

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

Название игры: Вечера на хуторе близ Диканьки

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Страна мертвых](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Это что за невидаль: "Вечера на хуторе близ Диканьки"? Что это за "Вечера"? И швырнул в свет какой-то пасичник! Слава богу! еще мало ободрали гусей на перья и извели тряпья на бумагу! Еще мало народу, всякого звания и сброду, вымарало пальцы в чернилах! Дернула же охота и пасичника потащиться вслед за другими!

Однако ж рискнул пасичник Рудый Панько, и издал свои вирши. Оказалось - не зря рискнул. А через много-много лет эти незамысловатые рассказы и повести стали даже изучать в школе. Там нам, конечно, сказали, что под этим псевдонимом скрывался Николай Васильевич Гоголь, что эти произведения есть "художественный синтез возвышенного и комического", что "их оптимистический пафос позволил Гоголю пророчески определить великое будущее России", что "единство совершенно разных стихий в гоголевском пафосе побуждает говорить о художественном энциклопедизме гениального сатирика", и прочая, и прочая, и прочая. Даже удивительно, что, несмотря на всю ту номенклатурную чушь, которую нам впаривали в школе, мы все равно продолжаем любить Гоголя. Наверное, дело в той удивительной любви и искренности, с которыми он рассказывал о своей родине. О людях, об их судьбах, и о том, подчас смешном, подчас страшном, что их окружало. Этот маленький мир кажется удивительно живым и естественным, потому и неудивительно, что мы тоже полюбили его. И, согласитесь, иногда так хочется побывать в этот мир, мире гоголевской Малороссии, и увидеть все ее красоты и чудеса своими глазами!

Вот и нам тоже захотелось. И мы тоже, вслед за пасичником, решили рискнуть. И сейчас представляем вам свой новый проект: ролевую игру

Вечера на хуторе близ Диканьки

Мы - это мастерская группа "ТШГ" из Черногловки. Игра планируется к проведению на выходные 2-3 сентября 2000 года поблизости от Черногловки, Московская область (подробнее информация о полигоне будет доступна за неделю до игры). Игровая реальность основана на книгах Н.В.Гоголя "Вечера на хуторе близ Диканьки" и "Миргород".

Рассчитан этот проект на небольшое число участников, порядка 30 - 50 человек, и на активное участие игроков в его подготовке. Участие в игре возможно только при наличии приглашения со стороны мастеров и ЗАРАНЕЕ обговоренной с ними ЗАЯВКЕ.

Денежный взнос на игру составит 20 рублей (при большом желании он может быть заменен отработкой). Будет также жестко определенный продуктовый взнос следующего состава:

- маленькая пачка чая (не больше 50 гр). Для кофеманов может быть заменена на эквивалентное количество растворимого (!) кофе.
- 250 гр кондитерских изделий (сушек, пряников, печенья и т.п.)
- 1 банка деликатесных рыбных консервов (килька в томате и прочая салака не канает) либо 1 банка сгущенки
- деликатесы типа сыра и колбасы в некотором количестве (100 - 200 гр)
- фрукты и овощи в количестве 0.5 - 1 кг.
- 100 - 200 гр сахара либо полбуханки черного хлеба или батон белого

От сдачи продуктового взноса не освобождается никто (в том числе и мастера), потому что эту еду вы будете есть сами. Прочие продукты, которых вы не обнаружили в вышеприведенном списке (макароны, крупа, тушенка, килька в томате и т.д.) находятся ВНЕ ИГРЫ и могут совершенно спокойно привозиться на игру и употребляться в пищу в любое время без всяких ограничений. Обнаруженные же у вас неучтенные продукты из перечня взноса приведут к игровым проблемам типа попадания в Пекло за смертный грех чревоугодия.

Ну ладно, хватит о суетном. Перейдем теперь к основному предмету этого письма: к сюжету будущей игры. Надобно только еще сделать одно предисловие: все упомянутые ниже персонажи, географические названия и прочая и прочая взяты из книг Н.В. Гоголя, однако встретиться вам они могут в самых неожиданных амплуа, иногда противоречащих первоисточнику. Сделано это из желания совместить в рамках одной игры все самое интересное, что есть в "Вечерах на хуторе близ Диканьки" и "Миргороде".

Послесловие

Итак, мы ждем ваших заявок. Заявки носят сугубо индивидуальный характер, никаких командных заявок быть не может. Заявляться можно на любые упомянутые и неупомянутые персонажи: главное, чтобы они соответствовали предлагаемой игровой реальности и были адекватны первоисточнику. В заявке необходимо подробно прописать свою легенду, свои отношения с близкими людьми, с друзьями и врагами, свой социальный статус. Также в заявке необходимо указать вероятность своего появления на игре ("возможно", "50/50", "скорее всего", "на 9 из 10", "сто процентно"). Заявка может быть отвергнута, если она не соответствует уже имеющейся на данный момент сюжетной канве, но причину отказа вы обязательно узнаете и получите заодно встречные предложения и рекомендации. Ваши заявки принимаются по адресу ank@icr.ac.ru

Игровая реальность

Да, вот было, и позабыл самое главное: как будете, господа, ехать ко мне, то прямехонько берите путь по столбовой дороге на Диканьку. Я нарочно и выставил ее на первом листке, чтобы скорее добрались до нашего хутора. Про Диканьку же, думаю, вы наслышались вдоволь...

Итак, на дворе - начало сентября 178* года, время царствия Екатерины Второй. Российская Империя под ее рукой процветает. Только вот простому люду как-то от этого

процветания ничего не достается, ну да он и привычный к этому. Здесь, в Малороссии, живет народ вольный, свободный - казаки. Когда война, какая начинается - с ляхами ли, с турками ли - идут они врагов бить. Ну а если время мирное, то они кто, чем занимаются: кто-то своими победами да богатствами завоеванными похваляется, кто-то сыновей учит - себе на смену, кто-то арбузы с дынями разводит, ну а кто-то просто сидит целыми днями с люлькой на крыльце.

Вот и в Диканьке, большом селе на столбовой дороге из Запорожья в Полтаву, такие же казаки живут. Самые богатые среди них - Корний Чуб и Касьян Свербыгуз. Чуб вдов, зато перед его хатою всегда стоят восемь скирд хлеба, а сундуки полны полотна да всякого платья щегольского. Неудивительно, что по нему вздыхают все диканьские вдовушки, не глядя даже на его суровый нрав. Свербыгуз так же богат, но женат, и жена у него - суцая ведьма. Частенько эти знатные люди собираются вместе у диканьского головы либо у дьяка диканьской церкви, чтобы выпить да о новостях поговорить. Только вот спокойно им посидеть редко удастся: обязательно деревенские парубки шутку какую-нибудь над ними отпустят, чтобы красных девиц повеселить. Ну а прекраснее всех девушек в Диканьке - Оксана, дочь Чуба. Горда она только слишком. Многие парни по ней сохли, но всех она отшивала. Один лишь у ней ухажер остался: молодой кузнец Вакула. Но и его Оксана не привечает, считает, что не ровня он ей. Да к тому же кузнец крепко с Чубом повздорил. За что - уж и не упомнит никто, говорят только, что это происки Солохи, матери кузнеца, которая на Чуба глаз положила. Ну а правда ли это - только черти и знают, наверное.

И то верно - не дают черти Диканьке покоя. То месяц украдут, то в уездного писаря превратятся, только что со свиным рылом, то нарядный кафтан на какую рвань подменяют, то коровьему пастуху, Тымишу Коростявому, примерещится, что мимо него Солоха черною кошкой пробежала, то к попадье прибежала свинья, прокричала петухом и надела на голову шапку отца Кондратия. Говорят, правда, что как черт не запрячется, его все равно легко узнать по козлиным рогам и хвосту. А для того, чтобы от черта избавиться, надо его схватить за хвост и перекрестить, а чтоб от ведьмы вреда не было, надо ей, перекрестившись, на ейный хвост поганый плюнуть.

Ну а отъедешь чуть от Диканьки по дороге столбовой, там две барских усадьбы недалеко друг от друга стоят: одна на хуторе Вытребенки, другая в селе Хортыще. Живут там господа важные, образованные, ни в каких чертей не верят - суеверия, говорят, народные. В Вытребенках живет Иван Иванович Перерепенко. Человек он тонкий и деликатный, со всеми обходительный, говорит чрезвычайно приятно: ощущение от его голоса такое же, как будто потихоньку проводят пальцем по вашей пятке; как сон после купания. К тому же он весьма набожен. Живет он один, жены нет. Только вот сейчас к нему приехали погостить его тетка, Василиса Кашпоровна, оставшаяся старою девицею, потому как все мужчины при ней чувствовали какую-то робость и не имели духу сделать признание, и племянник Иван Федорович Шпонька, отставной поручик, очень робкий молодой человек лет сорока, затретированный, видимо, Василисой Кашпоровной, которая во время его службы его хозяйством заведовала.

В Хортыще же обитает Иван Никифорович Довгочун с семейством: престарелой матерью и двумя сестрами, очень благовоспитанными барышнями. Во всем он полная противоположность Ивану Ивановичу: тот любит говорить, а этот все больше молчит; тот не выносит бранного слова, а этот часто не сдержится; Иван Иванович чрезвычайно любопытен, а Иван Никифорович любит купаться; голова у Ивана Ивановича похожа на редьку хвостом вниз, а Ивана Никифоровича - хвостом вверх. И при том и Иван Иванович, и Иван Никифорович очень не любят блох. Когда-то они были очень дружны, прямо не разлей вода. Но вот пробежала же между ними кошка, так что теперь они и знать друг друга не желают. А почему-то только им и ведомо.

Ежели вы проедете мимо этих двух поместий, то попадете прямо на наш хутор. Там у дороги стоит постоялый двор. И кого только радушные хозяин с хозяйкой здесь не привечали! То писарь из Полтавы куда-то по делам государственным спешит, то чумаки возы с солью на ярмарку везут, то запорожцы с прошением аж к самой государыне-матушке в Петербург едут, то богач Басаврюк хаживает (про него еще говорят, что он с дьяволом знается, ну да об этом как-нибудь в другой раз речь пойдет). Много чего съедено да выпито было здесь за многие годы, много историй всяческих рассказано. Так что и вы приезжайте! Милости просим в гости!

Игровые условности

Это ж, однако, не все: на стене сбоку, как войдешь в церковь, намалевал Вакула черта в аду, такого гадкого, что все плевали, когда проходили мимо; а бабы, как только расплакивалось у них на руках дитя, подносили его к картине и говорили: "Он бачь, яка кака намалевана!"

Итак, игра будет проходить в начале сентября. А по сюжету игры - тоже сентябрь. Время благодатное, урожайное, когда земля щедро делится с крестьянами плодами их тяжких трудов. Потому время это и самое веселое, и самое интересное. Поэтому на игре время настоящее и игровое имеют одинаковый масштаб, т.е. текущее время будет соответствовать времени игровому; никакого деления на какие-либо промежутки времени не будет. Ночью игра продолжается так же, как и днем, и никаких ограничений на нее не накладывается.

Каждая палатка есть дом, и если, к примеру, вы никак его не защитите, то ночью в него может влезть упырь, и за последствия этого придется вам отвечать своей головой. Неигровой территорией является только рюкзак, но в него запрещено класть игровые предметы.

Все игровые предметы, в т.ч. оружие, отчуждаемы (спереть у ведьмы ее метлу - благое дело!). Еда и посуда неотчуждаемы, так как еда может быть только либо вне игры (макароны с тушенкой), либо в кабаке (чай с плюшками).

Водяного, дровяного и прочего перемирия нет. Все хождения за водой и др. - по игре (за исключением отрабатывающих в кабаке).

Все игроки делятся на обычных людей, живущих в Диканьке и ее окрестностях, и жителей адского Пекла. Среди обычных людей могут скрываться продавшие душу дьяволу ведьмы и колдуны. В Пекле живут черти и нечисть.

Блок: Боевка



На игру допускается только оружие, проверенное мастерами на безопасность и соответствующее историческому аналогу. Огнестрельное оружие моделироваться не будет.

Блок: Страна мертвых



Но человеческая жизнь - штука ценная, а убийство невинного - смертельный грех. В силу временного масштаба никаких ранений на игре быть не может. Человек от оружия либо получает незначительную царапину, либо умирает, третьего не дано. Всю жизнь человека в его игровом паспорте мастерскими персонажами (коими будут являться Хозяин и Хозяйка кабака, Басаврюк, Кузнец Вакула и кое-кто еще) и чертями ведется летопись его добрых дел и прегрешений. Если этого человека настигает смерть, то его бесплотный дух направляется к ближайшему мастерскому персонажу, который прочитывает эту летопись и выносит по ней вердикт о судьбе данной души.

Грехи можно искупать и замаливать.

У чертей и нечисти игрового паспорта нет, потому что он им не нужен. После смерти нечисть отсиживает определенный срок в Пекле, после чего выходит в новой роли. Черт бессмертен, и его удел - всегда служить дьяволу. Лучшее, чего он может для себя при определенных условиях добиться - выйти в роли одержимого бесом, т.е. самим собой. И только если над этим персонажем проводят удачный экзорцизм, игрок остается в этой же роли, но уже без одержимости, и прощается со своим чертовским прошлым.

Блок: Магические существа



Черта можно узнать по его обязательным атрибутам: рогам и хвосту. Обычно черти сидят в Пекле, но иногда с позволения дьявола выбираются на землю и ищут тех, кого могут обхитрить и заставить согрешить. И часто им это удается, ведь люди очень падки на всяческие материальные блага, которыми черти вполне способны обеспечить. Ну а о том, что за помощь от черта полагаются потом адские муки, обычно не очень задумываются.

Убить черта нельзя, но он очень боится всего, связанного с церковью: креста, святой воды, молитвы. Иногда достаточно перекрестить черта, чтобы он сбежал без оглядки и долго не возвращался в это место. Обманывать чертей не считается зазорным.

Нечисть может быть самой разнообразной. Как правило, происходит она из Пекла, но частенько маскируется под обычных людей, выходя на охоту только по ночам. Главная задача нечисти родом из Пекла (упырей, вурдалаков и разных оборотней)- убивать, чтобы утолить свой извечный голод - наказание за страшные прегрешения, совершенные когда-то на земле. Если от нечисти не защититься, то ужасна будет участь того, кто попадет к ней в лапы. Князем над нечистью ходит Вий, и страшнее чудовища не видел свет. Кто ему только в глаза посмотрит, тот сразу умрет от разрыва сердца.

Нечисть бывает не только родом из Пекла. Бывают еще русалки - души утопленниц, лешие, кикиморы и кто их знает, кто еще. Если их разозлить, то мало не покажется, но зато их можно (взамен на какую-нибудь услугу) уговорить помочь.

Ведьмы и колдуны есть люди, которые за познания в области черной магии продали душу дьяволу. Их главная задача - вредить обычным людям, своим же знакомым и соседям; от этого они сильнее в магии становятся. Особо зловредная ведьма может человека и вовсе в могилу свести. Они водятся с чертями, с которыми часто помогают друг другу. А еще ведьмы вместе с чертями любят собираться на шабаш.

Ведьмы предпочитают разъезжать на метлах и, как и черти, могут иметь хвост. Так просто, как от черта, от ведьмы не отделаться, но и на них управа есть. В конце концов,

это люди, а люди смертны.

Блок: Экономика



Игровая экономика

Боже ты мой, каких на свете нет кушаньев! Станешь есть - объядение, да и полно. Сладость неописанная! Прошлого года... Однако ж что я в самом деле разболтался?.. Приезжайте только, приезжайте поскорей; а накормим так, что будете рассказывать и встречному и поперечному.

Экономика на игре носит натуральный характер. Все игроки сдают перед игрой продуктовый взнос, точная раскладка которого приведена выше. В обмен игроки получают от мастеров деньги, количество которых для каждого персонажа обусловлено его социальным статусом и легендой. Все продукты из взноса поступают в мастерский кабак, где готовятся и продаются за игровые деньги. При этом раскладка взноса такова, что в своих поселениях игроки могут спокойно готовить и употреблять прочие продукты (типа макарон с тушенкой), не входящие во взнос (все-таки сентябрь, время урожая, и о хлебе насущном даже самым бедным персонажам заботиться не надо), а вот попить чаю с разнообразными плюшками можно будет только в кабаке. Кабак может также за игровые деньги осуществлять приготовление неигровой еды по спецзаказу какого-либо персонажа и доставку своих продуктов в указанное заказчиком место.

Как заработать деньги? Это вопрос не к мастерам, а к вашей фантазии. Нанимайтесь к господам на какие-нибудь работы; если грамотны, то предлагайте всем услуги в качестве писаря; охраняйте что-нибудь; ищите клады, в конце концов!

Блок: Кабаки



Кабак является, самой что ни на есть игровой территорией.

Блок: Животные, охота



На игре есть лошади. Лошадь моделируется палкой длиной 1.5 метра с прикрепленной к ней лошадиной головой. Передвижение пешком с лошадью есть ведение лошади в поводу, и передвигающийся так игрок не имеет преимуществ перед пешим. Передвигающийся на лошади бегом неуязвим в силу своей скорости и может быть настигнут только другим всадником. Если встречаются два всадника, то они взаимодействуют друг с другом так же, как и пешие. Лошадь убивается одним ударом любого оружия. Если лошадь в данный момент не используется, то она должна стоять в конюшне.

2.0.0.3