

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

Название игры: Песнь о дикой охоте

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



Песнь о дикой охоте.
полигонная ролевая игра.
18.05.2001-20.05.2001
г. Ярославль

Правила для игроков.**Общая информация:**

Игра будет проводиться 18-20 мая на полигоне в районе Прусово. Заезд своим ходом рейсовым автобусом. Начало игры в 20 часов.

Игра идет без перерыва круглые сутки. Все действия, включая походы за водой, происходят по игре. Боевые действия разрешены с 6.00 до 22.00. В ночное время разрешены боевые действия только с использованием ножей и кинжалов.

Игровой сбор до игры составляет 15 руб. по приезду на полигон - 25 руб. Игровой сбор может быть заменен доигровой отработкой. Для этого необходимо ЗАРАНЕЕ связаться с мастерами (не позднее 12 мая).

Практика проведения игр в этот период в прошлые годы показала, что в середине мая может быть довольно холодно. Поэтому большая просьба заранее озаботиться теплыми вещами.

Заявки на персонажей - горожан принимаются до 1 мая.

Мастера и контакты:

Главмастер: Бодхи (Борис Стратилатов) (0852) 55-63-00 bodhij@mail.ru

Сюжет и игротехника: Мечта викинга (Наталья Ярцева) 11-73-43

Предыстория:

В глубине векового леса, стоит небольшой городок. Когда-то лесорубы, отвоевав у природы небольшой кусок чащи, построили здесь маленькую деревню, основав общину. Со временем, благодаря приезжим и торговцам, поселение превратилось во вполне приличный городок с историческим названием Хармондейл. Население живет в основном за счет торговли лесом и охоты. Приезжие торговцы обеспечивают жителей всем необходимым, получая взамен мясо, шкуры животных, лес и серебро - недалеко от города было обнаружено неплохое месторождение серебра.

Но в последнее время поток торговых повозок заметно сократился. Причиной этому - большое количество монстров, населяющих лесные чащи. Говорят даже, что у них есть свой король - чудовищный зверь, которого зовут Пинки. Все чаще до правителя города, сэра Маркхейма доходят вести об очередном нападении на торговцев, а когда твари напали на деревеньку рудокопов и полностью уничтожили серебряный прииск, терпение его лопнуло, и он объявил о состязании, принять в котором может каждый желающий.

Условия состязания просты:

Тот, кто уничтожит большее количество тварей, принеся лорду шкуры убитых монстров, получит в качестве награды право владения серебряным рудником на 30 лет.

Множество желающих принять участие в сафари съехалось в город. Некоторые вооружены до зубов, кто-то же рассчитывает больше на свою смекалку, чем на оружие. Понятно, что приезжают не только охотники - в расчете на поживу слетаются купцы, воры, и разный пестрый люд. Кабатчик потирает руки в расчете на богатую прибыль, скупая вино и съестные припасы в огромном количестве, пока они не вздорожали. Но ни высокая цена ночлега, ни опасности на дорогах не останавливают храбрецов.

Кто есть кто - Городские жители:

Правитель - Лорд Сэр Маркхейм. - степенный человек, размеренно правящий Хармондейлом, справедливый судья и щедрый господин.

Его жена - Леди Лорена, преданная жена, целительница и хорошая мать, получившая самое лучшее образование.

Их дочь - Читса - скромная девушка, живет, окруженная материнской заботой, в мире фантазий.

Леди Марго - библиотекарь, личный историограф и мажордом, старая подруга леди Лорены.

Стража и слуги - помимо обязанностей в замке лорда, следят за порядком в городке.

Кабатчик - Тобби Бишоп - с виду простодушный малый, внешне во всем полагающийся на свою жену.

Его жена - Ребекка - хитрая расчетливая женщина с острым язычком.

Их дочь - Анджела - очень самостоятельный ребенок, время от времени посылающая мамочку и папочку туда, куда люди обычно не ходят.

Кузнец - Гарольд Хиггинс - человек в возрасте, очень хороший мастер, любящий свое дело, прекрасно разбирающийся в тонкостях оружейного ремесла.

Кожевник - Смайли - Молодой парень, недавно приехавший в город в надежде заработать. Несмотря на свой возраст, быстро снискал признание в городе. Никогда не забывает о своей выгоде.

Колдунья - Лара Тагг - пожилая женщина, довольно неплохо разбирающаяся в своем

ремесле, несмотря на случающиеся временами приступы склероза и Дежа Вю.

Сара Гоззак - ее ученица (в деревне ее считают внучкой колдуньи, несмотря на протесты Лары), довольно старательная девушка, всегда готовая прийти на помощь другим. Со временем, по словам Лары, обещает превзойти свою учительницу. Также, как и Лара, никогда не выходит за пределы города.

Костюмы и история персонажей.

Мир этой игры достаточно размыт - ведь это мир фэнтези. Поэтому мы не настаиваем на исторической точности Вашего костюма. Вместе с тем, вполне естественно, что хаки и джинсы, как явление нашего века, за игровой костюм считаться не будут. Персонажи игроков, без соответствующего игрового костюма считаются голыми, и как следствие, слабыми и больными. Эти люди не могут носить доспех и оружие тяжелее ножа. Проживание и обслуживание в городе для них обходится в два раза дороже, и возрастает вероятность загреметь в кутузку сэра Маркхейма.

Помимо костюма, рекомендуем озаботиться именем и историей персонажа, а также его социальным статусом. К знатному человеку совсем другое отношение, нежели к простому крестьянину или наемнику - лорд Маркхейм может пригласить его за свой стол во время пира, в кабаке могут поверить в долг, да и при подсчете результатов при всех равных обстоятельствах предпочтение будет отдано человеку знатному. Понятно, что внешний вид персонажа должен соответствовать заявке. Знатный человек никогда не путешествует в одиночку, и имеет, по крайней мере, одного слугу.

Начало игры:

Игра начинается в Хармондейле парадом охотников и торжественным открытием состязания. Здесь же будет проведена жеребьевка среди участников сафари. По результатам жеребьевки эти игроки делятся на монстров и охотников. Утром "твари" идут в лагерь монстров (неигровая территория), а охотники, провожаемые последним напутственным словом лорда Маркхейма, готовятся к своему подвигу.

Альтернативные способы приобретения богатства и неверные пути:

Несмотря на общую цель, отнюдь не все охотники добиваются выполнения ее благородными методами. Не исключен вариант, когда ваш товарищ может оказаться вам не совсем товарищем.

В лесу помимо всяческой нечисти есть много интересных мест. В частности, поговаривают о кладках, которые в старые добрые времена любили зарывать разбойники, а также магические источники, информацию о которых и воду из них, можно выгодно продать в городе.

В случае убийства городского жителя, считается, что вся его казна и товар спрятаны в надежном месте, а потому их трупы (в отличии от охотников) разграблению не подлежат. Кроме того, городской персонаж не восстанавливается после смерти, и его дом закрывается (т.е. если вы убьете, например, кабатчика, всем охотникам придется жить на улице, платя втридорога лорду.) Личность лорда Маркхейма и его семьи в черте города неприкосновенна. Уличенный в преступлении идет на суд лорда и подвергается соответствующему наказанию.

К преступлениям относятся также нарушения общественного порядка как-то: вопли в ночное время суток, использование оружия в нетрезвом виде, злоупотребление крепкими спиртными напитками, рубка зеленых насаждений, нецензурная лексика (к ней

приравнены слова, значение которых персонажам неизвестно), оскорбление лорда или членов его семьи и т.д.

Деревня оборотней (закрытая информация на начало игры)

20 лет назад это был обычный шахтерский посёлок. Жители занимались добычей серебра на руднике лорда, охотой и собирательством. Но однажды один из жителей деревни на глазах у всех превратился в волка. Его сожгли на костре, но когда на другой день еще трое обернулись волками, люди поняли - это проклятье.

Постепенно связь с городом прервалась. Торговцы перестали заходить в село, а лорд, думая, что шахта захвачена монстрами, послал карательную экспедицию. Жителям пришлось обороняться, и гвардия отступила. Вернувшись в город, солдаты, видимо, рассказали такие ужасы, что с оборотнями решено было не связываться, и шахту забросили. В селе тоже не было необходимости работать на руднике - нужно было добывать пропитание, что в условиях странно изменившегося мира было нелегко.

К счастью, помогла приобретенная особенность - через некоторое время жители научились контролировать превращение в волков, а новый облик давал возможность общаться и управлять дикими волчьими стаями.

К другим людям пришлось относиться с опаской - перепуганные горожане предпочитали встретить "гостей" стрелами и копьями, да и, ставшие модными, регулярные охоты лорда, ничего радостного селению не приносят.

В настоящий момент контролируют серебряную шахту, превратив ее в подобие клиники для раненых. С людьми стараются не контактировать, особенно с охотниками, на которых могут напасть.

К феям приходят в случае ранений, с которыми не могут справиться сами, во всех других случаях стараются держаться от них подальше, поскольку чувствуют страх, находясь в их присутствии.

Единорогов считают изысканной пищей, несмотря на то, что также побаиваются.

В проклятый замок, по причине заклятья пройти не могут, хотя знают, где он находится, и иногда общаются с людьми, его населяющими.

Холм фей (закрытая информация на начало игры)

Феи - волшебные существа. Заколдованы: В своем холме имеют человеческий облик, вне его - вид единорога. Снаружи не могут говорить ни на одном языке. Любому гостю рады, готовы его накормить. Королева может рассказать историю: 20 лет назад был маг, который домогался ее руки, получил отказ, и попытался наложить проклятье. Королева отразила его, и заклятие ударило по магу. Сердце королевы - артефакт, способный при соответствующем ритуале уничтожить всех монстров разом - точнее, уничтожить всю магию и магических существ в районе (очень мощный Dispel Magic). Из сердца любой феи можно сделать артефакт, отгоняющий монстров - и таким образом очистить от них шахту. Артефакт выглядит как сердце из ткани, носимое поверх одежды.

Королева фей из холма выходит редко, а если решит - то превратится в черного единорога.

Так же, как и в город, монстры в холм не заходят. Монстры вообще боятся фей и не связываются с ними. Феи же вообще никому не причиняют физического вреда и к монстрам, в общем, относятся параллельно.

С людьми отношения сложные. До падения проклятия, впрочем, люди и феи жили, практически не мешая друг другу, ныне же случается, что какая-либо из фей погибает от руки человека.

Внутри холма могут лечить любого пришедшего. Монстры это знают и пользуются.

К прочим обитателям относятся хорошо, готовы всегда прийти на помощь. С оборотнями

стараятся не встречаться вне холма, поскольку те никак не могут понять, что фея и единорог - одно...

Время в холме течет по иному, час времени здесь - год снаружи. Соответственно, экономических циклов внутри холма нет.

Магия: Иллюзорные заклинания, предсказания, лечение, ослепление, парализация реципиента. Разговор и подчинение животных и птиц. Работает, к сожалению, только в нормальном облике.

Одна фея может создать одно заклинание, действующее не более пяти минут, и не чаще чем 1 заклинание в полчаса.

Проклятый замок (закрытая информация на начало игры)

Испокон веков в нем живут созданыя ночи - вампиры. За долгое время существования, они смогли найти общий язык с людьми, поскольку врожденная интеллигентность и мудрость давала большие возможности для контактов. В результате был достигнут некий симбиоз, люди посылали наиболее одаренных юношей и девушек в обучение наукам, истории и медицине. В обмен на это они получали небольшое количество крови учеников. Все были довольны.

Прокатившийся по округе магический погром положил конец этой идиллии. В попытке защититься от проклятия, вампиры поставили защитный непроницаемый купол, но поскольку магами они были посредственными, купол оказался непроницаемым с двух сторон, не позволяя им выходить за его пределы. Гости могут пройти внутрь и выйти из замка, но местным обитателям выход закрыт.

Убить вампира можно ТОЛЬКО серебряным оружием (что бы там ни говорили настырные приключенцы про чеснок, осину и кресты)

Среднестатистический вампир имеет 2 хита, полную поражаемую зону. Помимо возможности использовать любое оружие, может наносить удары рукой (удар рукой по любой части тела снимает 1 хит, удалось положить обе руки на плечи противнику - загрыз насмерть).

Имеют небольшие навыки гипноза - объект выполняет простые команды типа "Стой", "Подойди", "Беги", отвечает правдиво на вопросы типа "Да"/"нет" и т.д.

Очень любят жизнь, и в случае нужды будут бороться за свою жизнь до конца.

Если купол снимут до очистки леса от проклятия, через некоторое время станут кровожадными и будут нападать на людей, в противном случае могут помочь лечением и знаниями, в обмен на немного крови.

Купол снимается артефактным предметом. (возможно, можно купить в городе).

Кроме того, купол, возможно, можно снять и собственными силами - но путем долгих экспериментов, которые до сих пор были безуспешными.

Кровь действует на вампира как алкоголь на человека.

Знают много информации о кладах, медицине, растениях и прочих делах. Информацию выдадут первому, кто их освободит.

Фей не боятся, но и особо не контактировали, хотя подозревают, что все происшедшие напасти - их рук дело.

Оборотней не любят, по причине непонятной природы, а также потому, что те живут на развалинах серебряных копей. Но поскольку оборотни не пускают в шахту людей, мирятся с их существованием и в случае нужды, могут оказать помощь (впрочем, незначительную, по причине того, что ни они наружу, ни оборотни внутрь пройти не могут).

Разработали ритуал, благодаря которому можно очистить лес от заклятия, с помощью Непокорного Сердца.

Недавно, занимаясь исследованиями, им удалось изменить разум животного, повысив

интеллект обычной домашней кошки. Получившийся экземпляр удалось провести через барьер с заданием найти способ разрушить купол. С тех пор о ней ни слуху, ни духу.

Часто задаваемые вопросы и ответы.

О заявках.

В. Можно ли заявиться только охотником, без перевоплощения в тварь?

О. Нет. Посмертие охотника ОДНОЗНАЧНО влечет за собой перевоплощение в монстра.

В. Можно ли мне заявиться только тварью?

О. Нет, подробнее см. соответствующий раздел в правилах.

В. Можно ли заявиться командой?

О. Можно, но играть вы все равно будете индивидуально. Т.е. если вы заявляетесь приезжим лордом с двором, свитой, женой и детьми, вам придется думать о пропитании всей этой кучи народа.

В. Можно ли мне поставить лагерь в стороне от города?

О. Нет. Все приезжие останавливаются в городе.

В. Могу ли я заявиться каким либо персонажем, кроме приезжего?

О. Да. Но как было заявлено в правилах, только до 1 мая. Набор вакантных ролей ограничен и постоянно сокращается. О свободных вакансиях можно узнать, связавшись с мастерами.

В. Могу я заявиться магом?

О. Можете, но как поведут себя ваши способности в этой местности - предсказать невозможно. Велика вероятность того, что просто никак.

В. Могу ли я заявиться странствующим лекарем?

О. Можете. Но странствовать вам придется ВНЕ города, поскольку местные жители вряд ли сильно обрадуются конкуренции.

В. Могу ли я заявиться нищим, или странствующим менестрелем?

О. Можете. Но отношение к вам будет соответствующее. От менестреля требуется умение играть и петь.

Боевые правила.

В. Какое оружие можно использовать на игре?

О. Любое, кроме того, которое мастера сочтут травмоопасным. Антуражность исполнения остается на совести игроков, хотя особо уродливые экземпляры допущены также не будут.

В. Какие разрешены щиты?

О. Любые, в том числе ростовые от плеча до щиколоток. Как вы с подобным щитом будете передвигаться по лесу - дело уже ваше.

В. Разрешены ли арбалеты?

О. Да.

В. Какие разрешены размеры луков?

О. Любые.

В. Каково должно быть максимальное натяжение тетивы?

О. Оно зависит от длины хорды лука и для каждого конкретного экземпляра свое. Если мастер сочтет ваш лук травмоопасным - он не будет пропущен.

В. Какая максимальная длина копья?

О. Нет ограничений. Практика показала, что оптимальным для двуручного хвата является длина, равная росту человека+вытянутая рука. Тем не менее, вы можете иметь копьё большей или меньшей длины.

В. Какие разрешены доспехи и как они классифицируются?

О. Доспехи разрешены любые. На игре представлено только 3 класса доспеха, добавляющие соответственно, до 3 хитов. 1 класс- кожа, возможно укрепленная металлическими накладками, 3 - Полные латы, включая закрытый шлем, поножи, наручи и т.д. Все остальное - 2 класс.

В. Как считаются хиты при поражении?

О. При поражении первыми снимаются магические хиты, затем доспешные, затем личные. Доспешные хиты восстанавливаются у кожевника, магические у ведьмы. Личные - ищите лекаря.

В. Что мешает схитрить при подсчете снятых хитов?

О. Ваша собственная честность. Кроме того, убитый вами враг обязательно дойдет до мертвятника и расскажет, как было дело.

В. Где узнать характеристики монстров?

О. Если вы встретите монстра, попробуйте выяснить его боевую зону, силу поражения и количество хитов непосредственно в бою. На игре есть информаторы, которые могут рассказать о монстрах многое - но не все, поскольку постоянно появляются новые твари. Кроме того, читайте "Вестник Хармондейла".

В. О ночной боевке.

О. Ночью (с 22.00 до 10.00) ЛЮБЫЕ боевые действия запрещены. Использовать оружие в темное время суток может ТОЛЬКО городская стража. Если вам сильно не нравится какой-либо персонаж, попробуйте его отравить.

Экономика.**В. Что будет, если я не смогу оплатить проживание в городе?**

О. Вам придется договариваться с кабатчиком о кредите, либо о хозработках. В противном случае, тюрьма города Хармондейла гостеприимно распахнет для вас свои двери. Результатом, вероятнее всего, станут опять же хозработы, но уже на общественных началах.

В. Будут ли в кабаке кормить всех? Означает ли это, что можно не везти свою еду?

О. Кабак будет, конечно, кормить путешественников за игровые деньги. Тем не менее, сильно рекомендуется привезти с собой еды, поскольку кабак - это игровая локация и вряд ли сможет обеспечить ВСЕХ пожизненным питанием.

В. Нужно ли восстанавливать оружие тварям и прочим лесным жителям?

О. Нет.

В. Существует ли цикличная экономика для городских жителей?

О. Нет. Считается, что местные жители достаточно обеспечены, чтобы прокормить себя сами.

В. Можно ли будет устроить азартные игры?

О. Можно, если вы найдете тех, кто согласится в них играть.

Разное.**В. Что произойдет, если я убью городского жителя?**

О. Ничего особенного, за исключением того, что лавка, в которой он занимался своим ремеслом, закроется до конца игры. Если это, например, кабатчик - в следующем цикле всем приедем, видимо, предстоит умереть от голода, если кузнец - в следующем цикле сгниет все оружие и т.д.

В. Какой эпохи должен быть игровой костюм?

О. Выбор достаточно широк. Этот мир - классическое фэнтези (ну, почти), поэтому и костюмы соответствующие.

В. Могу ли я, будучи охотником, нападать не только на тварей, но и на других

охотников?

О. Да, но лучше это не афишировать.

В. Могу ли я, будучи тварью, нападать на других тварей?

О. В зависимости от Вашей вводной.

В. О пожизненной воде - на нас ведь могут напасть?

О. Сам источник находится за пределами полигона. Да, конечно, засады по дороге возможны.

В. Как будет производиться заезд на игру?

О. Самовывозом. От автостанции "Дачная" регулярно идет рейсовый автобус до ост. Семеново. Оттуда пешком ок. 3 км.

В. Почему не будет автобуса?

О. Чтобы не увеличивать игровой сбор.

В. Будут ли в кабаке продавать пиво?

О. Нет.

В. Где во время игры можно будет найти мастера?

О. В мертвятнике. Если у вас пожизненные проблемы - идите туда. Все прочие вопросы, конфликты, недопонимания - проясняются по игре. Один из способов - почитать "Вестник Хармондейла".

Блок: Боевка

**Топор против рогов - Боевые правила:**

Все игровое оружие проверяется перед началом игры мастерами на предмет безопасности и эстетичности. При допуске оружия решение мастера обжалованию не подлежит.

Игра проходит по хитовой системе. Человек без доспехов имеет два хита. Доспехи делятся на три класса: легкий, средний, тяжелый и добавляют соответственно 1,2,3 хита к базовым. Наручи, поножи, шлем - хитов не добавляют, но уменьшают вероятность пожизненных травм. Доспехи, заряженные магически, увеличивают защиту, согласно сертификата. При поражении человека в доспехе сначала снимаются магические хиты доспеха, затем физические (при этом доспех считается поврежденным и его необходимо отремонтировать), и в конце личные.

Боевая зона для людей полная, кроме головы, кистей рук, паха и стоп.

Любое оружие, не заряженное магически, наносит одно повреждение при ударе. На начало игры магически заряженного оружия и доспехов нет.

ТТХ монстров узнается по игре у других персонажей, либо при личной встрече.

В городской черте боевые действия, кроме как дуэли (с разрешения лорда) запрещены и караются штрафом или тюремным заключением, наравне с нарушением общественного порядка.

Блок: Страна мертвых

**Круговорот монстров в природе - смерть и посмертие:**

После смерти охотник, так же как и монстр идут в лагерь мертвых (он же лагерь монстров). Там им назначается новая роль и дается некоторое время на перевоплощение (около 30 минут).

Умерший охотник выходит в игру монстром.

Монстр может выйти человеком либо после двух смертей, либо при наборе определенного количества очков, исходя из силы его жертв (без учета доспехов). Отдельные виды и даже особи монстров могут враждовать или сотрудничать друг с другом. Вновь вышедший охотник начинает свою карьеру с нуля.

Блок: Магия



Это страшное слово - Магия:

Любому оружию/доспеху можно улучшить характеристики поражения/защиты магическим путем. Кроме того, существуют магические предметы - артефакты. Их изготовление возможно только великими мастерами (каковых на игре нет). Жители также считают магией разного рода зелья, и различные лесные источники, обладающие целебными или странными свойствами.

Блок: Экономика



Денежка счет любит, или экономические правила:

Хармондейл живет за счет приезжих. Бартер не в чести. Основной способ дохода для охотников является продажа шкур убитых монстров, а также выполнение всякого рода услуг местных жителей.

Шкуры покупает кабатчик и кожевенник (в ограниченном количестве и только определенные образцы), все остальные жители города берут только деньги.

Экономика цикличная, длительность цикла два часа. Начало первого цикла в 10 утра, последний заканчивается в 10 вечера. Все оружие в течении цикла стареет и нуждается в ремонте. Ремонт его выполняет кузнец, при этом в зависимости от образца, плата может меняться.

Кожевенник может увеличить класс доспеха, за счет обшивания его шкурами тварей.

За проживание на постоялом дворе (а все приезжие живут именно там) постояльцы платят кабатчику раз в цикл установленную плату. Проживающим считается человек, находящийся в городе более половины цикла. При невозможности оплатить проживания, безденежный дон либо отрабатывает свое проживание в кабаке на условиях, объявленных кабатчиком, либо переходит в ведение городской стражи с последующей отсидкой в кутузке.

Леди Лорена и Лара Тагг могут лечить раны. Леди Лорена, кроме того, может произнести молитву, которая добавит персонажу один постоянный хит. Правда делает она это только по просьбе мужа. Для этого необходимо принести лорду Маркхейму определенное число шкур.

Лара Тагг может магически зарядить оружие или доспех, а также определить действие какой либо магической вещи.

В любой момент охотник может сдать любое количество шкур лорду Маркхейму в качестве результата охоты. Принимает, оценивает и ведет учет "улова" леди Марго, через нее же, при наличии определенного объема сданных шкур можно ходатайствовать перед лордом о повышении уровня. Шкуры назад не возвращаются.

Расчет стоимости шкуры производится исходя из количества хитов бывшего владельца.

Блок: Вводные



Жители славного города Хармондейла.

Дворец лорда.

1. Правитель города граф сэра Маркхейм в молодости был довольно непоседливым человеком. В юности он прошел путь обучения, ставший уже традиционным для господ в этой местности: в детские годы изучил грамоту, этикет, историю, медицину и несколько иностранных языков. Когда же ему исполнилось 14 лет, был отдан в пажи королю и некоторое время подвизался при дворе. Находясь в столице, познакомился с молодой послушницей, Лореной, из богатой семьи, с которой в скоре и обвенчался. Вернувшись, домой, молодой граф обнаружил, что за время его отсутствия городок сильно изменился, его отец умер и имением правит графиня.

Пять лет назад мать графиня скончалась, и сэра Маркхейм вступил в законное право наследования. Первым же его указом было объявлено о Ежегодной Дикой Охоте, призванной уменьшить количество всякой нечисти вокруг городка и, поскольку массовые мероприятия привлекают гостей, улучшить торговые дела Хармондейла.

2. Его жена, Лорена. Клирик, выполняет основную работу по защите города от монстров. Держит над городом заклятие, которое не пускает монстров. Она сама является средоточием этого заклятия, поэтому к ней монстры в принципе не могут подойти, испытывая чувство панического страха. Может поднять человеку хит, но только по просьбе мужа (с соответствующей оплатой)

3. Его дочь, Читса – Девушка, достигшая совершеннолетия. Очень начитанная, а потому несколько излишне разборчивая в женихах. Имеет на все свое мнение, и иногда достаёт окружающих своими причудами.

Трактир.

По совместительству является постоянным двором. Считается, что все приезжие живут именно здесь, хотя реально палатки могут стоять где угодно. За игровую плату здесь можно поесть. Хозяин раз в цикл собирает с приезжих плату за проживание.

1. Трактирщик – добродушный и несколько бесхарактерный малый, во всем слушающийся свою жену. Любит выгоду и свою дочь.

2. Его жена – своенравная тетка, zapравляющая в доме, держит под каблуком мужа и

дочь.

3. Их дочь – избалованное дитя, постоянно убегает в лес к оборотням, поскольку влюблена в одного из них. Родителям, соответственно, сильно не нравятся эти прогулки, а потому, они настраивают народ против оборотней. Шкуры оборотней в кабаке стоят дороже, чем в других местах в городе, а тех, кто их приносят – кормят бесплатно.

4. При кабаке имеется **кошка** – впрочем, она свободно бродит по всему городу, за исключением дворца и площади вокруг него.

Квартал ремесленников.

1. Кузнец – девушка, дочь ныне покойного кузнеца. Мастер своего дела, любящая свою работу, относится к ней, возможно, слишком скрупулезно. Привлекает ее, прежде всего эстетика, и, принимая оружие на перековку, каждый раз тщательно осматривает и оценивает образец, назначая за него индивидуальную цену. Мастерски сделанное оружие ремонтирует быстро и дешево.

По желанию игроков, может покупать и продавать оружие.

2. Кожевник – покупает шкуры, ремонтирует и улучшает доспехи. Может повесить класс брони, навесив дополнительные накладки.

3. Торговец. Покупает и продает всякое барахло, в основном, шкурки животных. Кроме того, принимает пари на исход соревнований, а также, занимается транспортными перевозками.

4. Газета "Вестник Хармондейла" - местное рукописное издание, отражающее события города. Выходит обычно в виде стенгазеты - большого щита с листками текста.

5. Ведьма. Городская достопримечательность. Лечит и травит, привораживает и накладывает порчу. За деньги.

6. Ее ученица (ученик). В городе считают ее внучкой ведьмы. Юная(ое, ый) особа, воспитывающаяся в спартанской обстановке, гоняется бабушкой в лес за травами и водой из источников, где постоянно рискует жизнью.

7. Гвардия. Охраняет лорда и следит за порядком. Суд в городе вершит лорд, они же исполняют приговоры. Кроме того, сопровождают лорда и его семью при поездках вне Хармондейла.

Вводные оборотней.

Старейшая племени. Мудрая женщина, хранящая знания и историю поселения. Имеет навыки добычи серебра, лечения, по сути, являясь шаманом. Обучает всему, кроме добычи серебра, по причине отсутствия необходимости.

Персонаж №1. Самоуверенный, но не особенно способный ученик Старейшей. Имеет некоторые медицинские навыки, к истории равнодушен. Умеет читать и писать, со счетом плохо. Родился уже после проклятия. Наслаждается жизнью, и в целом доволен сложившимся положением вещей. Недавно в поселении побывала юная девушка - дочь городского кабатчика. Возможно, это событие оставило бы его равнодушным, если бы не то обстоятельство, что других девушек он еще не видел...

Персонаж №2. Лучше всех понимает языки животных и легко находит с ними контакт. В связи с этим, является главным охотником племени, возглавляя походы за пищей. Один из тех, кто придерживается идеи о сотрудничестве с людьми вообще и с городом в частности, прежде всего, по причине тотального недостатка женского населения и молодым мужчинам не на кого посмотреть, что может привести к вырождению племени. С этой целью, он подружился с дочерью кабатчика, прогуливавшейся по лесу.

Персонаж №3. Маленькая девочка, наслушавшаяся в свое время сказок Старейшей, всеми силами стремится в город, хоть и дико боится людей. Старшие относятся к ней свысока, считая ее слишком маленькой и глупой для охоты. Старейшая постоянно донимает наставлениями и предостережениями, отчего девочке еще больше хочется куда-нибудь убежать. Часто ее можно видеть в окрестностях города, где она украдкой наблюдает за городскими жителями.

Персонаж №4. Одна из основных черт характера - абсолютная доверчивость. Он верит всему, что ему скажут, и делает практически все, о чем попросят. Ему приходится нелегко, но, тем не менее, он воспринимает такое положение вещей как должное.

Персонаж №5. Практически полная противоположность. Не верит никому и на все имеет собственное мнение. Людям склонен не верить, считая их опасными, злобными и коварными. Его девиз "Лучше один раз увидеть, чем сто раз понюхать".

Вводные фей.

Царица фей.

В свое время была объектом мечтаний мага Некрофилиуса. Отказав ему, навлекла проклятие на свою голову. Будучи умелым магом, с блеском отразила его на голову мага. Тот попытался сделать то же самое, но сумел только рассеять его действие. В результате проклятием была накрыта вся округа, что привело к глобальному катаклизму.

Сейчас царица подпитывает защитный купол, а потому, старается из холма надолго не выходить. Попутно учит и воспитывает молодежь.

Фея №1.

С детства ее тянуло к естествознанию. Темой ее диссертации стало "Изучение человеческой особи мужского пола в искусственной среде". С этой целью был привлечен первый попавшийся объект (в последствии оказавшийся правителем города, охотившийся в окрестностях холма). Проклятие затормозило, но не прервало работы, сделав ее более глубокой.

Фея №2.

Создание несколько экстравагантное, находящая истинное наслаждение в благословлении младенцев, исцелении раненных, одаривании молодоженов, внедрении чуда в человеческий быт. Тема ее диссертации "Влияние волшебства фей на реморализацию отдельного человеческого существа и людской расы в целом".

Фея №3.

По малости лет склонна к несколько неожиданным экспериментам. Людей считает забавными игрушками. Объект диссертации феи №1 долгое время был ее любимой игрушкой. Любит подшучивать над людьми, но в шутках далеко не заходит. Любимая ее забава - иллюзии, которые она может творить вечно. Также одним из ее развлечений

является подчинение воли человека, с последующими забавами. Делает все это она не со зла, искренне веря, что им также интересно и весело, как и ей.

Объект диссертации.

Правитель Хармондейла, дедушка нынешнего лорда. Охотясь в окрестных лесах, случайно в пылу погони обогнал свиту, упустил добычу и обнаружил, что заблудился. Внезапно, он увидел прекрасную девушку, у которой спросил дорогу до ближайшего поселения. Девушка пообещала показать ему, где живет ее семья, и привела в холм, где тот и живет до сих пор, считая, что прожил здесь всего несколько дней. Является объектом изучения феи №1, любимой игрушкой феи №3. О нем искренне заботится фея №2, порицая своих сестер за недостаточное милосердие. Королева смотрит на все это снисходительно, не упуская, однако случая послать пленника на мелкие хозработы.

2.0.0.3