

Х.Е.Н.Т.А.И

Версия 0.999 без картинок

Ролевая Эротическая Игра

Наташа шла по улице, и все вокруг смотрели только на нее. Мальчишки, молодые парни, и даже солидные мужчины как по команде поворачивали головы, останавливались, и раскрыв рот провожали ее восхищенными взглядами. Светило теплое весеннее солнышко, легкий ветерок ласково играл с ее волосами, а она шла вперед ни на кого не обращая внимания.

И тут навстречу ей попался Генка Фролов в своих дурацких очках.

- Привет, Петрова, - сказал он, - Ты куда идешь? В школу?

- В школу, - ответила Наташа.

Генка снял очки, потом снова надел их и опять снял.

- Ты что, Петрова, голая что ли? - спросил он.

Наташа посмотрела на себя и увидела, что на ней действительно нет никакой одежды. Но это ее почему-то не очень удивило.

- Голая, - ответила она Генке, - А что, разве нельзя?

Сергей Преображенский, «Серебряный Шар»

Удивительное Происшествие в Школе: Эротическая Химия!

Здравствуйте, ученики! Я – майор Ругайло, преподаю ОБЖ в этом учебном заведении. Моя задача – дать вам возможность освоиться и почувствовать себя как дома. Надеюсь, все знают о такой форме досуга молодежи, как ролевые игры? Нет? Значит, требуются дополнительные разъяснения.

Для этой игры не требуется ничего, кроме воображения. Ни компьютер, ни шахматная доска, ни мяч не понадобятся. Нужно лишь достать игровой кубик, пару карандашей, а также распечатку этих правил. Не помешает и уютное место с неярким освещением.

Играя в эту игру, вам не придется делать практически ничего – только говорить, что делает ваш персонаж. Все события, происходящие с вашим героем, происходят исключительно в воображении. Говоря проще, если вы решите, что персонаж бросает в другого героя табуретку, вам не нужно вставать и кидаться мебелью. Представьте себя в роли писателей, вместе сочиняющих одну общую историю.

Один (или несколько) игрок находится на особом положении. Ему выпадает роль координатора и режиссера. Этот ведущий следит за общим развитием сюжета игры, а также играет всех персонажей, которые могут встретиться другим игрокам. Помимо этого, он также следит за выполнением правил. Ведущий, говоря армейским языком – главнокомандующий игры.

Такая игра – это одна из тех вещей, о которых сложно рассказывать, но зато им очень просто научиться.

Привет, новенькие! Меня зовут Света, но все друзья называют меня Светик, и вы можете называть меня так же. Мне почти четырнадцать лет, я учусь в среднем классе, увлекаюсь музыкой и математикой. От меня вы узнаете о загадочном происшествии, которое превратило нашу тихую спецшколу в удивительное местечко. Впрочем, я лучше расскажу вам все по порядку, вот.

Экспериментируя на факультативном занятии по химии, наш школьный гений Никита Сазонин получил в результате опыта странную жидкость светло-голубого цвета. Он не мог знать, что по удивительному совпадению ему удалось вывести препарат под названием «Razvratin-X» (сокращенно – RX). Этот препарат, оказывается, является последней химической разработкой японских военных ученых. Мы узнали это позже, когда Павлик в поисках аниме взломал один очень интересный сайт, вот.

Вместе с водой, в которой ополаскивались пробирки, RX попал на руки технички Марьи Павловны. После уборки она вымыла руки в школьной столовой. Брызги попали в один из де-

сяти чанов с компотом. Этот компот был разлит по стаканам и выпит за завтраком. А потом... Жизнь элитной школы для одаренных учеников под названием «Х.Е.Н.Т.А.И» (Холистический Естествоведческий Научный Теоретико-Антропологический Интернат) очень изменилась. Да и моя жизнь стала совсем не такой, как раньше, вот.

Непонятный состав привел к нескольким неожиданным эффектам. Во-первых, за короткое время все выпившие в тот день компот со странной добавкой достигли окончательной половой зрелости. Но внешне мы остались почти такими же, вот. Да-да, и я тоже! (Меньше чем за неделю моя грудь увеличилась на пару размеров, вот!) Во-вторых, все потерпевшие (впрочем, лучше сказать «счастливики») стали испытывать абсолютно неудержимое желание опробовать свои новые способности. Действие препарата было таким, что не давало возможности забеременеть. Секс моментально стал для нас такой же необходимостью, как сон или еда.

Вспышке тотального открытого разврата мешает ряд факторов. Самый основной заключается в том, что обеспокоенные странным поведением учителя могут вызвать родителей. А они наверняка заберут своего ребенка из школы, и положат в больницу. Ну а там бородатые врачи и медсестры в халатиках будут его лечить. Нет, даже так – Лечить. Вот. Нам стоит также опасаться реакции тех, кто не подвергся действию RX. Самое обидное то, что препарат действует не постоянно. Его действие может неожиданно пропасть на пару часов, дней и даже недель, и на этот период мы напрочь забываем все свои сексуальные похождения – в памяти остается лишь обычный быт. Впрочем, когда препарат вновь начинает действовать, воспоминания обо всех эротических происшествиях возвращается снова, вот.

Периодически мы подмешиваем RX в питье новичкам, чтобы нам, измененным, было не так скучно учиться в школе. Тех, кто подвергся действию RX, можно отличить по возбуждающему блеску в глазах. Немного практики, и вы научитесь это делать. Вот. Говоря проще, добро пожаловать в «Хентаи»! Ой, мне пора на теннис! Еще увидимся!

Из Чего Сделаны Ученики: Девять Важных Слов!

Для того чтобы поиграть в «Хентаи», вы должны создать себе персонажа – ваше альтер-эго в мире Эротического Колледжа; роль, которую вы, как актер, будет отыгрывать. Ей совершенно не обязательно быть похожей на вас характером. Не ограничивайте вашу фантазию, придумайте себе интересного и оригинального персонажа. Главное, чтобы вам было им интересно играть.

Напишите для вашего персонажа небольшую историю – кто он такой, из какой семьи, где жил до школы. Опишите его интересы и хобби. Не забудьте про привычки и пристрастия. Подумайте, что ему нравится, или не нравится больше всего. Постарайтесь нарисовать в уме идеальный объект его симпатий. В паре слов опишите внешний вид. Все это поможет вам лучше вжиться в роль, и сделает игру интересней.

Каждый персонаж описывается девятью числами – пятью главными характеристиками, и таким же числом второстепенных качеств. Каждое из них одинаково важно, и не стоит пренебрегать никаким из них. Все параметры могут иметь значения от 1 до 5, где «единица» – самое минимальное, «пятерка» – человеческий максимум, ну а «тройка» – что-то среднее. Всего дается 25 баллов, которые необходимо расставить по нижеследующим характеристикам и качествам.

Главные Характеристики

Треп – полезный в любой ситуации талант убеждать в своей правоте, получать информацию из разговора и уговаривать собеседника в том, что он ошибается. Незаменимый при совращении, Треп позволяет с легкостью вывернуться из любой щекотливой ситуации без ущерба для организма.

Мышцы – сила мышц, выносливость тела и чугунные мускулы в одном флаконе. Позволяет решать большинство проблем одним махом. Мышцы пригодятся в сражении, при поднятии тяжестей, и в спортивном зале.

Эротика – талант, который помогает получить максимальное наслаждение в сексе. Если необходимо произвести впечатление в постели, то без большой Эротики не обойтись. Только от нее зависит, насколько может быть оригинальным ваше поведение в любовных утехх.

Чувства – зрение, слух, вкус, обоняние и осязание. А также шестое чувство – умение ощущать опасность и предугадывать события. В любой ситуации без Чувств не обойтись. Они помогут найти нового партнера, а также вовремя избежать проявлений ревности старого.

Второстепенные Качества

Механик – контроль над любыми механизмами и приборами, от школьной сигнализации и «Мерседеса» завуча, до робота на дистанционном управлении и кухонного комбайна. Если в этом крутятся колесики и шестеренки, значит, Механик может сделать с этим все, что угодно. С этим талантом любая вещь станет послушной в умелых руках.

Артист – подражание, игра на публику, имитация голоса и внешности, умение произносить эффектные речи, подчеркивание своей красоты. Если все это вам удастся, то я вас поздравляю – вы прирожденный Артист. Эти способности могут облегчить жизнь в школе, упростить отношения с учителями, и прибавить популярности в среде сверстников.

Драка – точность, меткость и острота реакции. Пригодится при занятиях гимнастикой, в дуэли, а так же если понадобится достать книгу с самой верхней полки. Она поможет вам стать чемпионом по игре в салочки, и набрать максимальное количество баллов в школьном тире.

Проныра – способность исчезать и появляться незаметно, бесшумно передвигаться, прятаться в тени, укрывать и находить ценные вещи. Учеба становится намного проще, если можно выкрасть школьный журнал и переправить свои оценки. Талант плута и настоящего ниндзи.

Умник – собрание знаний и ходячая энциклопедия. Знает ответ на любой вопрос – он это или читал, или видел на канале «Дискавери», или встречал в Интернете. Можно ли получить «Виагру» из препаратов в химической лаборатории, где достать порнографию, как размножаются ежики – для Умника нет никаких тайн.

Фишки

Фишка – это все то, что не всегда может быть выражено цифрами, однако делает вашего персонажа уникальным. Применение каждой фишки описано ниже. В скобках указана ее стоимость в баллах, и если вы хотите, чтобы у вашего персонажа была эта фишка, то вы должны отнять от ваших баллов это число.

- **Садомазохист** (1 или 2) – персонаж настолько необуздан в любовных утехх, что не стесняется доставлять боль. Перед поцелуем игрок должен нежно укунить партнера за мочку уха, если заплачен один балл. Потратив два балла, игроку разрешается укунить оба уха по очереди.
- **Доминист** (2) – персонаж всегда берет любовную инициативу в свои руки. Во время поцелуя игрок обязан нежно, но крепко придерживать голову партнера руками.
- **ПацанкаДрачун** (3) – соблазнение не всегда срабатывает на данного персонажа (Сложное задание), его проще обольстить дракой. Выигранная драка равносильна удачному броску Трепа.
- **Неженка** (1) – В сексе персонаж нежен и ласков. Перед поцелуем, если партнер игрока девушка, то игрок целует ей руку, если же это парень, то гладит по щеке.
- **Дуэлянт** (3) – Персонаж опытный брестер и забияка. В бою с ним все проверки Ловкости его врага автоматически считаются Сложными.

Ситуации и Происшествия: Тонкости Существования в Хентаи!

Обычные Дела

Для определения успешности вашего действия в игре «Хентаи» применяется бросок обычного игрального кубика. Пояснение: если вы хотите совершить какое-то простое действие, результат которого очевиден (открыть дверь, надеть одежду, взять с полки книгу), то никаких кубиков кидать не нужно. Но если действие более сложное (открыть замкнутую дверь отмычкой, очень красиво надеть бальное платье, тихонько стащить журнал из-под носа учителя), то без броска не обойтись.

Подберите качество или характеристику, которая максимально подходит в данной ситуации (если подходит несколько, разрешается выбрать большую). Для того, чтобы узнать, получилось ли у вас задуманное, киньте кубик, и сравните результат со значением качества. Если число, выпавшее на кубике, меньше или равно качеству, то ваша попытка удалась. Если же число слишком большое, то вы потерпели неудачу.

Пример:

Светик хочет очень эротично спеть со школьной сцены песню «Я сошла с ума», чтобы произвести впечатление на свою подругу Марину, на которую у нее есть некоторые виды. Светино мастерство Артистки – 4, выше среднего. На кубике выпало число 3. Три меньше, чем четыре, поэтому Светику удалось исполнить песню именно так, как она хотела.

Часто бывает так, что действие кажется ведущему очень сложным для выполнения. В таком случае игрок должен кинуть не один, а два кубика. Для успеха необходимо, чтобы числа, выпавшие на **каждом** кубике, были меньше, чем соответствующее качество.

Второй пример:

Марина хочет поднять гирю на уроке физкультуры. Мышцы у Марины слабые – 2, а груз очень тяжел. Ведущий считает, что для Марины это действие очень сложное. Марина кидает два кубика, на первом выпало 1 – это успех, но на втором выпадает 4 – это неудача. В итоге Марина не может поднять гирю, и лишь зря теряет время.

Иногда случается и обратное – ведущему кажется, что действие достаточно легкое, но в тоже время и необязательно успешное. В таком случае игроку также разрешается кинуть кубик два раза и выбрать из выпавших чисел наименьшее.

Третий пример:

Света хочет уболтать сторожа Иваныча купить в соседнем ларьке бутылку вина «Монастырская Изба». Это простое задание, но мало ли – вдруг у охранника сегодня дурное настроение? Треп у Светика 4, и ведущий разрешил ей кинуть кубик два раза. Выпало 2 и 5, и Света выбирает меньшее число. Покупка сделана успешно.

Чтобы лучше понимать, для каких ситуаций применяются различные качества, посмотрите этот список:

Треп: любые разговоры и уговоры. Совращение друга или подруги.

Мышцы: поднятие тяжестей, выбивание дверей, спортивные упражнения. Ваша выносливость и мощь в драке (об этом подробнее будет позже).

Ловкость: броски в цель, владение дуэльным оружием (об этом подробнее будет позже).

Эротика: радости секса (об этом подробнее также будет позже).

Чувства: заметить необычное, что-то почувствовать, увидеть, услышать или унюхать. Опознать того, на кого действует RX (среднее задание).

Механик: ремонт, починка, сборка и разборка. Понимание того, как эта Странная Штука работает. Применение инструментов.

Артист: выступления, пение и танцы. Уход за собой и другими. Впечатление, производимое собой с первого взгляда.

Проныра: кража, обыск и перепрыгивание. Прятанье в тень и неожиданное появление из-за спины.

Умник: проявления любого теоретического знания. А также применение компьютеров, выискивание информации из книг и журналов. Учеба и уроки.

Драка

Привет-привет, это снова я, Светик! Я забежала на пару минут, объяснить вам ситуацию с драками. Первый пункт устава гласит – в школе все драки запрещены. Но учителя понимают, что периодический выход агрессии порой просто необходим. Они превратили это в игру. В школе разрешены дуэли. Если два ученика что-то не поделили, то они отправляются в спортивный зал, и устраивают разборку там. Каждый выбирает себе оружие, и драка начинается. Разрешается использовать только безопасное оружие, и на каждого воина в обязательном порядке надевается комплект защитной одежды.

Любой бой состоит из серии ударов, которыми соперники обмениваются друг с другом, пока один из них не сдастся. Драка начинается с того, что каждый проверяет свою Ловкость. Выигравший наносит первый удар. Если же выиграла или проиграла оба, то их Ловкости сравниваются, и первым действует участник с наибольшим параметром. Если же и Ловкости равны, то сравниваются Чувства. Если же и так не понятно, кто должен бить первым, то нужно кинуть «чет-нечет» на кубике. Вы еще не заснули? Тогда я буду рассказывать дальше.

Нападающий выполняет проверку своей Ловкости. Если она удалась, то удар прошел хорошо, и у соперника отнимается единица от его значения Мышц. Затем ход переходит к сопернику. Обмен ударами продолжается до тех пор, пока кто-либо не обессилеет настолько, что его Мышцы станут равны нулю. Это означает, что ноги его не держат, и он в полуобморочном состоянии сползает на пол. В таком случае битва прекращается, но ее можно прекратить и раньше, если запросить пощады и сдаться. Но это – для слабаков, вот.

Все полученные повреждения залечиваются со скоростью одного балла в три часа. Разумеется, для этого нужно приложить к ушибам лед, забинтовать растяжения и помазать ссадины зеленкой. Но синяки и шрамы могут держаться днями и даже неделями. Впрочем, дуэли в школе очень популярны, а победители неизменно заслуживают обожание противоположного пола, вот. Да и многим больше нравится, когда их завоёвывают не словами, а в драке. Надеюсь, вы возьмете это себе на заметку, а мне пора на занятия скрипкой! Пока-пока!

Пример:

Светик и Костя решили скрестить клинки в дуэли. Кто ударит первым? Ловкость у Кости 4, а у Светика 3. Костя выкинул на кубике 3 – это успех. Но и Светик выкинула 2 – тоже успех. Так как Ловкость у Кости больше, то первым наносит удар он.

Начинается драка. Костя проверяет Ловкость, выпадает 6 – неудача. В свою очередь, Светик выкидывает на кубике 1 и попадает по врагу. От Силы Кости отнимается один балл, и у него остается всего 1 Сила. Понимая, что шансов у него нет, Костя сдается, не дожидаясь пока Светик проведет еще один успешный удар.

Соблазнение

Конечно, бывает и так, что партнер для секса находится быстро и просто. Но обычно все бывает по-другому. Извечная проблема, один хочет, а другой – нет (не уверен, не знает, не может). Даже секс-дети не всегда быстро соглашаются – хочется быть уверенным в том, что это настоящее желание, а не глупый прикол. Тут-то и приходится использовать Треп.

Это качество проверяется так же, как и все остальные. Соблазняющий кидает кубик, и сравнивает его со значением своего Трепа. Если выпало больше, то попытка провалена, и повторить ее можно будет лишь через некоторое время и при других обстоятельствах. Если же бросок был успешен, то начинается самое интересное. Игрок-соблазняющий должен сказать столько развратных комплиментов, сколько баллов выпало на кубике, и при этом стараться не повторяться. Если он это сделал, то цель соблазнена, и они могут переходить к следующей главе – к Сексу.

Пример:

Света, запершись с Мариной в пустом классе, пытается ее соблазнить. Светин Треп – четыре, как мы помним. Она бросает кубик, и выпадает 3, явный успех. Теперь Света должна сказать три эротических комплимента. Сказано – сделано. «Марина, твоя грудь так возбуждающе прекрасна! Я хочу обнять твою стройную талию! Запах твоих духов сводит меня с ума!». Очарованная комплиментами, девочка падает в нежные объятия подруги.

Обязательное Правило: во время произнесения фраз необходимо смотреть друг другу в глаза!

Примечание: соблазнение действует лишь на тех, кто находится под влиянием препарата RX. В противном случае максимум, что можно получить в ответ – обзывание «дураком» и последующее хихиканье за спиной, плюс репутация чокнутого.

Второе примечание: иногда соблазнение бывает сложной задачей. Чаще всего так случается, когда рядом есть кто-то наблюдающий, или когда обстановка не совсем располагает к сексу. В таком случае, также как и для выполнения любого другого сложного действия, необходимо кинуть два кубика, чтобы оба выпавших значения были меньше, чем Треп. В случае успеха количество эротических предложений должно быть равным сумме значений выпавших кубиков.

Секс

От радостей флирта переходим к необузданной страсти. Качество секса в первую очередь зависит от Эротики. Чем она больше, тем больше удовольствия вы можете доставить себе и своему партнеру. Секс между персонажами отыгрывается игроками с помощью поцелуев. Для того, чтобы определить длительность поцелуя необходимо сложить значения Эротики обоих партнеров, и прибавить число, выпавшее на кубике. Это число определяет количество секунд, отведенных вам на поцелуй. В то время, когда пара целуется, остальные громко вслух считают секунды. Вот так просто это делается. Надеюсь, теперь вы поняли, какая это интересная игра!

Бесценный Опыт: А Что Мне За Это Будет?

Как получают опыт

После каждой игры путем голосования выбирается игрок, совершивший максимальное количество поцелуев. В случае спора последнее слово за ведущим. Персонажу этого игрока дается три Балла Развития. Следующему за ним по количеству поцелуев дается два Балла Развития. Остальные получают по одному Баллу Развития. По желанию, ведущий может прибавить один Балл Развития игроку, который совершил какое-либо оригинальное действие, сделавшее игру интересней.

Как используют опыт

На выданные Баллы Развития игрок может улучшить своего персонажа. Для того, чтобы увеличить Умение до какого-либо значения, он должен потратить количество Баллов Развития, равное этому значению. Оставшиеся баллы можно сохранить до следующей игры, или еще дальше.

Пример:

После окончания игры ведущий выделил Свете три Балла Развития. У нее оставался в резерве один балл с предыдущей игры, итого четыре. Света хочет стать более ловкой. Значение ее ловкости – 3, и для того, чтобы оно стало равным 4, ей необходимо заплатить четыре балла. После этого у нее больше не осталось Баллов Развития, но зато ее Ловкость стала равной 4 – хороший повод показать себя в драке!

Этот Удивительный Второй Дом: Учителя и Ученики

Учебный Процесс

День в Школе начинается с подъема в 8.00. Четверть часа дается на одевание и уход за собой. Затем – завтрак в столовой. После этого начинаются уроки, которые длятся по 45 минут. Между каждым занятием – перерыв в 10 минут. Обычно занятия кончаются в 14.00. Все собираются на обед, и после этого ученики могут заниматься своими делами. В 22.00 – отбой, после которого все расходится по спальням.

Учителя

В «Хентаи» преподают массу различных предметов. Перечислим основные:

Математика – царица наук. Ей заведует Филипп Петрович, пожилой профессор. К своему предмету он относится строго, и не любит неуспевающих. В последнее время Филипп Петрович всерьез увлекся гипнозом, и пытается найти ему применение в учебном процессе.

Химия. После недавнего ухода на пенсию Аллы Никифоровны, ее уже целый год преподает Ангелина Семеновна, молодая практикантка, также выпускница «Хентаи». Выполняя ее домашнее задание, Никита Сазонин вывел формулу RX.

Японский. Его читает настоящий японец, Ихиро Такеши. Любимый конек – самураи и их история. Помимо этого, он также заведует дуэльной секцией, где обучает подростков искусству боя.

Английский. В школе его преподает молодой англичанин Ричард Уэлсс. Он очень любит заострять внимание на произношении и знании обычаев своей далекой родины.

Немецкий. Ему обучает Инга Брюннер, молодая немка, приехавшая в Россию недавно.

Физика. Ее поочередно преподают два брата, Иван и Федор Самойловичи. Любят проводить физические опыты и эксперименты.

Помимо этих предметов, в школе преподают еще несколько десятков других специальностей. Выбор огромный, было бы желание.

Прочие

Из не-учителей следует также отметить нескольких людей.

Важной личностью в школе является вахтер Иваныч. Именно через него ученики достают то, что запрещено в школе – выпивку или сигареты. Детям из младшей группы Иваныч вино не достает, подросткам из средней – с большим скрипом (Треп, сложная задача), ну а для учеников старшей группы он это делает практически регулярно (Треп, обычная задача).

Если же вам понадобилось что-то, касающееся учебы или личного досуга, вы всегда можете обратиться к заместителю директора по хозяйственной части, Ларисе Ивановне. Эта добрая пожилая женщина постарается удовлетворить любую вашу просьбу.

Глава всего заведения, директор Нестор Бодалович обычно очень занят, и редко разговаривает с учениками. Однако, если вам нужно сказать ему что-то действительно важное, то вы можете написать ему заявление.

Ученики

В Школе имеются три класса – младший, средний и старший. В первом учатся дети от 11 до 12 лет, во втором ученики от 13 до 14, а третий состоит из 15ти и 16ти летних. В каждом классе обучаются 16 человек, 8 мальчиков и 8 девочек. Всего в «Хентаи» 48 учеников.

Перечислим тех, которые могут пригодиться в сценарии. В скобках () указаны качества, находящиеся у данного персонажа в нереализованном состоянии. Т.е. «эротика (2)» означает, что персонаж не находится под действием RX. Число в скобках после возраста означает количество баллов, потраченных на создание персонажа.

СВЕТИК	Треп	4	Светлана Белицкая, 13 лет.	(34)
Умница	5	Мышцы	2	
Механик	2	Ловкость	3	
Артистка	4	Эротика	5	
Проныра	5	Чувства	4	

КОСЯ	Треп	3	Константин Семенов, 11 лет.	(29)
Умник	5	Мышцы	2	
Механик	3	Ловкость	4	
Артист2		Эротика	(2)	
Проныра	4	Чувства	4	

МАША	Треп	3	Мария Веселкина, 13 лет.	(22)
Умница	2	Мышцы	2	
Механик	1	Ловкость	2	
Артистка	2	Эротика	3	
Проныра	5	Чувства	2	

СЛАВИК	Треп	2	Вячеслав Руленко, 11 лет.	(27)
Умник	3	Мышцы	3	
Механик	5	Ловкость	4	
Артист2		Эротика	(3)	
Проныра	1	Чувства	4	

АЛЕКС	Треп	3	Александр Новиков, 15 лет.	(31)
Умник	5	Мышцы	4	
Механик	2	Ловкость	4	
Артист4		Эротика	5	
Проныра	2	Чувства	2	

ЛАРИСКА	Треп	2	Лариса Афанасьева, 15 лет.	(28)
Умница	5	Мышцы	2	
Механик	4	Ловкость	5	
Артистка	2	Эротика	3	
Проныра	1	Чувства	4	

АЛЕНКА		Треп	1	Алена Калинова, 12 лет	(28)
Умница	2	Мышцы	2		
Механик	4	Ловкость	3		
Артистка	4	Эротика	4		
Проныра	3	Чувства	5		

ЛАКИКС		Треп	(2)	Лакиксил Анклитр, возраст неизвестен.	
Умник	6	Мышцы	(1)		
Механик	5	Ловкость	(1)		
Артист(1)		Эротика	(1)		
Проныра	(1)	Чувства	(1)		

Далее идут персонажи, не имеющие прямого отношения к сюжету, но которых можно использовать для придания игре интереса:

ЖЕНЯ		Треп	1	Евгений Пахмутов, 13 лет	()
Умница	1	Мышцы	3	Искренне считает, что самый хороший способ соблазнения – вызов на дуэль. Периодически появляется, заводит недолгий разговор с той, что ему симпатична, а потом вызывает ее на бой.	
Механик	5	Ловкость	3		
Артистка	3	Эротика	2		
Проныра	2	Чувства	1		
После драки, вне зависимости от результатов, начинает приставать, но делает это так неловко, что обычно обламывается. Огорченный, уходит, но быстро возвращается в прежнее состояние духа. Использовать для приставания к игрокам. Если необходимо, то можно сделать его Женей Пахмутовой, и приставать с его помощью к мужским персонажам.					

ПАВЛИК		Треп	3	Павел Лапшин, 10 лет	()
Умник	2	Мышцы	1		
Механик	1	Ловкость	4		
Артист2		Эротика	(3)		
Проныра	5	Чувства	4		
Мелкий школьный хулиган, которого все любят. Очень любит запирает людей в комнате, прибивать тапочки гвоздями к полу, подсыпать в чай слабительное, перепрыгивать чужие вещи, и т.п. Использовать для того, чтобы портить игрокам жизнь.					

ОЛЕЧКА		Треп	5	Ольга Мочкова, 12 лет	()
Умница	4	Мышцы	2		
Механик	3	Ловкость	3		
Артистка	4	Эротика	4		
Проныра	1	Чувства	3		
ВАНЕЧКА		Треп	3	Иван Селиванов, 13 лет	()
Умник	3	Мышцы	4		
Механик	2	Ловкость	3		
Артист2		Эротика	4		
Проныра	1	Чувства	4		
Пример несчастной любви. Олечка постоянно ищет себе новых партнеров, а Ванечка бежит за ней и вызывает ее ухажеров на дуэль. Применять последовательно – сначала Олечку, а потом Ванечку. При необходимости роли Ванечки и Олечки можно поменять местами.					

Сценарий первый: Огурцы-Вибраторы с Марса!

Описание

Это сценарий для четырех человек, двух игроков (мужчина и женщина) и двух ведущих, также противоположного пола. При желании число игроков может быть большим.

Введение

Прочитайте нижеприведенный текст вашим игрокам после того, как они создадут себе персонажей:

Истек испытательный срок, во время которой вы жили в помещении школы, в отделении для новеньких, не общаясь со своими будущими одноклассниками. В первый же день вам подали на завтрак удивительный компот, выпив которого вы сильно переменялись. Все оставшееся время вы привыкали к новым ощущениям и старались реализовать приобретенные способности.

И вот последняя стадия срока, разговор с директором, Нестором Бодаловичем. Он говорит о том, что очень важно суметь влиться в новый коллектив, а для этого вам придется показать себя с лучшей стороны и постараться завоевать доверие своих одноклассников. Наконец, дверь кабинета захлопывается за вами, и вы оказываетесь в коридоре...

Не успели вы выйти из учительской, как тут же натолкнулись на хорошенькую девочку, которая, увидев вас, улыбнулась и сказала:

«Привет! Вы, должно быть те самые новенькие! Я Светик, учусь в среднем классе, а вас как зовут? (выслушав ответ) Ничего, вам у нас понравится. Здесь все хорошие, и никто никого не обижает. Мы все друг друга знаем, скоро и вы познакомитесь со всеми, а с некоторыми может быть очень даже близко, вот! Только вот с Аленкой что-то странное творится. Была бы очень рада, если бы вы разобрались, что с ней такое. За компот скажете мне спасибо как-нибудь позже, а сейчас мне пора бежать на аэробику! Пока-пока!»

Девочка машет вам ручкой и убегает по коридору.

Костя

Вы видите картину типичной школы во время перемены, только вокруг не оченьлюдно и вполне тихо. К вам сразу же подходит молодой подросток и представляется:

«Привет, я Костя, учусь в младшем классе. Лариса Ивановна очень просила меня провести вас по школе. Пойдемте за мной, я вам все покажу»

Он проводит вас по школе, попутно рассказывая, для чего предназначены те или иные помещения. Школа устроена достаточно просто. Это двухэтажное здание в форме квадрата, со сторонами, обращенными на четыре стороны света. В северо-западном и юго-восточном углах расположены лестницы, по которым можно пройти с одного этажа на другой. Выход из школы расположен на первом этаже в северной части. Спортзал в южной, столовая на западе, а актовый зал и библиотека – в восточной части. На втором этаже в северном коридоре расположены помещения для девочек, а на юге – комнаты для мальчиков. На каждый класс приходится по два четырехместных помещения, в которых дети спят и делают уроки. Западная и восточная стороны заняты аудиториями, где идут занятия.

«Выходить из школы очень запрещено, и за этим строго следит вахтер Иваныч. Все окна с толстыми стеклами, на них сигнализация, а на форточках – решетки, видимо на всякий случай. Но из школы никто уходить не хочет – здесь очень хорошо кормят, разрешают носить любую одежду, и дают любые игрушки, даже очень дорогие. Вообще, все материальные просьбы учеников тут очень стараются выполнять, к примеру, даже выдали всем сотовые телефоны, которые правда работают только в пределах школы. Вообще, связь с внешним миром очень ограничена, даже в Интернет пускают только в справочных целях, но на самом деле этот запрет постоянно обходится. Со всеми подобными просьбами нужно обращаться к заместителю директора, Ларисе Ивановне».

Тут Костя на минуту отходит от вас, чтобы поздороваться с друзьями. Вы останавливаетесь, и ждете его, прислонившись к двери со странной надписью «Лингафонный Кабинет». Неожиданно ваше внимание привлекают странные звуки, доносящиеся из-за двери. Прислушавшись, вы понимаете, что это характерные женские ритмичные постанывания, к которым примешивается что-то громкое сопение. Если вы пытаетесь войти, то дверь оказывается запертой, но при попытке ее открыть все затихает. Костя возвращается и ведет вас дальше.

«Вся первая половина дня очень занята занятиями, зато вторую можно делать все, что угодно, хотя большинство предпочитают ходить на дополнительные уроки. Вообще, все дети в школе так или иначе очень одаренные, глупых сюда просто не берут. Все имеют уровень интеллекта выше нормы, а по некоторым предметам могут перещеголять даже преподавателей. Впрочем, учителя тут тоже очень даже не средние, ну да вы сами все увидите»

Заодно Костя рассказывает все последние школьные сплетни.

- У вахтера Иваныча можно иногда достать пиво, сигареты и даже вино. Но маленьким он не дает, говорит, что «малы еще».
- С Аленькой из нашей группы в последнее время стало твориться что-то очень странное. Раньше все с девчонками играла, а теперь стала с парнями возиться. А последнюю пару дней она вообще странная – как робот какой-то. Но учится очень нормально, даже недавно учителя физики Ивана Самойловича загрузила на тему космоса и звездных полетов.
- В школе последнее время среди девочек очень царит мода на мини. Учителям порой приходится даже делать замечания.
- Славик, мой одноклассник, стал очень увлекаться электроникой. Целыми днями пропадает в лаборатории, корпит там над чем-то, даже в приставку с ним не удастся поиграть.
- Учитель математики Филипп Петрович нашел новый способ бороться с неуспевающими. Он вводит их в гипноз, и внушает им все нужные знания. Очень помогает.
- Последняя фишка – филологи Лариска и Алекс из старшей группы изобрели свой язык, и разговаривают только на нем. Очень удобно для всяких секретов.

Доведя вас до вашей комнаты, Костя останавливается, и прощается.

«Ну все, вот тут вы будете жить, а мне очень пора на шахматный кружок. Увидимся!»

Ваша комната

Если перед входом постучать, то ничего не происходит. Зайдя, вы видите просторную, светлую комнату с кроватями и небольшим количеством мебели. В углу виднеется умывальник, на подоконнике растут цветы. У стен стоят четыре кровати. На одной из них лежит голая девочка и самозабвенно ласкает себя с помощью небольшого вибратора. Ей на вид не больше 13ти, но ее грудь достаточно большая, а в фигуре имеется что-то неуловимое, присущее обычно только взрослым женщинам. Волосы на ее лобке аккуратно подбриты и выкрашены в красивый изумрудный цвет. Судя по стонущим звукам, действие в самом разгаре. Она слегка приоткрывает глаза и вдруг замечает вас. Взвизгнув, девочка хватается одеяло и накрывается им до шеи.

Она немного смущена, и для того, чтобы она пришла в норму, с ней нужно поговорить на отвлеченные темы. Если признаться в том, что вы тоже пили компот, и успешно откинуть Треп, то она отойдет, и будет отвечать на ваши вопросы.

Маша

Девочку зовут Маша, она – ваша одноклассница и живет в комнате неподалеку. Она может повторить некоторые из сплетен, которые рассказывал

Костя, а так же кое-что добавить. Если речь пойдет о Славике, то она может сообщить, что паренек в последнее время увлекся уфологией и прочими темами, связанными с внеземными цивилизациями. Если же ее расспрашивать про Аленку, то она говорит, что это девочка из младшей группы, которую она немного знает. По слухам, Аленка кардинально изменилась три дня назад, когда после уроков ушла в пятую комнату отдыха, сказав, что она «пошла разбираться со своей новой игрушкой». Вернувшись оттуда примерно через час, она стала совсем другой – совсем не играет с подругами и не понимает шуток.

После недолгого разговора Машу можно попытаться соблазнить, тем более, что ваш приход помешал ей кончить. В принципе, она лишена комплексов, и ей нравится заниматься сексом, когда за ней наблюдают, но совратить ее в таком случае будет трудней (сложное задание). Если же все прочие проявят сознательность и выйдут на полчаса, то задание становится обычным.

После секса, или спустя некоторое время, Маша прощается и уходит на занятия математикой.

Комната отдыха

Далее игроки скорее всего захотят сходить в пятую комнату отдыха. Это просторное уютное помещение, где имеется стол, стулья и даже диван. В шкафу лежат книги, на столе стоит компьютер. Если помещение обыскать (проверка на Проныру), то через несколько минут из-под дивана можно достать небольшой яйцевидный предмет. Он весь испещрен странными письменами. При некотором упорстве (проверка на Умника, сложное задание) можно понять, что предмет – внеземного происхождения. (Это – деталь рубки, выпавшая из корабля после выхода из него Лакикса, и не найденная Славиком). Больше в комнате нет ничего полезного.

Если деталь не найдется, то потом ее найдет Маша и похвастается ей вечером перед вами. Ее можно убедить отдать деталь, дав взамен хороший секс.

Славик

Через некоторое время игроки решат поговорить со Славиком. Расспросив народ, они узнают, что тот только что пошел во вторую комнату отдыха. Подойдя к комнате, вы как раз замечаете, что он в нее заходит. Если игроки не поспешат за ним, то через некоторое время он закроет дверь на задвижку, и тогда придется ждать следующего дня.

Если зайти в комнату вместе, то Славик будет всем видом намекать, что вы ему мешаете. Для того, чтобы успешно завязать разговор, нужно кинуть Треп (простое действие) или же показать ему шарик. Ведущему стоит помнить, что Славик не подвергся действию RX, поэтому все попытки его соблазнить проваливаются автоматически. Славик охотно соглашается с тем, что в корабле может быть ключ к поведению Аленки, но не хочет расставаться с «источником неземного наслаждения». Также он охотно показывает, как включить запись голоса пришельца, но с огорчением добавляет, что не смог ее расшифровать. Для того, чтобы мальчик пустил вас вместе с собой в виртуальный мир гипнопроектора, придется его уговаривать. Дайте игрокам возможность убедить Славика в необходимости этого дела. Если это произошло, то он достанет корабль пришельца, который был у него в сумке, и активирует проектор. Внутри проектора

Обычный мир исчезает, вы оказываетесь в виртуальном пространстве, и чувствуете себя парящими в невесомости. Славик принимает вид взрослого мужчины, вы тоже замечаете, что ваши тела стали старше. Все вокруг переливается разными цветами, и манящие голоса зовут вас, суля неземные ласки. Вы чувствуете как возбуждение переполняет вас, сама природа этого места располагает к чувственной любви. Славик уверенно говорит «Я хочу, чтобы пришла Астра!»

Появляется темнокожая женщина с копной светлых волос и с большой грудью. Ее соски и губы горят ярко-алым светом. Славик подлетает к ней, и они сливаются в любовном порыве. Некоторое, достаточно долгое время вы наблюдаете сцену секса, а потом Астра исчезает, и Славик подлетает к вам. Он говорит:

«Разве что-то может быть лучше этого?»

Если в этот момент заняться со Славиком виртуальным сексом, то по окончании вас всех автоматически выкидывает из виртуальности.

Славик сидит на полу, в его глазах видно удивление. Он без слов отдает вам корабль, и уходит.

Филологи

Лариска и Алекс – двоюродные брат и сестра, увлекающиеся филологией и лингвистикой. Если кто и сможет перевести язык инопланетянина, то только они. Им повезло дважды – во-первых, препарат RX действует на них постоянно, без перерывов. Во-вторых, им никогда не приходится искать себе партнера – они вполне устраивают друг друга. Секс и языки – вот все, что их интересует.

Через некоторое время игроки вспомнят о Лариске и Алексе, и решат, что они смогут помочь им в расшифровке. Когда им принесут корабль, и включают запись, то они очень заинтересуются, и попросят оставить его до завтра, чтобы все понять. На следующий день они смогут успешно перевести разговоры пришельца, но за эту информацию они потребуют плату в любовных ласках.

Записи инопланетянина по большей части непонятны – сказывается разница между человеческим и инопланетным устройством мозга. Понятно лишь, что его очень волновала проблема секса, и поэтому он собрал целую видеотеку «аналитического материала». Из записи также становится понятным, что инопланетянин (который звал себя Лакиком) мог внедряться в тела других живых существ, и таким образом управлять ими. Единственное средство, способное изгнать вселившегося инопланетянина – человеческая сперма, которую необходимо было в большой дозе ввести в организм-носитель.

Развязка

Если игроки захотят увидеть Аленку до того, как они узнают способ вывода из нее инопланетянина, то это им будет плохо удаваться (сложная проверка на Проныру, чтобы отыскать Аленку в помещениях школы). Если же они ее все же найдут, то они в любом случае не смогут ее соблазнить. На все вопросы она будет отвечать тихо и односложно, и все время будет странно оглядывать персонажей.

Если же игроки знают рецепт, то они найдут Алену во второй половине дня в ее комнате, одну. Грубые решения типа «инопланетянин, выползай, я знаю – ты там» ни к чему не приведут, а все попытки насилия чреваты переполохом – дайте это понять игрокам. Вызов на дуэль она также проигнорирует. Хорошим вариантом является заведение разговора на тему «чтобы лучше узнать о чем-то (о сексе), нужно это попробовать». Ведущий должен показать живой интерес инопланетянина, сидящего в девочке, к сексу. На худой конец, сгодится вино, которое Алена согласится распить вместе. После этого ее можно попытаться соблазнить.

Но на инопланетянина, засевшего в Аленке, соблазнение практически не действует. Это сложная задача, т.е. придется кидать два кубика, так, чтобы успешными были оба броска. Число комплиментов соответственно равняется сумме двух кубиков, а не одного, как обычно. Только таким образом можно заставить спящий разум Алены доминировать над инопланетным паразитом, и

склонить ее к траху. Если же девочка выпила вина, то задача соблазнения становится обычной.

Если попытка не удалась, то можно попытаться расшевелить Аленку, дав ей посмотреть вблизи на настоящий секс. После этого попытку соблазнения можно повторить (обычная сложность).

Для того, чтобы изгнать инопланетянина, нужно в сексе с Аленой набрать враз или же за несколько приемов 15 секунд «секса» (поцелуев). После этого можете зачитать следующее:

Расслабленные, вы лежите на кровати. Жидкость, вытекающая из тела девочки, постепенно образует небольшую лужу. Она медленно приобретает зеленый цвет и форму банана. Аленка открывает глаза, и вы видите, что ее взгляд стал совсем другим.

Что дальше игроки будут делать с инопланетянином – их личное дело. Могут ставить на нем опыты, или пропустить через мясорубку, или смыть в унитаз, или на худой конец, посадить в корабль и выкинуть в форточку. Сверхзадача выполнена, и Алена может жить спокойно дальше, преисполненная благодарности за свое спасение.

Как все было

Однажды ночью, Аленка проснулась оттого, что ей захотелось пописать. Зайдя в женский туалет, она с удивлением обнаружила на полу странный продолговатый предмет, размером и формой похожий на мяч от регби. Недолго думая, Аленка унесла предмет в спальню и спрятала в тумбочку. На следующий день, после занятий она перенесла предмет в комнату отдыха. Запершись, она стала его изучать. После ряда нажатий предмет с негромким шипением открылся, и из него выкатился зеленый объект, похожий на банан. Он был теплый и издавал приятное жужжание. Алена уже третий день находилась под влиянием RX и давно не занималась сексом, поэтому она, недолго думая, решила использовать продолговатую штуку, чтобы доставить себе удовольствие. Первые же движения принесли ей небывалое наслаждение, и вскоре она забилась в судорогах оргазма...

Лакикс, попав в тело девочки, быстро овладел ее сознанием. Неожиданно ему представилась возможность изучить мир загадочных и чуждых ему людей изнутри.

После этого кабинку для отдыха посетил Славик, который обнаружил там тарелку пришельца. Забрав ее с собой и отнеся в лабораторию, он принялся изучать ее. Все его попытки разобраться привели лишь к тому, что он научился активировать инопланетный гипно-проектор – смесь видео-магнитофона и виртуальной реальности. Записи, которые оставались в проекторе, были посвящены той проблеме, которая волновала Лакикса – сексу и половым отношениям. Славику очень понравилось сделанное им открытие, и он стал часами пропадать в виртуальном мире, нежась в объятьях разнообразнейших красавиц.

Славик не попал под действие RX, поэтому мир чувственных ощущений для него нов и неизведан. Можно себе представить, как он ценит корабль инопланетянина, который дарит ему столько наслаждений. На самом деле, эти ощущения – лишь бледная копия настоящих, но Славик об этом не знает.

Помимо проектора, Славик также смог включить на воспроизведение записи самого инопланетянина, в которых он рассказывает свои мысли по поводу секса. Но без перевода они – всего лишь странное жужжание.

Заключение

Все события, имена, происшествия, даты и персонажи являются плодом извращенного воображения авторов. Любые совпадения с действительностью случайны.

Полевая эротическая игра «Хентаи» © 2001 на механике FabergeBalls © 2001 by Strange RPG Studio.

Разрешается распечатывание для личного употребления. Любое коммерческое использование без предварительного согласования с авторами (Strange RPG Studio, <SexRPG@nm.ru>) **запрещено**.

Публикация в сети Интернет разрешена при условии указания ссылки на сайт авторов (<http://SexRPG.nm.ru>).

Официальная страница команды Strange RPG Studio – <http://SexRPG.nm.ru>

Удачной Вам Игры!

Strange RPG Studio