

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

Название игры: Дон Кихот, Билли Кид и Ястребиный Коготь

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Ранения](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Дон Кихот, Билли Кид и Ястребиный Коготь.

(Фантазия в стиле вестерн)

3-5 августа 2001г., г.Рыбинск.

Вступление (предварительный тест).

Вестерн?! Ага, скажете вы, все понятно: Дикий Запад, ковбои, индейцы... Но при чем здесь Дон Кихот? Видите, там скобочки под заголовком, в которых стоит слово "Фантазия", вот оно-то и дает мне возможность, соблюдая некоторые признаки жанра, соединить казалось бы несоединимое. Не спешите подсчитывать пульки для пистолета и сожалеть о том, что свой "лазерный маузер" вы подарили сопливному соседскому мальчишке. На этой игре не будет огнестрельного оружия. Вы говорите: "У-у-у..." Я жду тех, кто промывав это, скажет: "Интересно, а что же тогда будет?"

Джул

Легенда мира.

Если бы у вас был отрывной календарь, вы бы увидели на листке лето второй половины XIX столетия; календарь изготовлен в городе Уэст, штата Уилдлэнд. То ли город велик, то ли штат маловат, но Уэст-таун является единственным городом в Уилдлэнде, занимая большую территорию штата.

Около 10 лет назад город (и штат) основали переселенцы из превратившейся в независимое государство бывшей Новой Англии, отправившиеся в эту дикую сторону в поисках благодатных земель. Возглавлял экспедицию будущий мэр (и губернатор штата) Дон Кихот Алонсо де ла Вега, маркиз де Эрсилья, сын испанского эмигранта благородного происхождения и богатой англичанки, предки которой владели землями в одном из Южных штатов. Сожалея о том, что дни его юности не совпали с героическим временем войны Севера и Юга, Дон Кихот направил свой пыл на организацию экспедиции. Планировалось также во время продвижения размечать участки для прокладывания железной дороги и начать ее строительство из конечного пункта поисков в большой мир.

В составе экспедиции были отчаянные ковбой-одиночки и многодетные бедные семьи, миссионеры и бывшие заключенные. Романтики и прагматики, руководствуясь каждый своим соображением, ведомые Доном Кихотом, перелезли через горные перевалы, продрались через густые леса, сумели выбраться из топей и болот и, наконец, достигли цели своего путешествия. Прекрасная земля и лес, не тронутые цивилизацией; зеленые пастбища и веселая река. Однако путешественники оказались не первыми в этих краях: за рекой жило индейское племя. Дон Кихот, увидев дружелюбное отношение индейцев к прибывшим и желая избежать неприятностей, заключил с вождем Ястребиный Коготь Соглашение о мире.

За время обживания новой земли железнодорожные планы как-то сошли на нет, к тому же мэр-губернатор решил воплотить в жизнь свою давнюю мечту. Предок Дона Кихота, Дон Алонсо де Эрсилья, живший в XVI веке, был участником испанской военной экспедиции в Чили, вернувшись, он описал события тех дней в известной поэме, он же был первым автором, с почтением отнесшимся к индейским вождям (о чем Дон Кихот любит поговорить с вождем Ястребиный Коготь).

Памятуя о своем благородном происхождении, находя не особо привлекательным мир современный, Дон Кихот занялся "воскрешением" Средневековья. Как истинный антиквар, Дон Кихот с уважением относился ко всему старинному, что отстояло от настоящего времени лет на 200 и больше.

Оказалось, к огорчению мэра, что не все потенциальные рыцари готовы облачаться в турнирные доспехи и не все прекрасные дамы хотят носить платья со шлейфами. Таким образом, общество переселенцев - жители Уэст-тауна - к настоящему времени представляет собой два соседствующих мира: одни остались верны своему времени вместе с шерифом Бесстрашным Джо, другие во главе с мэром Доном Кихотом погрузились в Средневековье. Миры эти находятся не только в соседстве, но и в содружестве, Бесстрашный Джо, чье настоящее имя Джозеф Александр Пансон - частый гость при дворе своего друга Дон Кихота, где шерифа Уилдлэнда именуют Дон Алессандро де Панса.

Жители Уилдлэнда считают своего мэра чудаковатым, но относятся к нему с уважением, и его судебское решение по изредка возникающим серьезным вопросам никогда не оспаривается.

Оружие в Уилдлэнде.

Единственное, что было принято всеми жителями штата из "средневековой реформы" мэра - оружие прошлых веков. Не только благородные идеи, но и обстоятельства к тому вынуждали. Небольшая численность населения, где каждый на счету и каждый значим, наводила на мысль о бережном отношении к человеческой жизни, каковая в большом мире зачастую не стоила и стертого цента. Другими факторами, поддерживающими переход на старинное оружие были: удаленность от цивилизации и развитого производства, невозможность быстрого получения "огнестрельных принадлежностей", а также - заинтересовавшая многих - возможность участвовать в ежегодном турнире по фехтованию, организуемом мэром, и получить награду.

В Уилдлэнде в большом почете кузнецы, изготавливающие старинное оружие на заказ. Щеголяют же жители штата оружием всех прошлых времен и континентов: по неграмотности своей или из-за отсутствия информации, они заказывали кузнецу то, что находили для себя удобным или симпатичным, - потому на улицах Уэст-тауна можно встретить людей и с мечом, и с топором, и со шпагой...

В Уилдлэнде существуют лишь одна пара "дуэльных" пистолетов, которые хранятся у мэра и используются только в двух случаях: первый - ежегодное соревнование стрелков "Живая мишень", проводимое дополнительно к турниру шерифом штата; второй (крайне редко) - "суд чести": обращаясь к судье - мэру противники сразу сообщают, что хотят

решить дело с помощью пистолетов, мэр разбирает спорный вопрос, но, в данном случае, каково бы ни было его решение, противники могут оставить за собой право стреляться. Если на соревновании смертельные выстрелы запрещены, то на суде чести они допустимы. На всякий случай там, где используются пистолеты, поблизости всегда дежурит гробовщик (мало востребованная в Уилдлэнде профессия, поэтому на досуге, который и составляет его основное время, он занимается резьбой по дереву, плотничеством и прочим творчеством).

Религия в Уилдлэнде.

Будучи переселенцами из бывшей Новой Англии, ставшей США, все жители Уилдлэнда исповедуют христианство (протестантизм). Старший пастор Бенджамин Уорд заботится о своей пастве, не взирая на внешний вид и сословия, и читает проповеди как поэмы. К его огорчению некоторых жителей штата он видит в церкви только по большим праздникам. Средневековый двор ходит на службу торжественно, в нарядных одеждах, как полагалось когда-то королевским семьям. Хотя далекие испанские предки Дона Кихота были католиками, сам он, как и его родители, протестант. И старший пастор Бенджамин Уорд, и младший пастор Фредерик Соул - яркие представители миссионерства, именно потому они отправились в путешествие и живут теперь в этих диких краях. По божественному вдохновению они способны творить чудеса.

Совсем иной веры придерживаются индейцы; шаман и вождь племени хранят веру предков, и если бледнолицые получают через пасторов благословения в своей жизни и делах у Бога, индейцы доверяют обрядам, обращенным к индейским богам и совершаемым шаманом. Но за несколько лет общения с цивилизованными соседями некоторые дочери племени крестились и вышли замуж за бледнолицых.

Почта и газета

Может быть, сильная занятость, может быть, провинциальная лень, лишили жителей Уилдлэнда связи с другими штатами. Почтальон, который в первые годы еще пытался продираться тропой переселенцев, перевозя письма, куда-то исчез, поговаривают, что он был съеден дикими зверями. С тех пор письма, если кто-то их еще писал, стали отправлять Водной почтой - в бутылках по реке Ривер. Постепенно сформировалась традиция "Бутылка исполнения желаний": один раз в год после Летнего Бала каждый житель Уилдлэнда может записать свою мечту на листке бумаги, положить на почте в красивую бутылку и бросить в реку Ривер, ожидая в будущем, что мечта исполнится. Некоторые жители Уэст-тауна догадываются, что воплощением своих мечтаний они обязаны Дон Кихоту, слуги которого специально вылавливают из воды "Бутылки исполнения желаний" и относят их в замок. Остальные верят, что им помогают ангелы, Санта-Клаус или добрый волшебник.

События, происходящие в Уилдлэнде, подробно описываются в местном вестнике "Западная Звезда", выходящем один раз в месяц, иногда чаще - по мере необходимости. События внешнего мира, о которых рассказывает вестник, являются полетом мысли Редактора газеты мистера Райтера и его команды. Редактор "Западной Звезды" (в прошлом бывший инженер железных дорог) регулярно отправляет заметки из вестника в большой мир, пользуясь, как и все, Водной почтой.

Река Ривер, неспешно текущая в Уилдлэнде, врывается в приграничный штат водопадом. Говорят, индейские каноэ, отправлявшиеся в Нижний мир, обратно не возвращались. Выражения, вроде:

- Куда с утра запропастился Джон?
- Пошел в соседний штат продавать корову, - или,-
- Ты что, на лодке до соседнего штата катался?-

являются обычными шутками в Уэсте.

В Уэст-таун этого не знают, но порой в большом мире выуживают из реки Ривер (впрочем, там она зовется по-другому) бутылочные письма, даты которых не совпадают с датами большого мира на несколько лет.

Алькасар.

(Алькасар (араб.- алькаспр) - укрепленный замок в средневековой Испании).

В некотором отдалении от Уэст-тауна высится замок Алькасар, где поселился губернатор Уилдлэнда Дон Кихот со своей семьей, и расположились все остальные жители средневековья: рыцари, прекрасные дамы и др. Здесь устраиваются ежегодные Балы и рыцарские турниры.

Еще кое-что об Уэст-тауне.

В свободное время жители Уэст-тауна не прочь заглянуть в Салун, поздороваться с кабатчиком Гарри, поболтать с его шустрой племянницей Долли и послушать пение мисс Анжелики, местной актрисы и просто красавицы. Музыканты, всегда готовые попеть и попить, а также поиграть на праздниках, частенько обнаруживаются в Салуне, где они аккомпанируют мисс Анжелике.

Продукты для Салуна и всякие нужные для жизни вещи (как впрочем, и разные безделушки) можно приобрести в Лавке, ее хозяин Абрам "Таки-да" порой достает из-под прилавка такие вещи, которым в Уилдлэнде и взяться-то вроде бы неоткуда.

Жители Уэст-тауна вполне обеспечивают себя всем необходимым. Кроме уже упоминавшихся профессий, в городе есть: Пекарь, Рыбак, Пивовар и др., продукты они обычно реализуют через Лавку. Есть и другие - "несъедобные", но нужные профессии. Единственный, кого не оказалось в Уилдлэнде, - это часовщик. Потому часы в Уилдлэнде - редкость. Узнавать время жители привыкли по Большим часам, располагающимся в важных людных местах: Салун, Лавка, Алькасар. А карманные часы, соответственно, имеются только у самых важных людей. Спросить: "Который час?" - можно у Мэра, Шерифа, Старшего пастора, Доктора. Есть также часы у Вождя Монтигомо - подарок Дона Кихота, и у Билли Кида (говорят, он забрал часы у пропавшего когда-то почтальона).

За медицинской помощью жители обращаются в лечебницу, Доктор Хелп всегда рад сделать нуждающемуся примочки или кровопускание и дать надежное снадобье от мерещащихся ему повсюду лихорадок. Время от времени мистер Хелп подумывает о подготовке учеников, с которыми он смог бы исследовать известные и неизвестные науке болезни, однако он считает медицину привилегией мужчин, потому дамам, пытающимся стать его ученицами, придется еще приложить силы, чтобы доказать, что лечить могут и женщины.

Финансовыми вопросами в Уэст-тауне ведает мистер Бэнкир, совместно с казначеем Алькасара он составляет отчеты губернатору о положении дел, принимает прошения о назначении пенсионера и передает их на рассмотрение советнику губернатора, планирует построить Банк, для чего готовит выпуск акций.

Самое молодое население города имеет обыкновение посещать местную школу, организованную миссис Уорд, женой пастора, и донной Дульсинеей, женой мэра. Также в роли преподавателей иногда выступают Доктор Хелп, мистер Райтер, шериф Бесстрашный Джо и губернатор Дон Кихот, обладающие достаточным знанием каждый в своей области.

На улицах Уэст-тауна можно встретить и темнокожих жителей. Несмотря на то, что рабство уже отменено, некоторые из них по старой привычке остались при своих господах, как например, Мамми - кормилица дочерей губернатора.

Бэквуд (Окраина).

(От "backwoods" - лесная глушь, лесные приграничные районы).

Где-то на окраине Уилдлэнда поселились изгнанные из города лет пять назад жители, которые на новом месте, в Уэст-тауне, не могли расстаться со своими старыми привычками и грабили неоднократно Салун и Лавку. Остальные жители потребовали от судьи ужесточения закона, было предложено сплавлять преступников вниз по Ривер, но пастор Уорд заступился за бывших прихожан. С тех пор провинившихся ссылают на Окраину. Иногда ребята из Бэквуда во главе с Билли Кидом пытаются совершать налеты на Уэст-таун, но шериф с командой и рыцари Дон Кихота не подпускают их близко к городу. С другой стороны, никто из жителей Уэст-тауна не сунется добровольно в Бэквуд. Разве что пастор Уорд или пастор Соул придут туда с проповедью, надеясь вернуть заблудших овец.

Индейцы в Уилдлэнде.

Племя Могиране, которых не осталось в большом мире (или Нижнем мире, как его называют индейцы) неплохо живет в дебрях Уилдлэнда. Правит племенем вождь Монтигомо - Ястребиный Коготь, он вершит праведный суд в племени, и на охоте ни один зверь не может уберечься от его стрел (и "когтей"). Шаман могиран - вершитель обрядов и страж традиций. Хотя среди индейцев Нижнего мира приветствуется добыча скальпов, Могиране этого не делают (обычно). Военская доблесть доказывается на охоте и в ритуальных поединках. С бледнолицыми у племени налажены дружеские и экономические связи. Могиране поставляют в Уэст-таун мясо, добытое на охоте, маис и шкурки животных. Дон Кихот и Монтигомо иногда встречаются, чтобы выкурить Трубку Мира и поговорить о текущих делах.

Праздники.

Кроме календарных праздников, как то: Рождество и День Независимости, в Уилдлэнде есть свои местные праздники, к которым относятся Балы в Алькасаре. Ближайший праздник - Летний Бал и прилагающиеся к нему турниры и традиционное бросание в Ривер "Бутылки исполнения желаний". Поговаривают, что на Балу этого лета вряд ли будет исполнять обычную для нее роль Королевы Бала старшая дочь Дона Кихота донна Эсмеральда, не так давно ушедшая из замка в неизвестном направлении.

К предстоящему празднику мистер Райтер готовит новый выпуск "Западной Звезды", и его команда бродит по Уилдлэнду, собирая информацию для праздничного номера газеты.

Мы предлагаем вам пожить несколько дней в Уилдлэнде. От вашей фантазии, ваших легенд и вашей игры зависит воплощение этого мира. В этой игре нет чипов и сертификатов, во всем мы полагаемся на веру и честность игроков.

Надеемся, вы сами знаете, как нужно вести себя в лесу и какие требования предъявляются к игрокам на полигоне. Если вы едете на игру впервые, то проконсультируйтесь у опытных игроков или напишите об этом в заявке, чтобы получить объяснение от мастеров.

Любой игрок, прибывший на полигон (в том числе и опоздавший), должен отметить у мастеров перед тем, как приступить к игре.

Некоторые условности.

Часы на игре (лучше карманные) могут носить только некоторые игроки (см. Еще кое-что об Уэст-тауне), остальных просим до окончания игры оставить свои часы в рюкзаках, ваши персонажи будут узнавать время по Большим часам.

Готовясь к роли, напр. Доктора, не забывайте, что персонажи образованы на уровне

своего времени.

На игре может быть использовано только указанное в правилах "огнестрельное" оружие.

За использование "личных пистолетов" игрок удаляется с игры.

Человек, натянувший до глаз платок или одевший маску, в лицо не узнаваем.

За водой и дровами ходите по игре (без белого хайратника).

Мастер на игре.

В случае проблем по жизни - обращайтесь к мастерам. В решении игровых вопросов мы предоставляем вам полную самостоятельность. Сфера деятельности мастеров на игре: решение судьбы игрока, персонаж которого умер (см. Жизнь, смерть, ранения). В остальном игра ведется без мастерского контроля.

За крики на полигоне, вроде: "Мастер, а почему меня выгоняют из Салуна?" - персонаж игрока может быть признан невменяемым и остальные персонажи вправе сдать его доктору. За назойливость в обращении к мастерам по игровым вопросам игрок может быть удален с игры.

Историческая справка.

Некоторые из этих дат наверняка известны жителям Уилдлэнда.

1492 - открытие Америки Христофором Колумбом.

1497 - Джон Кабот, плававший под британским флагом, высадился на побережье Северной Америки.

1583 - английская экспедиция Хамфри Гилберта по распоряжению королевы Елизаветы прибыла к берегам Ньюфаундленда. Этот остров - первая заморская территория Англии.

1-ая пол.XVII века - первые переселенцы из Англии, (1607 - Джеймстаун, первое английское поселение; **1620** - группа англичан-протестантов отплывает на корабле из Голландии; 1630 - Великая миграция).

XVII-XVIII вв. - войны Англии против Голландии и Франции в Америке. Английские войска с помощью колонистов захватили Новую Голландию с фортом Новый Амстердам, который называли Нью-Йорк. К Англии отошла французская Канада. (К слову, форт Росс в Калифорнии - место первого поселения русских в Америке.)

1765 - англ.парламент ввел налог на колонистов, чем вызвал возмущение в колониях.

1775-1783 - Борьба английских колоний за независимость.

4 июля 1776 г. конгресс в Филадельфии принял "Декларацию независимости", в которой провозглашалось об образовании независимого государства - Соединенных Штатов Америки (пока из 13 бывших англ.колоний - посчитайте полосы на американском флаге).

1783 - Признание независимости США.

1787 - создание конституции США. Первый президент - Джордж Вашингтон.

XIX в. - политика "экспансии", расширение территории США. В результате военных действий у Испании отнята Флорида, у Мексики - Техас, часть Калифорнии и т.д. Столкновения с индейцами, образование индейских резерваций. Движение против рабства.

1860 - президент Линкольн, от республиканской партии. Рабовладельцы Юга избрали президентом плантатора Дэвиса и образовали Конфедерацию.

1861-1865 - Гражданская война в США (Война Юга и Севера). Победа Севера, освобождение негров от рабства.

Конец XIX - развитое промышленное производство, 2-ая пол. XIX - строительство железных дорог.

Сроки проведения игры: первые выходные августа (3-5 августа).

Заезд на полигон 1-2 августа.

Подача заявки: до 15 июня.

Взнос: до 15 июня 45 руб.; после 15 июня 50 руб.; на игре - 55 руб.

Взнос - только после утверждения заявки мастерами.

Информация о полигоне будет сообщаться игрокам, легенды которых приняты.

Вероятно, чуть позднее будет дополнение к правилам.

1). Персонаж (Две легенды).

1. Имя, происхождение, возраст.

2. Биография (1 эпизод подробно).

3. Причины переселения.

4. Род занятий, источник доходов.

5. Собираетесь ли принять участие в Турнире? В соревновании стрелков?

6. Вооружение (если оно Вам положено).

В Легенде второго персонажа укажите, как мог он оказаться в Уилдлэнде ("замкнутый мир") и где он был до этого.

2). Игрок.

1. Имя, фамилия, возраст, игровое имя (если есть).

2. Способ связи.

3. Хронические заболевания.

4. Вероятность появления на игре (буду в любом случае, высокая, 50 на 50, низкая (нужное отметить)).

Вам могут быть предложены изменения легенды или отдельных пунктов заявки. Могут быть не приняты отдельные пункты заявки. Заявка может быть отклонена. Берсерков и дивных мы на свою игру не приглашаем.

Адрес:

E-mail: jul_tanelorn@mail.ru

Почтовый: 152920, Рыбинск, Ярославской обл., ул.Катерская, д.1, кв.90, а/я 5. Шараповой Юлии.

тел. (0855) 55-41-63

Автор игры - Джул (Юлия Шарапова). Благодарю за помощь в создании Уилдлэнда Господа Бога.

Мастерская команда - клуб "Танелорн", г.Рыбинск: Джул (Юлия Шарапова), Гильдор (Илья Владимиров), Маус (Антон Грамотинский), Волчонок (Алексей Мичурин).

Где вы можете почерпнуть информацию.

Фильмы:

"Назад в будущее" часть 3,

"Быстрый и мертвый",

"Человек с бульвара Капуцинов" (За исключением того, что кино братья Люмьер еще не придумали, по крайней мере в Уилдлэнде об этом ничего не известно).

"Великолепная семерка"

Книги:

Марк Твен "Налегке",

М.Твен и Ч.Д.Уорнер "Позолоченный век" (отчасти), вообще что-нибудь из творчества М.Твена (1835-1910) - наиболее подходящий период; а также других известных авторов:

Джека Лондона (1876-1916), Майн Рида (1818-1883), можно - Фенимор Купер (1789-1851), но вообще-то автор умер еще до Гражд. войны в США.

Энциклопедии об открытии и обживании Америки.

М.Сервантес,

"средневековая" литература,

"рыцарский роман" "Юнона и Авось".

ТРЕБУЮТСЯ:**Алькасар** (средневековый двор).

Дон Кихот Алонсо де ла Вега, маркиз де Эрсилья, 40 лет, мэр

Уэст-тауна, губернатор Уилдлэнда, судья.

Донна Дульсинея (Летиция) де ла Вега, его жена, 39 л.

Донна Эсмеральда (Мери), их дочь, 19 л.

Донна Изабелла (Белла), их дочь, 17 л.

Советник

Казначей

Повар

Фрейлины

Рыцарский отряд

Слуги и служанки,

в т. ч. кормилица дочерей Дон Кихота Мамми, негритянка, 55 л.

Уэст-таун.

Джозеф Александр Пансон (Бесстрашный Джо; Дон Алессандро де Панса), 35 лет. Шериф штата.

Подручные шерифа.

Пастор Бенджамин Уорд, 40 лет.

Миссис Уорд, его жена, 40 лет.

Их дети.

Младший пастор Фредерик Соул.

Мистер Райтер, Редактор газеты "Западная звезда", бывший инженер жд.

Команда мистера Райтера.

Почтальон Водной почты.

Хозяин Салуна Гарри.

Его племянница Долли.

Мисс Анжелика, актриса.

Абрам "Таки-да", хозяин Лавки.

Его жена и др. родственники.

Доктор Хелп.

Кузнец.

Пивовар.

Пекарь.

Рыбак.

Мистер Бэнкир, финансист.

Гробовщик, он же резчик по дереву и пр.

Жители Уэст-тауна,

в т. ч. Музыканты.

У некотор. жителей жены из индейского племени.

Детские роли.

Бэквуд.

Билли Кид.

Жители Бэквуда.
Возможны жены - индианки.

Индейцы

Вождь Ястребиный Коготь (Монтигомо).
Шаман.
Другие индейцы.
Для главных индейцев есть мастерская информация.

Блок: Боевка



Жизнь.

Жизненные силы человека измеряются не в хитах. Жизнь она и есть жизнь. Попадание оружием означает ранение соответствующей части тела соответствующей степени тяжести; подумайте сами, что с вами будет, если вам раскроили топором грудную клетку. Доспех защищает в зависимости от своего вида и качества. Соблюдается правило запрещенных зон: голова, пах. Позаботьтесь о том, чтобы избежать травм по жизни. Не приветствуются во время боя беседы, вроде: "А я тебя уже 56 раз смертельно ранил".

Блок: Ранения



Ранения.

Любому пострадавшему требуется медицинская помощь, учтите, если тяжелораненному она своевременно не оказана, он может умереть от потери крови. Помогут вам пилюли или хирургическое вмешательство - решит доктор.

Блок: Страна мертвых



Смерть.

Уже пострадавший может быть отправлен в мир иной, если противник наносит символический удар оружием и произносит: "Добиваю". (Не увлекайтесь последним. (См. начало правил). Помните у Дж.Р.Р.Т.: "Многие из живущих заслуживают смерти, а многие из умерших - жизни. Ты можешь вернуть ее им? То-то же. Тогда не спеши осуждать и на смерть").

Особам эмоциональным хотим напомнить: на игре погибаете не вы, а ваш персонаж, а вы просто перестаете играть данную роль. Но к "живой" роли относиться надо бережно.

Поскольку это все-таки игра, каждый имеет право на две жизни - две роли. Первая - та, в которой вы начинаете игру. Вторая - после смерти первого персонажа. Ваш второй персонаж вступает в игру после беседы с мастером.

Мастер может по обстоятельствам:

Отправить вас сейчас же играть вашу новую роль, заявленную заранее до игры, вместе с первой;

Дать вам задание и потом п.1);

Дать вам задание и, потом, выслушав занимательную историю жизни и смерти вашего первого персонажа, "воскресить" его.

Если второй персонаж тоже умер, игрок сообщает об этом мастеру и прекращает игру.

Итак, если вашего персонажа угораздило умереть от ран или по другой причине, повязывайте белый хайратник на голову. Положите на землю плащ (или другой заметный элемент гардероба), а также игровые вещи: деньги, золото, драгоценности (кроме пожизненно-ценных) и полезные предметы, приобретенные персонажем за время игры (ножка от рояля, используемая в качестве ударного инструмента, противоблошинный ошейник для кота и пр.) Оставьте на вещах записку с именем персонажа и идите к мастеру. Живые, помните, что прежде похорон следует обряд.

Духи не могут сообщать живым подробности гибели и какие-либо сведения, например, о зарытых ранее кладках (кроме случаев, отдельно оговоренных с мастером).

Блок: Экономика



Экономика.

Общественные продукты (из игрового запаса) для Салуна и Лавки поставляются через соответствующих производителей. Если вы заявляетесь Рыбаком или Пекарем, вам придется уделить некоторое время исполнению своих обязанностей: посидеть на берегу с удочкой и сдать в Салун рыбу в виде консервов, выданных вам мастерами перед игрой (если реально что-то поймаете - тоже хорошо), или поджарить на костре пару кусочков хлеба и продать Лавочнику пакет печенья. Главные поставщики мяса (тушенка) - индейцы, охота моделируется обрядом, проводимым племенем.

После смерти персонажа, задействованного в экономике, продукт передается для продолжения экономических взаимосвязей родственникам, если таковых нет - сдается в Салун.

Денежные единицы: доллары, центы.

2.0.0.3