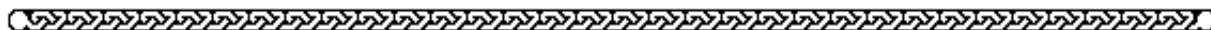


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Тридевятое царство

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



АНОНС ПОЛЕВОЙ ИГРЫ

"ТРИДЕВЯТОЕ ЦАРСТВО"

"Игра - это серьёзно, и к ней нужно готовиться!"

(Павел Шепаревич)

"НАХ:. МЫ ЭТО ЗАТЕЯЛИ?" (С)

(В.И. Ленин наутро после взятия Зимнего)

С самого начала хочу предупредить, что эта игра делается исключительно для людей, которые хотят именно ПОИГРАТЬ, т.е. рассчитана она в первую очередь на отыгрыш, выполнение квестов, различных игровых событий и пр. Соответственно, большие требования будут предъявляться как раз к этим моментам, а так же к прикидам и игровой атрибутике.

Господа маньяки могут совершенно спокойно эту игру пропустить, так как:

- боёвка на игре будет ограничена (см. ниже)

- маньяки, злобные файтеры и любители просто помахать мечом попеременно с распитием спиртных напитков на игру НЕ ПРИГЛАШАЮТСЯ, а игроки, поведение которых будет напоминать выше написанное, будут исключены из игры.

Мы специально решили перенести эту игру на год, чтобы все желающие принять в ней участие смогли должным образом подготовиться.

"И КРИКНУЛ БОГАТЫРЬ ЗЫЧНЫМ ГОЛОСОМ:

БАБУШКА, А КАК ЭТО - ЗЫЧНЫМ?

"Э-ГЕ-ГЕ-ГЕЙ, ТВОЮ МАТЬ!"

(Анекдот)

Мир игры "Тридевятое царство" - в целом, мир русского фольклора, сказок, былин, преданий. То есть это Русь с её Богами, нечистью, сказочными персонажами и героями. Здесь есть водяные и лешие, Баба-Яга, Кощей Бессмертный, Василиса Прекрасная, Три Богатыря, Иван-дурак и прочие занимательные персонажи. Сразу оговоримся: все персонажи - только из русских народных сказок: герои Бажова, Салтыкова-Щедрина и иже с ними, а также персонажи книг типа "Остров Русь" или "Приключения Жихаря" не существуют. Тем более не допускаются различные фэнтезийные герои, тролли, орки, хоббиты, кендеры, гномы и прочая мерзость вроде эльфов. Мастера ориентировались на сборник русских народных сказок Афанасьева, а также на материалы былин и песен. Обязательно перечитайте соответствующую литературу перед игрой. Также рекомендуется поиграть в игры "Князь" и "Златогорье", и посмотреть советские фильмы по сказкам.

"СКОЛОТИТЬ БЫ ИЗ ЕНТОЙ ФАНЕРЫ ЕРОПЛАН И УЛЕТЕТЬ ОТСЮДА К ЕДРЁНОЙ МАТЕРИ!" (С)**(квента деда Пахома)**

Желающие принять участие в игре должны не менее чем за месяц представить мастеру свою квенту, где ясно и чётко написано, что персонаж из себя представляет, как он видит свою цель на игре, чем он там вообще собирается заниматься, как он определяет место и поведение своего персонажа в отыгрываемом мире. Если что ещё придёт на ум - пишите, как говорится: "Больше бумаги - чище: ммм: отыгрыш". То есть, практически все персонажи на игре будут именными - вопрос только в том более или менее известными. Естественно, кто такие Кощей, Горыныч или Илья-Муромец, знают все; но никто не мешает вам поехать каким-нибудь Ваней Решетиловым, решившим твёрдо найти клад, про который он прочитал в дедовых записях - а дед его был знатный колдун. Само собой разумеется, всё это должно быть отражено в квенте.

И ещё - квенты типа "Святогор Пучегорович. Родился в селе Омутном. Простой воин, ходит ищет себе приключений на задницу.. голову" НЕ КАТЯТ!!!! В своей квенте постарайтесь придумать хоть одну причину, зачем вам вообще жить в этом мире и какую задачу вы хотите выполнить. После написания квенты вы отдаёте её мастеру, он обсуждает её с вами, и вы с чистой совестью идёте домой, готовитесь к игре. А мастер собирает остальных мастеров и придумывает, как лучше вписать вашего персонажа в игровой мир и какие квесты ему придумать. Вот в принципе и всё, что касается подготовки к игре. Да, кстати, господа, готовьте прикиды, соответствующие роли!

Если даже человек напишет замечательную квенту на великого богатыря Добрыню Никитича, а на полигон заявится в килте, тунике и плаще с вышитым багровым оком, то мастера спешно снимут его кандидатуру с роли, и выпустят в лучшем случае каким-нить юродивым.

Если вы собираетесь поехать командой, заранее скажите об этом мастерам. Естественно, даже если вы станете лагерем разбойников, это не значит, что именная роль будет только у атамана, а остальные поедут "типа разбойники". Квента должна быть у каждого - продумайте её, можете совместно с командой: в конце концов, ваши цели могут быть не только "убить водяного" или "найти клад". Продумайте внутри командные интриги и отношения разбойников - уже на основании этого можно составить кучу квестов.

Если же есть какие-то затруднения, обратитесь к мастерам - они помогут вам определить свои задачи на игре.

Основная сюжетная канва игры.

ЗАЧИН

"В тридевятом царстве, в тридесятом государстве, был-жил царь, именем Выслав Андронович. У него было три сына-царевича: первый - Димитрий-царевич, другой - Василий-царевич, а третий - Иван-царевич. Выросли царевичи, возмужали, тут и стал отец думать-размышлять: кто же из его сыновей самый удалой, смекалистый да сметливый? Кому царство оставить да трон в придачу, а кому и кукиш с маслом, ежели недостоин окажется. Собрал тогда он царевичей и так им сказал: - Сыновья мои родимые! Вырастил я вас, уму-разуму научил, в премудростях разных да ратном деле вы тоже искушены. Стар, я стал, пора и на покой. Но перед тем решить мне надобно: кто заместо меня на трон сядет, да корону златёную наденет, да державой управлять станет? И вот на чём порешил: каждому из вас дам я службу непростую, а кто с ней управится, тому и царство достанется. Перед тем же, как сберётесь вы в дорогу дальнюю да трудную, каждый пусть зайдёт ко мне в покои, и получит отцовское благословение. А с ним и на выбор вам: мощну ли полную в путь-дорогу отряжу, меч ли булатный, зачарованный на пояс отдам или же советом мудрым помогу". Призадумались царевичи, собрались в путь-дорогу, да и каждый зашёл за благословением батюшкиным, и свой выбор сделал. А поутру покинули они стольный град, да в путь-дорогу отправились. Что же с ними далё было - про то не сказано, а дело покажет".

Далее перечислены обитатели Тридевятого Царства, с которыми связаны небольшие квесты, но никто не мешает вам придумать свои собственные и обсудить их с мастерами. Чтобы было проще, персонажи раскиданы приблизительно по местам обитания, - это и будут основные лагеря на полигоне. Персонажи выделены. Итак, понеслось:

Стольный Град - столица Тридевятого Царства, где правит царь-батюшка. На территории Стольного Града находится кабак и рынок, а также прочие сооружения - см. пункт про строения. Также там живут: **дружина царя** (максимум 3 человека, обязательны доспехи), **торговцы, различные шуты и скоморохи, цыгане** (временно, вообще они кочуют), **знахари да лекари, различные добры молодцы да красны девицы**. Да, ещё - **помощники царя - писчие, бояре, и такой один подлый дьячок Павсикакий**, который плетёт интриги (остальным тоже не запрещается). В городе, точнее за ним - капища с прилагающимися жрецами и волхвами.

Лагерь Разбойников - сборище **убийц, татей, мошенников, девиц лёгкого поведения** и прочего сброда под предводительством Соловья-Разбойника. Занимаются грабежом и прочими незаконными делишками. Лагерь виртуальный, кто не знает - не найдёт, как найти - выполняйте квесты или думайте сами. Способов этот лагерь обнаружить - до фига, если честно.

Женский Монастырь - о нём уже упоминалось, там живут **Отец Евлампий, монашки, звонарь, дьяк, ну и кто там ещё из духовенства**. В монастыре всегда готовы принять усталого путника, помочь советом и помолиться за упокой: тьфу, за здоровье вашей души. Впрочем, при желании, помолятся и за упокой. В монастыре также имеется небольшой садик, где трудолюбивые монашки выращивают целебные травы. Травы можно приобрести.

Заморский Град - собственно, город за морем. Обычно в русских сказках он представляется городом восточного типа, куда обычно купцы ездили за товаром, а герои находили разных интересных персонажей... Здесь продаются редкие иноземные

чудесные вещи и прочие занимательные штучки. Из населения можно выделить - **заморские купцы, темпераментные восточные девушки, факиры, колдуны, и прочие Али-бабы.** Кстати - корабль через море ходит всего один, и за проезд надо платить. Впрочем, существует ещё много способов переправится - думайте и выполняйте квесты, и вам повезёт.

Нечисть - как такового, лагеря у нечисти нет, то есть все вместе они не живут. Однако у нечисти может быть лагерь по реалу, куда игроки могут прийти поесть, поспать или что там ещё. Отсиживаться в лагере во время игры не рекомендуется, а уж моменты типа "я успел забежать в лагерь, а он неигровой, и ты меня тут не убьёшь" - вообще будут строго наказываться. Короче, нечисть предполагается такая: **оборотни, упыри, ведьмы (их в нечисть записали до кучи, ибо лагерь ведём тоже ставить нелепо), Лихо Одноглазое, кикиморы, огненные змеи, мертвяки (это не Перумовские зомби!!!), болотники, лизуны, прелестники** и прочая гадость. Если кто придумает персонажа, подходящего по духу и стилю к игре, милости просим (см. дополнение "Ежовый пастырь"). Свойства и особенности нечисти известны немногим, часть распишем в правилах, часть объявим на построении. Опять же, на игре ходите за советом к мудрым персонажам.

Прочее - на заметку секретарше: в папку "Other" можно положить ВСЁ, ЧТО УГОДНО!!! Главное, чтоб был реальный прототип в сказках или очень! хорошая квента.

**"ТАМ, ГДЕ НЕБО И ЗЕМЛЯ
СОШЛИСЬ В ОДНОЙ
БЕЗУМНОЙ СТРАСТИ
СТОИТ ГОРА - ВЕРШИНОЙ В НЕБЕСАХ
НАД НЕЙ СОКРЫТ
ПЕРУНОВ СИМВОЛ ВЛАСТИ"(С)**

(Nokturnal Mortum) Кратко об артефактах: все они имеют свои сказочные прототипы, и подразделяются на крупные и мелкие (не по размеру, конечно). Крупные: меч-кладенец, шапка-невидимка, сапоги-скороходы, лук-самострел, дубина-самобойка, скатерть-самобранка (вот всё у нас само-), молодильные яблочки, перо Жар-птицы, чудесная рубашка, гребешок, платочек и щётка, живая/мёртвая вода, чудесные жерновцы, волшебный ларец, путеводный клубочек, посох и тулуп Морозко (заберите сначала), прочее. Все эти артефакты можно получить **ТОЛЬКО ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ КВЕСТОВ**. К мелким артефактам относятся: различные зелья, снадобья, амулеты, наузы, обереги и всё в таком роде. Эти артефакты можно либо купить, либо опять-таки получить после выполнения квестов, можно привезти на игру (не более 1-2, и то, если обоснуете что это, откуда и зачем вам надо). Милости просим всех, кто решит отыгрывать торговцев диковинками или знахарей - будут бонусы. Что касается оберегов и амулетов - на игре, в общем-то, атмосфера древней, языческой Руси, то есть обереги в виде топора, коловрата и т.д. будут уместны. Однако не надейтесь, что от одного их вида вся нечисть будет разбегаться и погибать. Оценивается и качество исполнения, и внешний вид амулетов. Спешно вырезанное из картонки громовое колесо на шнурке от ботинка можете спрятать и никому не показывать. Однако не запрещены христианские символы - в конце концов, на игре есть православный монастырь. Советуем сразу определиться в выборе своей веры, и соответственно - за помощью обращаться к батюшке или к волхвам и знахарям. Хотя ничто не мешает язычнику покреститься и принять православную веру. Или наоборот. Да, чуть не забыл - бесполезные и попросту вредные артефакты тоже будут присутствовать.

**"ОКАЗАВШИСЬ ВНЕ УБЕЖИЩА,
ВЫ НАЧНЁТЕ СТРОИТЬ НОВУЮ ЖИЗНЬ.
В ЭТОМ ВАМ ПОМОЖЕТ ГРУППА ЭДЕМСКИХ
КОНСТРУКЦИОННЫХ КОМПОНЕНТОВ
ИЛИ Г.Е.К.К." (С)**

(Fallout 2)

По поводу разнообразных построек: кроме перечисленных лагерей, само собой, будет мастерятник, мертвяк и кабак.

Остальные строения - баня, торговые лавки, игорные заведения, частные трактиры, срамные дома и прочее - кто хочет, делайте. Мастера помогут и дадут кучу плюшек, потому что подобные строения очень украшают игру.

**"ТЫ СЕЙЧАС ПОГИБНЕШЬ, ВЕДЬ
НА ТЕБЯ УПАЛ МЕДВЕДЬ"**

(Закливание игрока в ДНД)

Любителям помагичить: вся магия на игре обрядовая или артефактная. Никаких файерболов, телепортов, молний и прочего не будет. Также особые силы есть у волхвов, жрецов, священников и подобных личностей. 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 снять хиты кроме последнего. Чем лучше сделан обряд, тем больший эффект он произведёт. Помните: все обряды должны быть безопасны для окружающих и леса. Вот и всё. Желающие поколдовать - обращайтесь к мастерам.

**"НАЛЕВО ДУБИНОЙ МАХНУЛ - УЛОЧКА,
НАПРАВО ОТМАХНУЛСЯ - ПЕРЕУЛОЧЕК"**

(Из былин о богатырях)

Этот раздел обычно все смотрят в первую очередь, хе-хе. Как было сказано выше - боёвка на игре ограничена. Это значит:

- Двуручного оружия не будет, только разве что у богатырей.
- Ростовых щитов не будет. Максимум - щиты не более 70 см. в диаметре. Исключение - дружинники (не более 3-х)
- Кирасы, тяжёлые шлемы, руки-ноги не котируются. Можете надеть шлем для безопасности, но хитов он давать не будет. Шлемы "сова" или просто русские шлемы с наносниками и бармицей - только у богатырей и дружинников. Из доспехов на игре - кольчуги, кожметы, тегилiai, наручи-поножи и т.п. Возможно, будут 1-2 пластинчатых доспеха у богатырей или дружины.
- Арбалетов, самострелов нет. Только луки.
- Ночной боевухи нет.
- Поджогов нет.
- Катапульти, баллисты, брёвна, камни - есть.
- Кулуарки есть, оглушение есть.

P.S. - если кто-то решил пойти дружинником и богатырём, исключительно из-за того, что они крутые перцы получаются, лучше сразу откажитесь. Ещё раз предупреждаем: маньяки и злобные файтеры на игру НЕ ПРИГЛАШАЮТСЯ.

ТЫ ЧТО, МАСТЕР?**НЕТ, Я - БОГ:****УФ... ПРОНЕСЛО..****(Ролевик на небесах)**

Итак, господа, ещё раз напоминаем: пишите квенты и думайте над образом своих персонажей! ЗАЯВКИ И КВЕНТЫ МАСТЕРА ЗАКАНЧИВАЮТ ПРИНИМАТЬ ЗА МЕСЯЦ ДО ИГРЫ. Времени достаточно, квенты можно высылать мастерам по e-mail (желательно в формате .txt, чтоб места поменьше занимали). Игра будет проходить на полигоне "Малиновый Ручей" в Симферополе предположительно весной 2003 года. Взнос - если не будет никаких экономических потрясений - около 5-7 гривен.

Правила полигонной ролевой игры.**"Тридевятое царство"**

Версия Аз.

Общая часть.

Много я тут писать не буду, все должны были прочитать анонс, благо времени отводилось достаточно. Большая часть того, что написано в анонсе, относится и сюда, поэтому повторяться не буду. Вкратце: хороший игрок + квента + заявка + прикид + разговор с мастером + взнос = участвуете в игре.

Без соблюдения хотя бы одного из пунктов ваши шансы участия в игре офигенно снижаются, так что подсуетитесь насчёт того, чтоб всё было в порядке. Ещё раз напоминаем: игра делается для того, чтобы все желающие смогли в первую очередь ПОИГРАТЬ, а не пораспивать водку и помахать здоровым мечом, показывая свою немереную крутость. Уважаемые файтеры, маньяки и прочие! Для вас делается много разнообразных игр, турниров и прочих увеселений, так что размяться есть где, и на "Тридевятое Царство" вам ехать совершенно необязательно.

"А фиг ли нам, клевым паладинам!"**(знаменитые последние слова...)**

По поводу игрового поведения, требований к отыгрышу и прочего - достаточно сказано в анонсе. 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 и прочее. Употреблять на полигоне спиртное в больших количествах и наркотики запрещается (как в советские времена... ностальгия). Человек, передвигающийся ночью по полигону один, в нетрезвом состоянии дальше, чем на 15 - 20 от метров лагеря или потенциальный труп, или будет удалён в мертвяк до утра. 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).

**"Он должен быть богом, чтобы
улыбаться после такого удара..."****(знаменитые последние слова...)**

Мастерский состав:

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

Маснев Евгений (Флинт) - ищите его в клубе "Дракон" вечером (принимающая квенты)

Дмитрий Исаенко - Тел: (0692) 367858 e-mail: steel@ds.sebastopol.ua

Царевский Егор (Егорка) - ищите его в Симферополе, он там.

Игротехники:

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. 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 предположительно будет происходить на полигоне "Малиновый Ручей" в 2003 г (скорее всего, на Майские праздники). Взнос - около 7 гр. Люди, не сдавшие до указанного срока заявки и квенты, на игру не допускаются. Заявки и квенты мастера заканчивают принимать за месяц до игры.

Помните: игра - это серьёзно, и к ней нужно готовиться!

"Он совсем не похож на вампира!"

(знаменитые последние слова...) Кто же живёт в Тридевятом Царстве? Здесь я остановлюсь в основном на хитовке и свойствах. Подробнее:

Люди - самые обычные люди. 3 хита. Человеческие существа с мировоззрением древних славян из сказок :) Герои и некоторые именные персонажи - они, конечно, тоже люди, но чуть-чуть другие - см. далее.

Герои - эти самые чуть-чуть другие люди. В героях у нас ходят: Три Богатыря (Илья Муромец, Добрыня Никитич и Алёша Попович), Три Царевича (Иван, Василий, Дмитрий), Отец Евлампий, Никита Кожемяка и вроде бы всё... Герои имеют 5 хитов на пузо и некоторые свойства, указанные им лично в сертификатах. Если герой начинает вести себя неадекватно - требуйте показать сертиф, где должно быть указано, на какие неадекватности герой способен.

ОПАСАЙТЕСЬ ГНИЛЫХ ПОНТОВ!!!!

Поверили на слово и повелись - сами себе дураки, без лоха жизнь плоха :)

Кашей Бессмертный - играющий мастер мертвяка. Когда играет - обычный игрок, то есть вести себя с ним нужно по-игровому. Фишки типа "не убивай меня, я к тебе как к мастеру шёл" - не катят. Хотите как к мастеру - белый хайратник на голову и идите. Люди, злоупотребляющие ношением белых хайратников, будут, наверное, умирать... Бессмертие Кашея заключается в том, что, сколько его не руби, всё равно не умрёт. По умолчанию 20 хитов, если их все снять, то у вас есть 5 минут, прежде он придет в себя. Может воскрешать мёртвых - некоторое количество за цикл. Костяной Меч Кашея - снимает 3 хита, откуда угодно, убитый мечом становится мертвяком-службой Кашея на 30 минут. Меч можно забрать, убив насмерть носителя. Двуручник, будете махать одной рукой - шибко надорвётесь и помрёте. Ему подчиняются все упыри, мертвяки и прочая нежить.

Баба-Яга - вместе со своей Внучкой и Котом Учёным живёт в изнакурноже. Тётка с

тяжёлым характером, 10 хитов у каждого из компании, когти кота снимают как одноручное оружие. Если бабу или внуку убить, они вас проклянут плохими словами и ваша жизнь заметно испортится. Все понемногу колдуют.

Старичок-Лесовичок - хозяин леса, все звери его слушаются, нечисть не трогает, добропорядочные люди уважают. 15 хитов, посох снимает 2 хита отовсюду. Закутавшийся в свой плащ сидящий лесовичок невидим для посторонних. Колдует и знает много о травах, ягодах, зверях, тайных тропках и прочих лесных девайсах.

Водяной - в воде неуязвим, на суше 5 хитов, максимум без воды - 30 минут, потом сохнет, если не окунётся в водоём минут на 10. Носит сеть - если накинёт вблизи водоёма - утащил на дно, служите там ему 1 час. Оружие - трезубец, снимает 2 хита отовсюду, двуручный.

Русалки - так же, как и Водяной, чахнут без воды. На суше - 4 хита. Поймают, и будут щекотать, и целовать 1 минуту - утащили на дно. Любят и не обижают детей, могут одарить чем-нибудь. (В моём сознании сразу возникает картина - родители пинками выгоняют детишек к реке за подарками)

Соловей-разбойник - 5 хитов, игрок должен уметь хорошо и громко свистеть. При хорошем свисте Соловья-разбойника все вокруг отпрыгивают на 5 метров.

Монашки - сама святость, их даже нечисть не трогает, вот. 3 хита.

Серый Волк - говорящая разумная животина. Если бежит на четвереньках - его человек догнать не может, только на коне. 5 хитов, когти снимают как одноручное оружие, две лапы на плечи, держать 5 секунд - загрыз, доспехи не спасают.

Иван-дурак - редкостный разгильдяй, но очень весёлый. Оружием не владеет. 55 хитов (Дураку всё по фигуре). Если его убить, то ваша удача резко понизится, что чревато....

Чёрт - см. Иван-дурак. 666 хитов. (Пожалуйста, не обвиняйте меня в сотонизме).

Царевна-лягушка, Василиса Прекрасная, Варвара-краса длинная коса, Царевна-Несмеяна - 4 хита, немного подколдовывают. Не губите зазря красавиц, их мало и они хорошие.

Змей - Горыныч - 25 хитов, одноручным не поражается. Огонь (брызгалка 1 литр, не пополняется) - снимает 5 хитов. Хвост и когти (цеп и одноручный меч) - снимают 3 хита отовсюду. Летает (махает крыльями или плащом). В полёте не дерётся когтями и хвостом, только плюётся огнём. Отыгрывается несколькими людьми, связанными вместе (предположительно 7 человек).

Лихо Одноглазое - 5 хитов, стрелковым не поражается, ходит и всем портит жизнь. Если дотронется своей костлявой рукой - накладывает болезнь или проклятие.

Оборотни - волки и медведи. В образе человека - 3 хита, волк - 4 хита, медведь - 5 хитов. Превращаются, перекатываясь по земле или прыгая через пень, надевают маску и когти. Когти - как одноручное оружие, две лапы на плечи и держать 5 секунд - загрызли, доспехи не спасают.

Упыри - мертвяки-кровопийцы, убиваются только посеребрённым оружием, 5 хитов. Душат-грызут, две руки на плечи и держать 5 секунд - смерть. Оружием не пользуются. 1 раз в цикл летают 5 минут. После расправы их надлежит сжечь, иначе через 30мин возродятся. 1-2 упыря на игру.

Мертвяки - та же фигня, только не летают. Двигаются шагом, как тяжелобольные.

Болотники - такие твари с когтями, когти как одноручное снимают, 4 хита. Склизкие.

Лизуны - 3 хита, две руки на плечи и держать 5 секунд - зализал до смерти. Когти, опять же.

Прелестники - 4 хита, если говорит с девушкой более 2 минут (считается только осмысленный разговор)- очаровал, девушка за ним ходит, полчаса и страдает от любви. А прелестник её потом убивает и высасывает кровушку. Выглядят как люди, только немного хромают.

Остальная нечисть - если ещё будут, объявим на построении. Дополнительные свойства нечисти и прочих именных персонажей известны только им и узкому кругу посвящённых людей.

Помните: все свойства персонажа записаны в сертификате, всё что выше - от лукавого.
Будьте бдительны!

Блок: Сопутствующие материалы



Дополнение

(пример квесты на персонажа, не упоминающегося в сказках или фольклоре, но хорошо описанного в квесте, с учётом стилистики и духа игры)

Статья взята с сайта www.Rolemancer.ru (с сокращениями)

О пастыре ежомом.

Ежовый пастырь суть существо, принадлежащее к племени лесному, и являет собой, несомненно, некую разновидность лешего, покровительствующую, как из названия явствует, в особенности ежам и прочей лесной живности. Как и все его сородичи, магии не чужд и силой владеет не очень великой, но интерес вызывающей, о чем речь пойдет далее.

Обитает он все более в чащобах. Весной и летом бродит он лесами, когда и в поле, выходя, и на болото. Питается ягодами разными, грибами, травами да корой. Особенно по вкусу ему орехи лесные; говорят, способен в одиночку целый куст объесть. Нрава всегда кроткого, но не дикого, к зиме же угрюмым и нелюдимым делается, так что даже звери лесные делами своими беспокоить его не решаются, уходит в берлогу где-нибудь под выворотнем, куда загодя запас грибов сушеных, да ягод, да орехов натаскан - тем и живет. Выходит зимой только чтобы соседа проведать, либо шишек или ягод под снегом себе сыскать, а так - спит. Промышляет все больше на закате и ночью; днем же, чаще, прячется.

Исходя из одного очевидно, становится, что существо означенное известно немногим, по

большей части из-за скрытности своей, нежели скудного числа, хотя среди обычных лешаков ежевым пастырем едва ли только каждый десятый является.

Разумом ежевый пастырь не обделен, и в жизни обычно тих. Внешностью же подобен старцу, но ростом с дитя малое и пропорций несоразмерных: голова крупная, особенно в сравнении с туловом, формою как у всякого шишиги, то есть более заострена кверху. Что же касается кистей и стоп - велики оные необычайно, с кожей жесткой и грубой. Лицо его скорее деревенского, крестьянского вида, с носом большим и пористым. К слову сказать, запахов шибких, тем паче смрадных пастырь не переносит, посему, в отличие от обычных своих собратьев, на табак и хмельное не падок. Глаза же, напротив, имеет маленькие, черные и очень живые. Усы и борода, равно как и брови, жесткие и кустистые, часто растрепанные, на ощупь все равно, что ость. Уши значительно оттопырены и шерстью покрыты. Рассказывают, кстати, о том, что в восточных и южных краях, особливо в местах засушливых, встречали существо, во всем ежевому пастырю подобное, и лишь ликом с местными народами сходное, которое имеет уши большие по размеру и менее лохматые, подобно тому, как ежи тех мест лесных своих сородичей размером ушей превосходят. Прочие члены все той же шерстью покрыты, только более жесткой и гораздо реже. Одевается обыкновенно в рубаху домотканую из тех, что поселяне лесным хозяевам дарствуют, да в порты такие же; обуви же не знает. На голове носит шапку или колпак кожаный, сквозь который иголки костяные в стороны торчат. Пришиты они к оному, или же из головы ежака произрастают - про то не ведомо никому. Многие плащом плечи прикрывают, плащ же сей свойств необычайных. Свисает он до земли, и вид имеет такой, что трудно понять: где кончается плащ, а где земля с травой всякой и мхами начинается. Посему ежели пастырь этим плащом, присевши, накроется, то его и с трех шагов приметить нельзя - кочка кочкой! Так же обычен при нем посох изрядный из толстой ветки или корня. В целом с виду опрятен, хоть и не всегда. Несмотря на малую численность свою, встречаются пастыри ежевые всюду, где мелкий зверь лесной водится, и известны в разных краях под именами как - то: ежевый хозяин, ежиный пастух, ежевник, ежак, вожовый батко, ежачий дід, yozovyj didek, Igelpastor и подобно тому. Как и иные собратья его, зверям лесным и прочей живности он защитой и судом служит, душою их любя, от бедствий оберегает, споры решает из-за норы сухой, сыти и иных поводов, особенно же благоволит он ежам, коих подле него трое, четверо, а то и все пятеро всегда обретается. Уж он их ласкает и гладит руками своими мозолистыми, разговаривает на их языке и с ежатами малыми поигрывает. Когда же наследника прижить хочет, то весною обычным ежом оборачивается и совокупляется с ежевой самкою, потом ждет, когда той срок рожать приспее, и забирает себе старшего ежонка мужского полу, коего кормит, пищу с кровью своей мешая (кровь же у него чистая и вязкая - подобно смоле). Так через год ежонок младенцем ежачиным оборачивается. И уже умеет все, что и взрослые.

Живет ежевый пастырь века два или три. Если же время умирать приходит, то земля сразу принимает его, а на месте этом куст ягодный или ореховый вырастает, и если найти куст такой, и плодов его отведать, то, сказывают, станешь язык звериный понимать. Некоторые, зная это, нарочно ищут встречи с пастырем, чтобы убить его, однако увидеть его редко удастся, да и умертвить трудно, ибо посохом своим, ранее помянутым, владеет он с ловкостью отменной, и, несмотря на ветхий вид, пребольно им обидчика своего отделать может. Кто же во владениях его вред тварям лесным и деревьям, либо какое иное бесчинство совершить вздумает, тот тем паче сочувствия достоин, ибо для защиты от гостей таких обладает ежевый пастырь способностью перекидываться в ежищу преогромного, в холке со взрослого человека ростом, и в таком виде сворачивается в клубок, и на врага кубарем насккивает. Иглы же у него из железа и стали, и когти тоже; что до зубов, то оные пиле подобны, и глаза угольями горят. Ежели в такое время

мгновение улучшить и ткнуть ежа саблей либо копьем между иголок, то, как раз и убьешь, коли раньше, оружие не упустишь. А когда после достанет сил, чтобы тело земле не отдать, то можно с него иголок железных немалое число поиметь. Кузнецы за них хорошо платят. Кои иглы идут на жала для стрел, иные подлиннее - те на ножи. Только не всяк кузнец ежовое железо ковать возьмется, заговоров особых не знаячи. Без особой надобности ежак, впрочем, обораваться избегает, но, обладая властью над зверями лесными, может им так приказать, что те топотом своим, возней и шорохами разными неучтливому путника всякого сна лишают, а то еще припасы его съедят до крошки и вещи все испортят. Или же сам хохотом либо свистом испугать может, кричать притом на разные голоса способен. Хотя сперва всегда предупредит подобру как-нибудь. От иных же бед лес в меру сил оберегает. Лесники рассказывают, случись пал (пожар - авт.) лесной, или же река из берегов выходит - а пастырь тут как тут. Вытянется до трех ростов человеческих, и таким великаном деревья валит, чтобы огонь верхами не пустить; или по пояс в воде бродит, а уж зверей великих и малых без счета в обхвате и на плечах от гибели уносит. Мечется взад-вперед, словно бы ель вековая ожила. Что до тех, кто закон лесной чтит, да хозяина заговором, а то и гостинцем задобрит, то им малые помощники ежаковы могут еды разной нанести и горками сложить, и зверь хищный их не тронет, а то и дорогу через чащу укажет. Хозяин сам может боль, рану зашептать, траву нужную от хвори подскажет, из западни случайной вызволит. Но может и взамен услугу потребовать. Иной раз попросит лес от твари мерзкой, беззаконной избавить, или добыть какую диковину, до коих он великий охотник и хранит в особой норе. Если ежака возле такой норы выследить, то можно большое богатство обрести, а может и нет, ибо в диковину ему все, чего в лесу не узреть. А то и сам чем-нибудь одарит. Так и живет. А больше о нем ничего не известно.

Вот так, господа игроки.

Пишите квенты :)

Блок: Боевка



"Вы деритесь с варваром, а я возьму на себя человека в полном доспехе!"
(знаменитые последние слова...)

Долгожданный параграф :) Начинаем с оружия:

Кинжалы, ножи и прочее - по хиту с корпуса и конечностей. 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. (Нет железа).

Одноручное: снимает 1 хит с корпуса, 2 с конечностей. (1 чип железа)

Лук - снимает 2 хита с тела, 1 с конечности. Лучников не более 5 человек на полигон, сдают экзамен по стрельбе - если из 10 выстрелов в щит игрок попал менее 6 раз, луком он пользоваться не может. Арбалеты - нет.

Двуручного оружия тоже нет.

Посеребренное оружие - оружие, на которое клеится 2 чипа серебра. Посеребрить может только кузнец.

Хитовка доспехов:

Кожа, тегилай, стёганка - 1-2 хита в зависимости от качества исполнения (должны напоминать славянские аналоги). Всякая ересь вроде доспехов из линолеума, войлочных половичков и зековских ватников даже не рассматривается. О шинелях тоже можете забыть :)

Кольчуга без рукавов, с короткими рукавами - 3 хита. Обязателен подкольчужник. (2 чипа железа)

Кольчуга до колен, с длинными рукавами - 4 хита. Есть только у дружины, царевичей или богатырей. (3 чипа железа)

Пластинчатый доспех (чешуя) - только 2 штуки, у капитана дружины и Ильи Муромца. 4 хита. (4 чипа железа)

Шлем (сова или славянский) - 1 хит, если человек согласен на удары в голову, шлем метится красным скотчем (+1 хит). Шлемы - только у дружины, царевичей или богатырей. (2 чипа железа)

Наручи, поножи - кожаные дают хит в комплекте (толстая кожа); железные (не жестяные!) - по хиту каждые. (1 чип железа)

Кирасы, полные руки-ноги, ожерелья, наплечники, и т.д. - нет. Можете надеть для безопасности, но хитов они не прибавят.

Щиты - только круглые щиты 50-70 см. в диаметре, есть лишь у одного из богатырей, капитана дружины и у одного из царевичей.

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. Взятие в плен отыгрывается удержанием в течение 15 секунд.

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.

Блок: Фортификация



"Мужики, где тут гильдия воров?" (знаменитые последние слова...)

Городов всего два - Стольный Град и Заморский Град. 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 штурмуется по реалу, можно перелезть через неё, можно развалить.

Рвов и коридоров смерти нет.

После того, как город захвачен, победители получают от мастеров реальный денежный эквивалент виртуально награбленного. (Это вместо выносного фонда, который всё время пропивают, несмотря на запреты).

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.

Женский Монастырь - зона невыносная, хотя убить внутри монастыря и можно. Однако побойтесь бога!

Лагерь Разбойников - виртуален, но тоже имеет только 1 вход и калитку, остальное окружено виртуальной стеной. Входить можно спокойно, только найдите сам лагерь сначала.

Блок: Штурмы, Осады



"Он не может попасть в меня из катапульты..." (знаменитые последние слова...)

При штурме разрешены следующие приспособления:

Катапульта, баллиста - должны иметь сходство с оригиналом, сохранение принципа действия. При попадании снимают все хиты., щит не спасает. Обслуживаются 2-мя людьми.

Камни - мешочки с листьями и землёй весом 1,5 –2 кг (чтоб не было споров: попал - не попал). Камень бросается строго вниз без толчка двумя руками. Камень снимает все хиты, при попадании в щит - щит разбит, рука сломана, минус 2 хита.

Бревно - пенка или спальник, набитые травой, листьями, землёй. Вес - 1,5-2 кг. Бросается 2-мя людьми. Снимает все хиты, щит не спасает.

Блок: Плен



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



Роды будут происходить не в самом мертвяке, а рядом, в родильном доме (мастерская палатка). Там же будет иметься повитуха (помощник мастера).

"Девушка, с вами можно познакомиться?"
(знаменитые последние слова...)

Интим отыгрывается ладушками (1 ребёнок), сгущёнкой (2 ребёнка). Беременность - 1 час. На роды мать приходит в мертвяк, надев белый хайратник. Каждый десятый 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 уродами или упырями.

Блок: Страна мертвых



"Я wish умереть через 100 лет
в маленьком саркофаге
на вершине высокой горы"
(знаменитые последние слова...)

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 и рассказать о спрятанных на полигоне. (Ухмыляйтесь, ухмыляйтесь). Откапывать закладки после выхода из мертвяка запрещается. (Всё ещё ухмыляетесь?)

Срок в мертвяке - минимум 2 часа, максимум - 3. После 2 часов отсидки возможен выход на эпизодические роли (звери, сумасшедшие, монстры 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



"Скажите, что написано на бутылочке,
которую я только что выпил?"

(знаменитые последние слова...)

Артефакты и их свойства - те, что известны всем. Напомню, что эти артефакты даются только после выполнения квестов, их нельзя купить или привезти с собой, даже по квенте.

Меч-Кладенец - снимает 3 хита с любой части тела у кого угодно. Его нельзя украсть, он с хозяином до смерти, после смерти хозяина рассыпается в пыль.

Шапка-Невидимка - надевший её становится невидим на 15 минут в цикл. Шапка, правда, здоровая, всё время норовит сползти, так что, надев её, надо придерживать обеими руками, да так и ходить.

Сапоги-Скороходы - человек, обутый в сапоги, может крикнуть громко "Несите меня, сапоги!" - и, пробежав 5 шагов, становится недостижим для преследователей. После 3 циклов ношения сапоги стаптываются и никуда не годятся. Хотя...

Лук-Самострел - снимает 3 хита с любой части тела у кого угодно, имеет 15 стрел (метятся красным скотчем). Обычные стрелы снимают как обычные стрелы. После смерти носителя рассыпается в труху.

Дубина-Самобойка - снимает с нечисти по 3 хита с тела, по 2 с конечностей. С людей - по 2 хита отовсюду. Если украдёте - она вас начнёт колотить и выбьет все хиты, кроме последнего.

Скатерть-Самобранка - раз в цикл позволяет хозяину покушать в кабаке на халяву (скатерть старая и поеденная молью, поэтому выдаёт лишь скудную закуску :)

Молодильные Яблочки - яблочко избавляет съевшего от всех болезней, восстанавливает все хиты.

Перо Жар-Птицы - отгоняет упырей и мертвяков, оборотней, лизунов и болотников.

Чудесная Рубашка - прочная волшебная рубаха, носящий имеет +2 хита на тело (вместо доспехов), обозначается красным шнурком на поясе. Если эти хиты снимут в бою, то рубаха считается разорванной и восстановлению не подлежит.

Гребешок, Платочек и Щётка - если убегающий кинет их себе за спину, то после каждого броска предмета его преследователи должны остановиться и ждать 15 минут, так как перед ними появляются соответственно дремучие дебри, глубокое озеро или скалистые горы. На летающих не действует.

Живая/Мёртвая Вода - вам надо объяснять, для чего?

Чудесные Жерновцы - они обеспечивают хозяину ежецикловое производство пряников, баранок, кренделей, тортиков и прочих бубликов на определённую сумму, выплачиваемую в начале цикла.

Волшебный Ларец - там живут двое, подчиняющиеся хозяину и выполняющие 3 его желания в цикл. О требованиях к желаниям нашедший узнает у мастеров.

Путеводный Клубочек - вы никогда не заблудитесь, найдёте любой тайный лагерь или тропу, может и ещё чего-нибудь вроде клада, только знать надо, как обращаться с клубочком.

Посох и Тулуп Морозко - посох 2 раза в цикл замораживает на 15 минут (надо прикоснуться к жертве). Тулуп - защищает от холода, носящий имеет +1 хит на теле, если хит сняли - тулуп разрублен на куски. Обозначается синей лентой вокруг пояса.

Ковёр-Самолёт - на нём могут раз в цикл 10 минут летать 2 человека. В полете, они держатся за ковёр, чтобы не свалиться, поэтому, руки заняты, и делать ничего нельзя.

Прочие артефакты - лечебные травы, зелья и порошки, амулеты, обереги, и т.д. - посмотрим на игре и объявим на построении, если что. Можно привозить свои, хорошо сделанные. Лечебные зелья полезны в бою - после выпивания хиты восстанавливаются моментально. Кстати, сами по себе хиты НЕ ВОССТАНАВЛИВАЮТСЯ! Только после лечения, зелий и лечебных трав. См. анонс.

"Ты не маг, ты сопляк и кретин какой-то!"
(знаменитые последние слова...)

Угадайте, что я сейчас напишу? 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. Помните о красоте и эстетичности :) Жрецы и священники могут обращаться к своим божествам - опять-таки, обряд.

Блок: Экономика



"Золото? В бассейне? Я ныряю!"
(знаменитые последние слова
игроков перед смертью)

Экономика на игре очень простая и не напряжная. Подразумевается, что любой персонаж игры в состоянии найти себе пропитание и съесть его, посему никаких засеваний квадратиков земли макаронами и коров из брёвнышек не будет, равно как и наклейки всякой разноцветной фигни в сертификаты. Все по умолчанию сыты и довольны. Если хотите - стройте мельницы (ветряные и водяные, главное, чтоб работали), винокурни, хлебопекарни, прокладывайте рельсы в шахтах и сколачивайте дойные ангары. 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 крестьяне, 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 - я вот почему-то никак не могу представить стройные ряды ветряных мельниц посреди лесного обиталища разбойников или хлебопекарню с кузницей около дома Бабы-яги. Короче, перед тем, как что-либо построить, посоветуйтесь с мастером,

чтобы не было недоразумений.

Валюта - золото да серебро, курс устанавливается на начало игры и всем объявляется, на протяжении может меняться, о чём вас известит соответствующая табличка в кабаке. Подъёмные выдаются 1 раз, при первом выходе в игру. Подъёмные - стандартно, на них можно будет купить стакан вина и бутерброд :) Некоторым персонажам, если обоснуют, возможны бонусы (ага, вот все побежали сочинять себе квесты с бонусами - не всё так просто, не надейтесь). Также 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.

Блок: Кабаки



Кабак - что это такое, никому объяснять не надо. Здесь едят и развлекаются. На этой игре мы решили уделить большое внимание кабаку, как центру культурного развития и развлечения (во я загнул). Что касается еды - как обычно, но мы постараемся готовить и блюда русской кухни (медовуху, квас и сбитень обещаем точно:) Умелые и инициативные кабатчики - отзовитесь! Вы нам очень нужны! Развлечения - чтобы народ в кабаке не скучал, на протяжении дня, и особенно вечером, там будут проводиться различные конкурсы, соревнования, турниры. С призами и весельем. У кого есть предложения по организации таких мероприятий - всегда рады выслушать или помочь. Естественно, все эти развлечения - истинно русские. Если кто решит провести красочную русскую свадьбу - опять же со всеми сопутствующими элементами (засыланием сватов, отгадыванием загадок, проверка умений жениха и невесты, песни и танцы) - подготовим на славу. (Кто помнит свадьбу на игре по случаю дня рождения Егора и Кэт в 99 году - это было действительно здорово). Кроме того - конкурсы загадок, скороговорок, песен, танцев, всякие русские забавы (пожалуй, кроме кулачного боя:) - постараемся организовать. В кабаке работает и меняла, старый скряга, который по завышенному курсу меняет чипы и деньги, бессовестно обдирая клиентов. Натура у него такая.

Блок: Вводные



КТО ЕСТЬ КТО И ЧТО ЕМУ НАДО.

Чтобы было понятнее, далее будут перечислены главные именные персонажи, их основные квесты и задачи на игре. Вакансии на всех персонажей, кроме специально отмеченных, пока свободны - заявляйтесь, чем раньше, тем лучше.

Пока это основные персонажи, с которыми связано большинство больших квестов и куча маленьких (может, мы кой-чего не вспомнили - если что, допишем). Естественно, от игроков, которые возьмут себе эти роли, требуется хороший отыгрыш, прикид и желательно опыт игры. Если на одну роль заявятся несколько игроков, мастера оставляют за собой право выбора - зависит от конкретного игрока, его подготовки, и конечно, времени подачи заявки и прилагающейся квесты - кто успел, тот и молодец.

Царь-батюшка, Выслав Андронович - мастер, персонаж виртуальный, то есть убить его нельзя, а можно использовать в непосредственном его значении царя: то бишь, приходить с челобитными, сказывать о непорядках, поведать о делах в царстве, службы спрашивать и прочее. Царь является основным "генератором квестов" - помимо

основных квестов для царевичей, он может давать задания прочим добрым молодцам, кои прославиться желают. Естественно, это всё должно выглядеть по-игровому: не так - "Ты, типа, царь? Я это... добрый молодец Варфоломей, дай мне задание, чтобы экспу нагрести да артефактов примутить." Таких умников царь обычно велит к столбы привязать, да собаками затравить, или, на худой конец, повесить чи голову отрубить дерзцу.

Димитрий-царевич, Василий-царевич, Иван-царевич - как ни странно, царевичи, то есть дети царя-батюшки (см. выше) Каждый из них старается первым выполнить отцовское поручение, причём, насколько известно, первые два брата особо не стеснялись в средствах, вплоть до убийства младшенького и присвоения его заслуг себе. В общем, внутрикомандка царевичей - их личное дело, могут хоть вместе всё выполнить. А потом определить, кому трон достанется - на турнире или просто подкинув монетку. Насчёт того, как будет реализовано вознаграждение царством: царевич становится главным над всеми царскими дружинниками и прочими подданными (его приказы выполняются беспрекословно, однако на всякие извращения не рассчитывайте - народ может и взбунтоваться). Царевичу отходит казна (внушительная сумма золотом и чипами) и достаются (может быть) кой-какие чудесные вещи из царской сокровищницы. Ах, да ещё ж экспу на характеристики можно кинуть:) То есть царевич получает набавку по хитам и ещё чего-нибудь, в меру мастерской фантазии. Царь должен быть только один (никакой республики!), так что если все царевичи справятся с заданиями, придётся выбирать достойнейшего - там решим уж как. Остальные, впрочем, тоже без награды не останутся.

Кашей Бессмертный - играющий мастер мертвяка, то есть персонаж вполне реальный - его можно убить (не мастера, а Кашея), поговорить, с ним связана куча разных квестов и прочего. Вообще-то редкая сволочь и гад, русский сказочный некромант и злодей. Полностью соответствует своему сказочному прототипу и вдобавок имеет пару приятных сюрпризов про запас. Обычно сидит в своей башне (около мертвяка), но может и гулять по полигону. Неприятный, короче, типчик.

Баба-Яга - она же костяная нога. Живёт в избушке, сами знаете на чём, готовит всякие зелья и амулеты, много всего знает, и при случае может поделиться знаниями с понравившимися путниками. Как ей понравиться - ваше личное дело, напомним только, что не понравившиеся обычно идут в печь (на ужин). Даёт квесты, летает на метле (или в ступе), и прочее - см. сказки. К Бабе-Яге прилагаются

Кот Учёный и внучка-ведьма - вот вам и небольшая команда, кто хочет - заявляйтесь.

Старичок-Лесовичок - шустрый лесной дедушка, много чего знает о лесных тайнах, может при случае рассказать. Ведаёт про потайные тропки, заветные полянки и диковинных зверей - с ним также связана куча квестов. Бодрый старик, короче - вы с ним подберёте там.

Водяной - довольно мутный типчик, сидит обычно на берегах рек, озёр или омутов и обожает затаскивать неосторожных путников в воду. Те, кто ему понравились - остаются жить в подводном мире с надеждой на возвращение, остальные просто тонут. Также неглупый дядька, может поделиться информацией или попросить сослужить службу. Хозяин русалкам - дамочкам, живущим в том же водоёме и любящим пошутить. Хотя юмор у них своеобразный.

Соловей-разбойник - это такой браток, который типа пахан у остальных разбойников. Живёт вместе с ними в лесу, хотя может и гулять по полигону, ища каких-нибудь лохов

на развод. Свистит - то есть конкретно СВИСТИТ. Остальные разбойники его уважают, и делятся добычей, Соловей же в свою очередь, водит их на дело и отмазывает от ментов.

Отец Евлампий - ну или не Евлампий. Можете выбрать имя по вкусу. Настоятель женского монастыря, местный авторитетный батюшка. Очень мудрый и рассудительный, не прочь поговорить или задание доброму молодцу отрядить. С ним в монастыре живут монашки - кто это такие, объяснять не надо. Монашки, кстати, абсолютно не развратные - и не пытайтесь:)

Серый Волк - умный серый волк, говорящий. Может разговаривать с людьми и животными. Имеет тенденцию подвозить на спине добрых молодцев, а также потом выручать их из беды - естественно, не бескорыстно, а за выполнение квестов.

Иван-дурак - мы долго думали, включать ли этот персонаж в игру, и решили его всё-таки оставить. На эту роль нужен человек с юмором и фантазией - ибо Ивану-дураку всё по приколу, и квесты у него смешные, и жизнь радостная, и вообще он позитивный такой парень, хоть и дурак.

Чёрт - это не страшный такой чёрт, вовсе не Люцифер. Это чёрт, который как-то Луну украл, а потом за это расплачивался. Этого же чёрта Балда долго разводил. В общем, хорошая пара Ивану-дураку: этакий чёрт-неумёха, который и колдует криво, и желания исполняет своеобразно, и вообще у него всё из лап валится. Роль также рекомендуется игрокам с хорошим чувством юмора.

Никита-кожемяка - весьма лихой парень, почти что герой и вообще большой молодец. Из любой шкуры может чего-нибудь накроить полезного, а уж кожаные брони у него вообще выходят - загляденье. Здоровый ремесленник, но в лоб даст - мало не покажется.

Царевна-лягушка - сказку соответствующую все читали? То-то и оно: пока не расцелуете, останется жаба жабой. Требуется симпатичная девушка на роль.

Василиса Прекрасная, Варвара-краса, длинная коса - местные русские красавицы, очень даже неглупые, хотя и красивые. Добрых молодцев себе в суженые ищут, да не раздолбаев всяких, а красивых и здоровенных, и к тому же умных. При случае могут немного поколдовать.

Царевна-несмеяна - очень меланхоличное создание, не улыбается и не смеётся. Роль рекомендуется девушкам-готам:) Кто из женихов её задания выполнит, да насмешить сумеет - тот и мужем законным станет. Смешить, кстати, надо соответственно - советские анекдоты и приколы из Интернета не подойдут. Хотя, в принципе, загадка про чёрно-бело-красное, которое в узком коридоре развернуться не может, вполне соответствует времени:)

Змей-Горыныч - три головы, летает, огнём дышит, честной люд губит да девиц красных крадёт. Срочно требуются богатыри, чтоб удавить эту сволочь.

Лихо Одноглазое - редкостно зловредное существо, обожает делать пакости и гадости, всех ссорит, мешает, напускает болезни и прочие расстройства, короче абсолютно антиобщественный элемент. Обычно предстаёт в образе старой одноглазой карги.

2.0.0.3