** – 1 хит. Шкура. Бьется только стрелковым оружием. Если влезла на дерево (обхватила его) то недодсягаема без собаки. С собакой можно бить и на дереве.

**7. Лиса** – 1 хит. Шкура. Может ловиться капканом. Бьет лапами (руками) по корпусу – снимает 1 хит с бесподспешного.

**8. Лось** – 4 хита. Шкура, мясо. Убивается только стрелковым или двуручным оружием. Бьет копытами (двумя открытыми ладонями одновременно) сбивает с ног и снимает 2 хита с бесподспешного и легкого дспеха, в среднем сбивает с ног и снимает 1 хит, в тяжелом сбивает с ног.

**9. Лошадь (боевой конь)** – 2 хита (4 хита). Мясо. Лошадь можно обучить на боевого коня. Боевой конь бьет копытами (двумя открытыми ладонями одновременно) сбивает с ног и снимает 2 хита с бесподспешного и легкого дспеха, в среднем сбивает с ног и снимает 1 хит, в тяжелом сбивает с ног.

**10. Медведь (Бер)** – 4 хита. Шкура, мясо. Убивается только двуручным оружием. Бьет лапами (руками): корпус: снимает 2 хита с бесподспешного, легкого и среднего дспеха, с тяжелого – 1 хит; конечности: если незащищена – перелом.

**11. Собака (сторожевой пес)** – 2 хита (3 хита). На охоте собака может изображаться чучелом. Собаку можно обучить на сторожевого пса. Сторожевой пес бьет лапами (руками) по корпусу – снимает 1 хит с бесподспешного и легкого дспеха.

**12. Соболь** – 1 хит. Бьется только стрелковым оружием. Если влез на дерево (обхватил его) то недодсягаем без собаки. С собакой можно бить и на дереве.

**13. Тур** – 4 хита. Шкура, мясо. Убивается только двуручным оружием. Бьет копытами (двумя открытыми ладонями одновременно) сбивает с ног и снимает 2 хита с бесподспешного и легкого дспеха, в среднем сбивает с ног и снимает 1 хит, в тяжелом сбивает с ног.

## Птицы.

Все ловятся силком или убиваются стрелковым оружием. У кого хитов больше, чем снимает первый выстрел из стрелкового оружия, после первого попадания не могут летать 20 минут.

**1. Беркут** – 3 хита. Атакует когтями (бьет руками в корпус) – снимает 1 хит с бесподспешных и любого у кого нет шлема.

**2. Гуси** – 2 хита. Мясо, перья.

**3. Селезень (утки)** – 2 хита. Мясо.

**4. Сокол** – 3 хита. Атакует когтями (бьет руками в корпус) – снимает 1 хит с бесподспешных и любого у кого нет шлема.

**5. Тетерев** – 2 хита. Мясо.

**6. Филин** – 3 хита. Летает в основном ночью. Атакует когтями (бьет руками в корпус) – снимает 1 хит с бесподспешных и любого у кого нет шлема.

## Гады.

**1. Гадюка** – 1 хит. Мясо, яд.

**2. Уж** – 1 хит.



## Водные.

Ловятся рыболовной снастью и сетью. У всех по 1 хиту. Все мясо.

1. Карась.
2. Окунь.
3. Осетр.
4. Рак – единственный может ловиться руками.
5. Сом.
6. Щука.

## Домашние животные.

1. Корова – 3 хита. Корм: 1 корова – одна охапка сена в сутки, либо 12 часов на пастбище. Молоко, мясо, шкура.
2. Коза – 2 хита. Корм: 3 козы – одна охапка сена в сутки, либо 1 коза - 4 часа на пастбище. Молоко, мясо, шкура.
3. Свинья – 3 хита. Корм: отбросы всякие, либо «пастись» в лесу – 6 часов. Мясо, шкура.
4. Куры – 1 хит. Корм: 4 курицы – одна мера зерна в сутки. Яйцо, мясо.

Блок: Вводные



## Список персонажей.

**1 уровень магии:** (имеется в виду – кто магически старше или равный)

### 1. Баба-Яга.

Самый древний, а значит и самый сильный волшебный персонаж. Живет в лесу в избушке на курьих ножках. Неуязвима в принципе. Управляет некоторыми животными. Рассматривает жалобы людей на нечисть и наоборот. К активным действиям переходит редко, действует в основном уговорами. Хранит некоторые из волшебных вещей-артефактов (например: Волшебный Путеводный Клубок Василисы). Может делать волшебные вещи (обереги). Один из видов наказания – лишает магических способностей на определенный срок (кроме личной неприкосновенности, если таковая имеется).

### 2. Берендеи.

Племя, слившееся с живой природой. Они не вмешиваются в чужие дела, но не хотят, чтобы вторгались на их территорию. Могут управлять живой и неживой природой. Водят по лесу. В отличие от леших – смертные. Можно убить простым оружием.

### 3. Водяной.

Один из самых древнейших, волшебных персонажей. Является порождением первозданной природы. Управляет водяной стихией и почти всем существующем в воде. Недолгобливает Черномора. Может напустить русалок и утопленников. Может по своему усмотрению отпустить любого утопленника. Любит принимать гостей и «тащится» от песен. Распоряжается затопленными вещами икладами. Может загонять рыбу в невод. Особенно покровительствует мореходам, но не жалуется заморских гостей.

Владеет Летучим Кораблем.

#### **4. Лешак.**

Один из самых древнейших, волшебных персонажей. Является порождением первозданной природы. Сверхцель – сберечь лес. В лесу – непобедим. В любой момент может войти в дерево и исчезнуть (обхватив его), а дальше уже невидимо перемещаться из дерева в дерево. Может водить по лесу. Может напускать леших и волков. Может делать волшебные вещи, связанные с растениями (например: обереги для урожайности). Сам не убивает, а только пугает.

#### **5. Лихо Одноглазое.**

Шляется где угодно. Часто принимает образ «калики перехожего». Прибивается к людям и творит разные пакости: ржавеет оружие, портится пища и т.п. Неубиваем. Может быть вооружен Кнутом, который сбивает с ног, не позволяя подойти к нему. В город может прийти только с кем-то. От его действий спасает только оберег, либо «благородное» поведение.

**6. Локи.** Покровитель викингов, бог Огня. Может быть, как белым, так и черным. Может помогать в битве. Владеет 3-х хитовым мечом.

### **2 уровень магии:**

#### **7. Кот-Баюн.**

Шляется где угодно. Может усыплять: песня = 15 мин. Можно поймать связав Лозой, которая растет на берегу р. Мста, напротив леса Берендеев. Обхватив дерево – недосыгаем (убежал по деревьям).

#### **8. Василиса Премудрая.**

Внучатая племянница Бабы-Яги. Может лечить от болезней и порчи (только людей и животных). Помогает только в добрых делах. Простого человека может усыпить (15 мин.). Владеет Волшебным Зеркальцем.

#### **9. Кащей Бессмертный.**

Представитель древнейшего Зла. Заключил свою Смерть в яйцо и спрятал в неизвестном месте. Ходит медленно (не бегает). Волшебная сила: насылает страх на людей (бегут все бездеспешные – 3 раза за сутки); может насылать засуху; порчу на поля и людей. Управляет Лихом, если нашел его сам или его эмиссары. Защититься от его магии можно только наговором волхва, на одного человека. На городе Чернигове лежит древний наговор и поэтому Кащей не может нападать на него сам, пока не падет Детинец. Можно приостановить Кащея на 30 минут зеркальцем Василисы. Может драться и простым оружием. Чувствует приближение к своей смерти.

#### **10. Черномор.**

Живет в воде, но может в течение 1 часа (в 12 часов) оставаться на суше. Младше Водяного, слабее его, но постоянно с ним конкурирует в управлении водной стихией. Люди часто используют скрытую вражду Черномора и Водяного, обращаясь за помощью то к одному, то к другому. В отличие от Водяного, Черномор – боец и больше полагается на силу оружия, чем на волшебство. Располагает дружиной (33 богатыря). Любит оружие.

### **3 уровень магии:**

#### **11. Ворон.**

Сидит на распутье недалеко от Киева, около постоянного двора. По договору (за пищу, блестящие или волшебные вещи) может принести ведро, одно за раз, Живой или Мертвой Воды (одно ведро – один человек). Может обмануть и принести другую воду. Летает за водой – 10 минут. Кто по незнанию убивает ворона – сам становится вороном.

#### **12. Домовые.**

Живут в домах людей. Следят за порядком в доме и домашними животными. Приносят достаток в дом (у рачительных хозяев), счастье. Если обидеть (например: не оставлять что-нибудь из пищи в специальном блюдечке, не убирать дом и т.д.) начинают наоборот вредить хозяйству. Могут принимать вид кошки или старичка. Могут селиться в заброшенных домах. Могут хранить различные обереги.

#### **13. Кикиморы.**

Живут в болотах. Могут быть белыми и черными. Могут водить по болотам. Могут завести в трясину. Напускают дурман на болото, человек засыпает на 10 минут. Амулет, определенный камень, оберег защищает от чар кикимор. Можно договориться с кикиморой за определенную жертву (подарок), чтобы она провела через болото быстро и незаметно.

#### **14. Лешие.**

Подчиняются Лешаку. Выполняют в лесу ту же роль, что и Лешак, хотя слабее хозяина. Но в отличие от него могут убивать, выполняя задание.

#### **15. Навы.**

Души умерших, захваченные Злом. Призваны охранять темные клады и заповедные места. Иногда обитают вблизи древних захоронений и могильников. Могут захватывать и заволаживать простых смертных и превращать их в себе подобных. Для этого они должны заключить человека в свой круг. Либо просидев рядом со спящим человеком 10 минут. Остановить или отпугнуть их можно зеркальцем Василисы, специальным амулетом или оберегом, специальным наговором-заклятьем. Освободить от заклятия Нав может Василиса, специальный наговор-заклятье, специальный амулет. Привороженный Навами находится в этом состоянии 3 часа, после чего умирает.

#### **16. Овинные.**

Охраняет зерно и домашние припасы. Если не оставлять жертвы, может обидеться и тогда припасы могут начать портиться. Оберегает от мышей. Может принимать облик лохматого длинноволосого старичка. Живет во дворе в хозяйственных постройках.

#### **17. Русалки.**

Живут в воде, часто около мостов либо берез на берегу. Своим смехом привлекают человека к воде. Песни их усыпляют человека на 15 минут. Сонного человека могут утащить в воду и сделать его утопленником. Днем, в образе красивой девушки, могут 2 часа из 12 находиться на суше, где у них появляются ноги; ночь всю могут проводить на берегу. Можно спастись с помощью оберега либо драгоценного камня.

### 18. Соловей-разбойник.

Волшебный персонаж, похожий на обычного человека. Может сражаться простым оружием. Может сражаться свистом. Свистит три раза подряд (бросается кубик), после чего в течение 3-х минут лежит полностью без сил. Кубик: 6 – убивает наповал; 5-4 – ломает оружие (кроме волшебного), сдувает доспехи (кроме волшебных); 3 – отбрасывает на 10 метров и человек на 1 минуту теряет сознание; 2-1 – ничего не происходит. Убиваем простым оружием. Если вступил в бой, свистеть уже не может.

**Разбойники** – простые люди с обыкновенным оружием. Прибегают на свист Соловья-разбойника, который является их атаманом, но могут действовать и самостоятельно.

### 19. Эмиссары Кащея.

Тени умерших, задержанные в мире волшебством Кащея. Могут принимать обличье любого животного. В обличье животного убиваются колом, при 1-ом же попадании. В образе человека можно убить, только отрубив голову, поле чего ее в течение 5 минут нужно отнести минимум на 20 метров в сторону, иначе голова и тело срастутся, и эмиссар сможет либо продолжить бой, либо сбежать. Их приближение чувствуют и не любят любые животные (оборотни тоже).

## 4 уровень магии:

### 20. Алеша Попович.

Самый молодой из былинных богатырей. Родина – Чернигов, поэтому он покровительствует этому городу. Безрассуден, непоседлив и весел, но шутки бывают на «границах фолла». При защите родной земли часто использует не силу, хотя и прямого боя не боится, а хитрость. Превосходный стрелок из лука. Владеет 3-х хитовым мечом.

**21. Волхвы.** Люди, достигшие тайных знаний и получившие власть над частью Древней Силы (акустическая магия). Обладают искусством врачевания. Могут подчинить своей воле простых людей (3 человек в сутки). Могут научить искусству, принимать облики зверей, птиц и рыб.

### 22. Добрыня Никитич.

Второй по силе и возрасту былинный богатырь. Смел и отважен, но никогда не теряет рассудка. Его отличают щедрость и доброта. Покровитель и житель города Киева. Владеет 3-х хитовым мечом.

### 23. Жар-птица.

По преданию птица, приносящая удачу. Гнездиться в лесу Берендеев. Отличается красотой оперенья, перья которого светятся в темноте и являются очень мощным оберегом. Ее можно привадить заморским вином и сладостями.

### 24. Змей Горыныч.

Трехголовое, огнедышащее чудовище. Пожирал людей, хотя и всеяден. Может брать людей в полон. Живет в пещере, где хранится Волшебный Ларец. В полете недостижим, кроме Каленой Стрелы. Действует на него только рубящее оружие и Каленая Стрела. Может нападать: 1) огнем; 2) зубами; 3) лапами; 4) хвостом. Сразу всем может атаковать только большое войско. Против одиночек выбирает какой-то один способ атаки. Для смерти Змея необходимо срубить ему все три головы за один бой, иначе головы отрастают заново. Каленая Стрела и Меч-Кладенец срубят головы насовсем. Змеем

владеет патологическая страсть к Василисе Премудрой. Любит и собирает сокровища.

## **25. Илья Муромец.**

Самый старший и самый сильный из былинных богатырей. Родился под Владимиром и покровительствует этому городу. Смел, честен и прямолинеен, всегда говорит правду в глаза. Рассудителен, но при защите родной земли может не задумываться о последствиях. Обладает огромной физической силой, поэтому не пользуется стрелковым оружием. Владеет 3-х хитовым мечом. (На начало игры может находиться в деревне под Владимиром – парализованным).

## **26. Колдуны.**

Аналогичны волхвам, но склоняются больше на сторону Зла. Чаще всего выходцы из печенегов. Владеют Предсмертным Проклятием (умирая - говорят его).

## **27. Садко – Богатый Гость.**

Самый удачливый Новгородский купец. Живет в Новгороде, очень гордится своим городом. Великий певец, в чьих руках обыкновенные гусли действуют, как Гусли-Самогуды. Его не возможно «нагреть» на сделке. В бою Садко приравнивается к богатырям. Владеет 3-х хитовым мечом.

## **28. Упырь.**

Вампир, живет на кладбищах, не выносит прямого солнечного света. Днем обычно, но не всегда, спит в гробу. Может хранить сокровища. Обычное оружие вреда не причиняет. Убивается осиновым колом в корпус, либо определенным волшебным оружием. Нападает со спины, обхватывает руками и удерживает считая вслух до 10, тогда считается, что укусил и высосал кровь. (Пока считает можно попробовать его скинуть). Укушенный человек тоже превращается в упыря на 3 часа, потом в Страну Мертвых.

## **29. Утопленник.**

Труп утонувшего человека, если утоплен русалкой, то подчиняется непосредственно ей, но настоящий хозяин Водяной. Может 2 часа из 12 находиться на суше. Может пугать (особенно молодых девок) до обморока, который длится 10 минут. Может топить купающихся, перебирающихся через реку и тех, кто в обмороке. Может рвать, запутывать сети и рыболовные снасти. Свежеутопленный по кубику остается утопленником: 1-3 – 3 часа; 4-6 – 6 часов. После срока в Страну Мертвых.

## **30. Оборотни.**

### **Общее правило для всех оборотней.**

Оборотень должен быть поражен обычным оружием, после чего не предпринимает никаких действий в течение 5 минут. За это время его нужно проткнуть осиновым колом, иначе он опять оживает оборотнем (во время боя нельзя вернуться в облик человека, но можно убежать).

### **1. Оборотень-уж.**

Разведчик (поскольку трудно заметить). При превращении теряет одежду и оружие.

### **2. Оборотень-гадюка.**

Разведчик, но может ужалить (отравление). Больше подходит для злых персонажей. При превращении теряет одежду и оружие.

**3. Оборотень-щука.**

Разведчик и гонец. Передвигается только по воде, может попасть в сети. При превращении сохраняет одежду и доспехи, оружие не сохраняется.

**4. Оборотень-селезень.**

Разведчик и гонец. Может летать, тогда достигим только стрелковым оружием. При превращении сохраняет одежду и доспехи, оружие не сохраняется.

**5. Оборотень-сокол.**

Разведчик и боец. Может летать, тогда достигим только стрелковым оружием. При превращении сохраняет оружие, доспехи и одежда не сохраняются. Атакует клювом и когтями – поражает, как и оружие, которое было до превращения.

**6. Оборотень-беркут.**

Аналогичен соколу, но больше подходит для злых персонажей.

**7. Оборотень-волк.**

Боец. Сохраняет одежду, доспех и оружие. Атакует лапами и зубами - поражает, как и оружие, которое было до превращения. Доспех плюсуется к хитам оборотня.

**8. Оборотень-медведь.**

Боец. Сохраняет одежду, доспех и оружие. Атакует лапами и зубами - поражает, как и оружие, которое было до превращения. Доспех плюсуется к хитам оборотня.

**5 уровень магии (то есть ни какого!)**

31. Славяне: поселяне и горожане; финны – поселяне; викинги, печенеги и т. д.

2.0.0.3