

Полигонная ролевая игра “Страшные сказки”

Правила версия 1.0

Вводная

Деревенский голова второй день пил горькую. Пил с остервенением и яростью обреченного человека, коим, по его собственному мнению, он и являлся. Мнение такое у него возникло в связи с двумя письмами, доставленными сегодняшним днем местным листоношей Всемилом.

Первое письмо было извещением от управляющего помещьем — местного помещика Кузякина, который извещал голову о том, что его светлость Кузякин вместе со своими гостями местными и заезжими, а также челядью дворовой, изволят на охоту приехать в свой охотничий домик, что на окраине деревни находится, и просят привести оный домик в вид надлежащий.

И если извещение это было не такой уж и страшной бедой — ну приедут, ну погуляют, баб деревенских посмущают да уедут, — так вот, второе письмо было куда страшнее.

Письмо от друга старого, с коим довелось не одну чарку браги пригубить. В письме прямо говорилось о том, что едет в деревню ревизор из столицы. Как было понятно старосте, с целью всецело неблагоприятною. Толь для того, чтобы деревню эту расселить, а на месте ейном пруд с лебедями организовать для благородного отдыха. А может, (что того хуже и вероятнее) — для проверки выполнения распоряжений о постройке торгового поста и постоянного двора в три этажа, на которые в позапрошлом году были выделены деньги из казны. По злой судьбе средств оных хватило только на постоянный одноэтажный пост, починку терема для старосты да бричку расписную. А может и ещё что другое, кто упомянет-то теперь.

В общем, ни первое, ни второе старосте было не в радость и приходилось думать тяжкую думать и гадать, как же спасти точку пятую от посещения мест не столь отдаленных и для здоровья всецело не полезных. В конце концов, усталость взяла своё. Голова головы опустилась на стол, и он уснул. И снилось ему, как сидит он за столом, скатертями белыми застеленным и яствами разнообразными уставленным. А сам господин губернатор чарку, до краев наполненную вином заморским, ему подносит и заискивающе так улыбается и слова ласковые говорит. И понятно ему во сне стало, что все это получилось с того лишь, как удалось ему добыть клад особой государственной важности, который без его ценной помощи на дне озера деревенского ряской зарастал.

Над деревней взошла полная луна.

Филин, громко ухая, пролетел между деревьями. Хлопанье его крыльев и

свист воздуха, рассекаемого перьями, испугали одинокого путника, бредущего в ночи через лес.

— Господи помоги! — воскликнул Иван и перекрестился. Дернул же его черт пойти на поводу у жены и отправиться в лес за кладом, которого может и не быть то вовсе. Черт же, сидя на соседней сосне и попивая квас, который приготовила Солоха, даже и не думал дергать Ивана.

Квас был настолько сладким и ароматным, что черт полностью погрузился в один из смертных грехов, коим, без сомнения, было чревоугодие. Прерываться ни ради Ивана, ни ради какого другого болвана, вздумавшего ночью отправиться в лес на болота, ему был совершеннейший не резон.

А Иван все углублялся в лес, все ближе и ближе к болоту. Ох, а началось все с совсем безобидного сна про детей, капусту и пироги.

— Ваня, Ваня ! - жена теребила Ивана, мирно спящего на печи, — Просыпайся, мне сон вещий приснился!

— Какой еще сон, дура, дай мужику поспать спокойно! — сонно ответил Иван и перевернулся на другой бок. Ведь Иван-то был не совсем дурак, как некоторые. Правда, в основном, не дурак именно поспать.

— Как какой такой? — не успокоилась жена. — Я же говорю, вещий, наиважный, про детей, капусту и пироги! Ну, просыпайся же! — снова затеребила Ивана жена.

— Ну, пироги то с капустой понятно, а вот дети тут причем? — удивился Иван и начал, тем не менее, просыпаться.

— Так вот поэтому-то я тебя и бужу! Видится мне, надо в лес срочно идти за капустой.

— А что же я тебе из леса за капусту-то принесу, разве что заячью! — Иван засмеялся и, к своей беде, окончательно проснулся.

— Вот её, значит, и неси! Только аккуратнo, чтобы не выпало из нее ничего.

— А что из неё должно выпасть-то? — Снова ничего не понял Иван.

— Так дитё же! - воскликнула жена, и всплеснула руками, удивляясь непониманию мужа.

— Дура! — закричал на неё Иван. — Дожить до своих лет и не знать, откуда дети-то берутся!

— Сам дурак, — обиделась жена. — Я же говорю, сразу поняла — сон вещий, а это значит — особый. Значит, и дети в капусте по Божьей воле могут появиться. И вообще, если в лес не идешь, делом займись, целый день пролежал. Коровник вот иди чини, что уже месяц как обещаешь.

Вот так и оказался от безвыходной ситуации Иван на лесной дороге ночью, потому как оказалось, что в чудном сне жены капусту добывать надо непременно после заката.

А тем временем... Что-то древнее и темное, почти совсем забытое, начало

ворочаться в своем давнем сне недалеко от деревеньки Грязево. И сон этот был беспокойным.

Общая часть

Если вы помните и любите Русские сказки, то вам к нам. Единственное, что надо учитывать при выборе роли, — это временные рамки, а они у нас будут ограничены 18 -19 веком истории России и прилегающих территорий, так что (как и на прошлой игре) никаких тевтонских рыцарей и набегов монголо-татар. Хотя, если вы придумаете что-либо особенное, мы постараемся вашу фантазию обыграть как можно лучше. Так что главным на игре будет ваша вводная и ваш отличный отыгрыш роли.

Действие игры будет проходить в деревне и на прилегающих к ней сопряженных территориях. То бишь большая часть полигона представляет собой деревню, а небольшая часть будет представлять собой дополнительные закрытые локации.

Все персонажи, встречающиеся в сказках, притчах и произведениях таких писателей, как Н.В.Гоголь, Бажов П.П. ну и, конечно, Пушкин А.С., возможны на игре, — главное, чтобы ваш персонаж вписывался в мир и был одобрен мастерами.

Кстати, сразу придумывайте себе костюм, соответствующий вашей роли: у вурдалака должна быть серая кожа мертвеца, а оборотень должен ночью бегать в чем мать родила, ну и шкуре волчьей. Естественно, за хороший костюм будут бонусы и награды разнообразные, начиная от вкусного и полезного до денежно-скидочного.

Заявки и истории персонажей

Все, желающие принять участие в игре, должны как можно раньше предоставить мастеру свою заявку, где ясно и чётко написано, кем заявившийся хочет ехать и что по вашему мнению ваш персонаж из себя представляет. Также обязательно для всех игроков написать историю персонажа, и чем полнее и интереснее она будет, тем больше будет дополнительных заданий и личных преимуществ получит персонаж на игре.

В случае если заявляется команда, капитан команды может подать общую заявку для всей команды, по желанию — личные истории отдельных членов команды.

Чем позже прислана история персонажа — тем меньше у вас шансов получить интересные задания и прочие игровые блага.

Сюжетные установки для персонажей пишут сами мастера, так что совсем уж не ожидайте всего, что в квенте напишете .

Ориентировка в костюмах, как и было сказано ранее, — это костюм русских жителей 18-19 веков, однако главным будет соответствие образу персонажа. На игре будет жесткая система оценки внешнего вида игроков, люди с

несоответствующими роли костюмами будут выпускаться другими персонажами, урезаться в возможностях или вообще не допускаться к игре. По вашему внешнему виду сразу должна быть понятна ваша роль.

Если вы заранее не уверены в соответствии своего костюма вашей роли, обсудите все нюансы с мастерами. Также, если есть какие-то затруднения, сообщите заранее об этом в письме, и вам помогут определить свои задачи на игре и дадут советы по подготовке.

Ниже представлен список персонажей возможных на игре.

Локации и персонажи

Место действия игры — окрестности одной из русских деревень, расположенной на юге России. Деревня эта, под названием Грязево, именована так была еще при матушке Императрице, а за что — уже и не упомнит никто, хотя каждую весну ответ становится вполне ясным.

Грязево — поселение вольное, хоть и бедное, находится на большом тракте из Европы в стольный град Петербург. Все тут, в основном, как и везде: на центральной деревенской площади проходят ярмарки и праздники, также на ней расположена корчма, постоялый двор и церковь.

Возле озера, прилегающего к деревне, расположена мельница, а чуть дальше, возле самого леса, — старое кладбище.

С одной стороны деревня граничит с владениями помещика Кузякина. Земли эти были жалованы еще его отцу самим царем-батюшкой, поместье же его было построено знаменитым архитектором, выписанным из Европы верст за триста от деревни. Недавно помещик умер при неясных обстоятельствах и все его состояние перешло к сыну, живущему в столице. На окраине деревни расположился охотничий домик этого же помещика, прежде бывшего большим любителем охоты. Старый помещик часто останавливался в этом домике, когда сам, а когда и с гостями.

С другой стороны деревня окружена лесом. Лес этот постоянно посещают местные лесорубы да охотники. Лес полон разного зверья, а также тайн и загадок для тех, кто их ищет. Кто-то даже порой говорит, что в лесу до сих пор встречаются лешие и водяные, а некоторые, похоже, натыкались на избушку бабы-яги. Да только большинство считает все то выдумками да сказками, с пьяного языка сказанными.

Местные жители

Большинство местных — это коренные жители деревни, никогда не покидающие ее без особой надобности. Несмотря на то, что Грязево расположено неподалеку от довольно большого тракта, жизнь здешних обитателей течет размеренно и практически неизменно для любого стороннего наблюдателя. А если посмотреть ближе... впрочем, подробности быта местных обитателей, похоже,

никого особо и не интересуют. Любые новости, касающиеся Грязево, тонут в нем как в болоте, лишь очень изредка всплывая на поверхность. И, похоже, это всех вполне устраивает.

Деревенский голова — не старый еще хозяйственный мужик, день ото дня радеющий за благо родного поселения. Что-то чинит, что-то строит, что-то в свой карман кладет, наверное так, как везде. Как и любой другой русский мужик одержим приступами темной глубокой тоски, которая, похоже, давеча вновь им овладела.

Кузнец — один из главных авторитетов Грязево. Мужик молчаливый, сильный и справедливый, точно такой герой, какой многим нужен. Многие считают его немного колдуном, может за талант, а может за непонятное постоянное его одиночество и обособленность.

Корчмарь — по привычке считаемый местными жидом, каждый вечер выслушивает немало самых разных историй — удивительных, поразительных, страшных, веселых и горьких. Кажется, что он тут в деревне уже целую вечность. Сколько кто помнит, он всегда был тут. В любой вечер он и наливает, и сало подает с капустой, и дает совет, когда добрый, а когда и по существу.

Деревенский поп, отец Лаврентий — вся духовная часть жизни Грязево на нем. Свадьбы, похороны, отпевания, службы, крестные ходы и праздники, да и это еще не все. Старожилы деревенские говорят, что человек он пришлый, а вообще раньше большим чином где-то был, покуда его сюда не сослали. Да только исповеди у отца Лаврентия никто не брал, а сам он не такой человек, чтобы за просто так о себе распространяться.

Служка церковный — помощник попа, взятый им, похоже, из жалости. Немой сирота, работавший когда-то при мельнице, ныне прилагает все усилия для беспрепятственной работы церкви и находится под личной защитой отца Лаврентия.

Отставной солдат — 25 лет армии отдал, теперь доживает свой век в родной деревне. Армия всему научила, вот и помогает всем, чем может. Кому молоток даст, кого на лодке по озеру покатает, а кому и советом подсобит. От его ночных историй в корчме порой даже у старожилов волосы на голове шевелятся — уж слишком много чего повидал на своем веку служивый.

Охотник — в деревне появляется не часто, семьи нет. Однако, спроси любого — и скажут, что человек он хороший. И в просьбе не откажет, и когда надо поможет. А то, что не водится ни с кем — так то издержки профессии да сильная любовь к лесу, где он, в основном, и пропадает.

Иван да Марья — муж да жена, всю жизнь в деревне прожили и души в друг в друге не чают. Давно, правда, не принимают никого на знаменитые свои чаепития со сладостями, что для местных кумушек большой удар. То ли захворали, а то ли и

случилось чего.

Арнольд фон Вольфыч — давно получил у местных прозвище Плут за излишне хитрые повадки. Хоть сам и не местный, однако, тихо себя не ведет — вечно с кем-то спорит да правду выясняет. Промышляет мелким ремонтом, рыбной ловлей, да, как некоторые поговаривают, кражами. А правда то, или обычный на приезжего поклеп, никто точно и не знает. Да и толком то про Арнольда никто сказать ничего не может — говорит он много, а вот смысла от того говора ситом не соберешь.

Листоноша Всемир — местный любимец девчат, молодец милый и приветливый. Согласно службе способен за короткий срок принести или доставить любую вещь или письмо куда или откуда угодно, хоть на край света, а хоть к черту на кулички. Главное, чтобы у вас хватило целковых на доставку. Впрочем, поговаривают, что не чурается он и выгодного обмена — если вам, конечно, есть что предложить.

Кладбищенский сторож — он же могильщик, он же и козопас. Не настолько в Грязево много народа мрет, чтобы целого человека на кладбище тратить за казенные средства. Неразговорчив от слова совсем. Впрочем, люд утверждает — многие слышали, как Фома говорит и даже поет. Просто все внимание его уходит уже усопшим, которых, похоже, он любит куда больше, чем живых.

Иван Дурак — ну кто же его не знает? Весел и доволен жизнью, как бы она его не была. Стойко переносит все удары судьбы и жены, старательно не делая из них совершенно никаких выводов.

Мельник — властный, сильный и цепкий мужик, бывший бортник. Сам выкупил и перестроил старую мельницу, работающую кое-как. Хоть и была она, по слухам, несчастливой и проклятой, новый хозяин смог наладить производство, еще и с хорошей продажей в город. Говорят, периодически колотит работников, да и в общении весьма несдержан. Однако, никто в деревне ему поперек слова сказать не смеет из-за кулаков его и богатства.

Жена мельника — главный герой пересудов местных сплетниц. Как только мельник едет на продажи в город, ее видят то с тем, а то и с тем, а то и с вот этим. Впрочем, хороша собой и остра на язык, что оберегает пока ее от любых нападков, включая проповеди отца Лаврентия.

Дочь мельника — все считают ее скромницей и завидной невестой, в быту неприхотлива и услужлива, в общем не человек, а золото. Отец ее, правда, все ухаживания местных кавалеров отбивает — то в переносном смысле, а то и в прямом, что явно делает девушку несчастной.

Василиса Микулишна — сестра мельника, слывет на деревне самой умной, а иногда и самой красивой. Почти все сходятся на том, что с ее красотой и умом в

деревне делать нечего. Однако, брат ее не отпускает, да и лишних средств на переезд нет. Говорят, обещал ей помочь чем-то бывший помещик, однако, злая судьба помешала.

Дровосек — сильные руки и топор — все, что нужно для его нелегкой стабильной работы. Многовато времени проводит в корчме, да дерется порой, так то не от простой жизни. Все хозяйство по дому сваливает на сестру, к которой, впрочем, относится удивительно хорошо.

Сестра дровосека — будучи еще ребенком, надолго заблудилась в лесу, где пробыла дней пять кряду, после чего вернулась крайне слабой и болезненной и болеет до сих пор. Живет с братом, который постоянно и без толку пытается найти ей врача. Однако, чего-то не хватает — то ли умения у врачей, то ли денег, а то ли хворь такая непростая.

Рыбаки (до 3 х человек) — старики, чья спина не позволяет им уже работать в полную силу. Целыми днями сидят у озера и спорят о геометрических данных улова, своих болезнях да перемывают кости всем местным. Возможно, из них можно выудить немало ценной информации, да только связываться с ними себе дороже — заболтают до полусмерти.

Фельдшер — крайне интеллигентный и уважаемый человек. В его саквояже всегда вы найдете касторку и горчичник, а также спирт и несколько весьма интересных инструментов. Вхож во все дворы и дома в округе. Даже помещик Кузякин не гнушается приглашать его на званые ужины, а это чего-то да стоит. Помимо фельдшерства он же акушер, хирург, стоматолог и коронер. Многие удивляются, как он еще только не уехал в более обеспеченное место.

Бабка Агафья, Тетка Глафира и Лизавета — три старые подруги, каждый день ругаются, каждый вечер мирятся и не пропускают ни одной службы в церкви, равно как и ни одной чарочки за здоровье вечером. Всегда готовы в подробностях обсудить, почему у соседа корова сдохла или еще какую важную новость. Под их надзором ни одной местной девке не согрешить незамеченной.

Хозяин постоянного двора — двоюродный брат старосты, общеизвестно падкий до денег и наживы скряга. По слухам, души не чает в своей жене, которая вертит им как захочет. Собственно, она — единственное, что может заставить потратить его лишнюю копейку.

Жена хозяина постоянного двора — умная и спокойная женщина, что, впрочем, не мешает ей вертеть мужем, как ей вздумается. Известная сплетница и коллекционер местных новостей.

Служанка Марфа — бессменная работница постоянного двора и верный поставщик свежих новостей для хозяйки. Не стесняется посещать корчму наравне с мужиками, что зачастую делает ее самой красивой девушкой деревни.

Пекарь — со своей супругой он основной поставщик выпечки в деревню и окрестности. Душистые и вкусные пироги с мясом, грибами и ливером делают его весьма уважаемым человеком. По слухам, обильную выручку давно копит на что-то неизвестное.

Хутор православных староверов (до 3 человек) — единственная семья староверов, оставшаяся в округе. Живут обособленно на окраине деревни, почти не с кем не общаясь. Что происходит за высоким забором их дома — никто не знает, хотя сплетни, конечно, присутствуют.

Прочие деревенские жители (до 10 человек) — Иваны, Марфуши, Василисы и так далее. Хотите просто жить, не особо напрягаясь происходящим вокруг — вам сюда. Единственное требование — не забывать, что вы простой русский человек, верующий в Отца и Сына и Святого духа и пресвятую Богородицу, а также почитающий Царя-батюшку и никак иначе.

Охотничий домик помещика Кузякина

Старое охотничье поместье семьи Кузякиных на краю деревни, знавшее куда лучшие времена. Сейчас дом мало подходит для постоянного жительства, временами служит лишь кратким пристанищем для летних забав заезжих господ. Его древние стены хранят немало тайн, которые, похоже, скоро сгниют вместе с ними.

Помещик Кузякин — Несмотря на солидный возраст рода Кузякиных, помещик Николай Кузякин практически новичок в здешних местах. С юности будучи отправленным на учебу в город, он вернулся лишь недавно, после безвременной кончины своего отца, оставившего ему местные земли в наследство. Будучи страстным охотником, он пытается вдохнуть жизнь в здешние мрачные окрестности, приглашая на охоту старых приятелей и случайных знакомых из города. Впрочем, судя по тоскливому и тревожному в последнее время настроению Кузякина, можно заключить, что пока все усилия приносят мало плодов.

Тетка помещика Антонина Андреевна — родная сестра отца нынешнего помещика, до сих пор находится в трауре по поводу смерти брата. Смерть его сильно пошатнула ее здоровье, не только физическое, но и душевное. По этой причине все считают ее дамой эксцентричной и даже странной.

Старый управляющий — Верный слуга еще отца нынешнего помещика, пытается сопровождать нынешнего барина везде, где возможно. Строгий и властный, он держит в ежовых рукавицах всех слуг, не чураясь, по слухам, и телесных наказаний.

Дворовая девка Параска — Добрая и улыбчивая девушка, одно из немногих светлых пятен в довольно-таки мрачноватом окружении помещика. Впрочем, ее положительные качества слишком часто используются другими, что когда-нибудь тоже может переполнить чашу терпения.

Лесник - одинокий и нелюдимый мужик. В основном худо-бедно следит за охотничьим поместьем, проводя немало времени в лесу. Практически не общается ни с кем из местных, за исключением корчмаря да охотника.

Профессор Иван Глеблов — приглашенный городской гость Кузякина. Похоже, рассматривает охоту на местную живность как шанс пополнить свои запасы подопытного зверинца для экспериментов. Статьи Глеблова в специализированных журналах уже произвели немалый интерес в научной сфере.

Ассистент профессора — слуга и компаньон Глеблова, активно помогающий ему в его экспериментах, которые доктор не прекращает даже на загородном отдыхе. В отличие от доктора, его частенько можно заметить бродящим по окрестностям или активно болтающим с местными.

Владислав Копощ — один из заграничных гостей помещика. Худой, высокий человек, проводящий большую часть времени за употреблением самых разных микстур в собственной постели. По словам самого Владислава, он надеется на то, что местный деревенский воздух окажет целительное влияние на его здоровье, сильно подорванное при тяжелом путешествии в Россию.

Слуга Владислава - неразговорчивый горбун, которого часто можно заметить за чтением какой-либо книги. Несмотря на страсть к литературе, обладает немалой физической силой, что и продемонстрировал в первый же день, в одиночку вытащив телегу из грязи.

Альберт Фиш — купец и промышленник, прибывший, судя по всему, из самой Англии. Похоже, Кузякин притащил его ради чистой забавы — из-за жуткого акцента понять Альберта практически невозможно, а его невероятно высокомерное отношение к окружающим делает крайне закономерным вопрос о том, как он вообще дожил до своих лет. Впрочем, во всей окружающей глуши Фиш видит какой-то свой деловой потенциал.

Люд заезжий

Часто в деревнях, расположенных на трактах проезжих, можно встретить людей странных, странниками именуемыми. Местные жители относятся к ним с легким недоверием и уважением, ибо для любого крестьянина, живущего в деревне, отправиться в дорогу дальнюю — дело очень непростое. Но, как говорится, “С каждой колокольни своя панорама открывается”, и не всегда приезжие с чистыми помыслами в путь отправляются.

граф Джузеппе Калиостро — мистик и ученый, авантюрист и философ. Если верить слухам, был приглашен в столицу кем-то из приближенных к трону по очень важному делу. Но по нелепому стечению обстоятельств карета графа, не выдержав долгого переезда, пришла в негодность недалеко от деревни. Теперь граф вынужден ожидать починки кареты на постоялом дворе.

слуги графа (до 2 человек) — всегда хмурые и неразговорчивые, но готовы на все ради графа, разговаривают с жутким акцентом, из-за которого часто бывает не понять чего же они на самом деле пытались сказать. Испытывают слабость к местным девушкам.

сыщики из столицы (до 2 человек) — прибыли в деревню дней с десять назад. На вид неприметные, не запоминающиеся личности... если бы не одежда — может, и за деревенских сошли бы. Что делают в деревне — не понятно, только часто по утрам уходят неизвестно куда и возвращаются только глубокой ночью.

штабс-капитан Куропаткин — штабс-капитан, командующий Южно-Окраинского гарнизона. Недавно прикомандированный из столицы на замену умершего от холеры старого командира, объезжает округу то ли для удовольствия, а может — и по служебной надобности.

адъютант - подающий надежды молодой офицер, сопровождавший капитана Куропаткина во всех его нелегких начинаниях. Раньше при Кутузове, говорят, служил, да за какую-то провинность был сослан из главного штаба.

солдаты (до 2 человек) - сопровождают штабс-капитана с адъютантом.

Козак Василь — не первый год уже в округе этой ошивается. Ходят слухи, что ищет что-то: то ль шапку, то ль книгу, а, может, и письмо любовное. Правда, ищет в основном недалеко от корчмы, а то и в корчме за столом и с кружкой горилки.

Монахи-францисканцы (до 2 человек) — поговаривают, что везут они какую-то святыню, которая хранилась в их монастыре, в новый храм, что строится где-то в приграничном городе. Правда, зачем делать такой крюк через нашу деревню, — не совсем понятно.

Бурсаки (до 5 человек) — пьют, гуляют, бога восхваляют. Следуют из бурсы по домам на каникулы.

Фотограф из Европы — Судя по одежде, приехал из Европы, но по-русски говорит отлично. Везде ходит, со всеми общается. Иногда фотографирует округу, иногда жителей местных.

Заезжий картежник — Приехал в деревню несколько дней назад и тут же обосновался в корчме, где играет со всеми желающими в карты, кости и другие азартные игры. В качестве ставок в ход идет все — начиная от махорки и горилки и заканчивая жизнью.

Артельщики (до 5 человек) — Грязево — традиционное место заготовки пеньки и рыбных жил на веревки и бечевку. В основном, заготовками занимаются приезжие рабочие, многие из которых составляют большую часть постояльцев

местной корчмы.

Лоточники (до 3х человек) — даже в такое место, как Грязево, порой прибывает разный торговый люд, особенно из тех, кто свою продукцию продать в других местах уже совсем отчаялся. Впрочем, товар есть товар, купец есть купец.

Лесные обитатели

О таинственных скрытых обитателях местных лесов ходят, в основном, только лишь слухи. Этими рассказами часто пугают детей, или же рассказывают о них после лишней чарки в местной корчме. Но ведь нет дыма без огня, верно? Местные весьма осторожно относятся к лесу, особенно в темное время суток, и никогда не забывают о надежной защите. А ей для русского человека издавна являлись крепкая вера, молитва да нательный крест. Впрочем, лучше и вовсе не рисковать.

Кикимора болотная — слухи описывают ее как уродливую, скрюченную и неопрятную девушку, живущую на болоте и покрытую тиной и мхом. Именно ей приписывают страшный вой в топях и периодическую пропажу тех, кто осмелится туда забрести. Мало кто ее видел, а кто видел — тот обычно помалкивает.

Баба-яга — говорят, живет в здешних лесах страшная старуха, и даже старейшие из жителей деревни, будучи детьми, уже знали, что она старая, а детвора местная за глаза бабой-ягой костяной ногой ее и прозвали. Слухи про нее ходят разные: говорят, что и помочь путнику может, однако, лишь в том случае, коли не съест. Впрочем, никто из деревенских испытывать судьбу не решается, да и незачем оно простому человеку.

Скрыга — кто это и как выглядит, никто точно не знает, хоть рассказы про нее ходят уже давно. Поговаривают, что она приходится сестрой Бабе-яге, да только мало кто у нее был, чтобы подтвердить такие сведения.

Ивашка — рассказывают, что был он похищен в соседской деревне много лет назад Бабой-ягой. Хоть видят в лесу его уже не первый год, все утверждают, что выглядит он по-прежнему как ребенок. Темное колдовство, не иначе.

Кот Черный — те немногие, что были в гостях у старухи, утверждают, что живет у Бабы-яги огромный черный котище со злобными глазищами. По слухам, умеет оборачиваться в человека, однако ж, в корчме еще и не такое услышишь.

Ворон говорящий — рассказывают, что есть в местных краях ворон огромный, который говорит и ругается настоящим человеческим голосом. Ничего хорошего, правда, от него не услышишь, но и подстрелить проклятую птицу еще никому не удалось.

Водяной — этот пучеглазый, пахнувший тиной хозяин местных водоемов заставляет местных рыбаков быть куда осторожнее при рыбалке. Некоторые,

правда, вроде бы даже находят с ним общий язык — кто специальным заговором, а кто и нужным подарком. Поговаривают, есть у страшилища одно тайное желание, про которое вот уже не одну сотню лет он вздыхает. Да вот только никого мечтания водного нехристя особо не интересуют.

Русалка (до 2 человек, молодые красивые девушки) — утопленницы, ставшие после безвременной кончины помощницами Водяного. Один плюс — топятся в Грязево в основном от неразделенной любви молодые красивые девки, на которых даже посиневших и в озере посмотреть приятно. Впрочем, дело с ними иметь крайне опасная забава.

Отшельник Владимир — в лесу грибы да ягоды собирает, в землянке живет, нечисть местную отгоняет святым духом да прочим запахом. С местными практически не общается, а само Грязево называет гиблым местом. Кто-то считает, что отношение его — главная причина всех бед деревенских, а кто-то — святым считает и еду приносит. Иногда забредает в деревню для того, чтобы поспорить с отцом Лаврентием о святом писании и правильном умерщвлении плоти, да побранить за грешность местных баб.

Медведь Дмитрий — настоящий хозяин леса, владычествует над всеми животными, птицами и гадами. Известный любитель меда и малины, но не брезгует и деревенской снедью, из той, что получается утащить или отобрать. Многие верят, что если расколдовать медведя, то на его месте окажется статный молодец, однако, проверить такую теорию никто особо не спешит.

Леший — то сильный, то страшный, то глуповатый, а то и добрый. Как хранитель, леший заботится о лесе, оберегает его, является покровителем местных животных и растений, присматривая за лесными тропами. Много быличек о нем ходит, хочешь проверить — ступай в лес, коли храбрости много.

Прочие лесные жители - разнообразная опасная лесная и болотная нечисть, а также прочая живность антропоморфная (до 3 человек).

Способности и свойства персонажей

Старая добрая Русь-матушка славна своими необычными и волшебными существами и вещами. Это значит, что у многих персонажей могут оказаться особые способности, которые нет-нет, да и проявят себя в жизни. В основном эти способности у каждого индивидуальны, и будут известны лишь своим владельцам; каждая такая особенность будет у вас записана в личный сертификат.

В случае, если игрок применяет свою способность, он должен быть готов предъявить свой сертификат с ее описанием по первому требованию. Нет записи в сертификате — нет способности.

Игрок, замеченный в жульничестве или безосновательном применении

несуществующих

свойств, отправляется к мертвым или покидает игру. Но при этом не забывайте учитывать

потенциальные возможности нестандартных персонажей — к примеру, Водяной может

дышать под водой, а огромный медведь разрывать досаждающих ему простаков голыми лапами.

Вера

Вера — главный показатель для православного человека (которыми по умолчанию являются все русские персонажи), а также самый необходимый для простого смертного расходуемый ресурс на игре. Чем больше этот уровень — тем меньше преград и препятствий на пути человека. Вера дает защиту от злых сил и помогает в преодолении особо сложных ситуаций.

!!! Только люди могут получать очки веры !!!

Очки веры можно получить, посещая службы и молебны в церкви, исповедуясь или став свидетелем чуда Господнего (если вы придумаете свои способы повышения веры, мастера их рассмотрят). Количество выдаваемых очков веры определяется мастерами либо деревенским священником.

Еще раз обратим внимание, что на данной игре единственной верой, которая будет иметь эффекты, является вера Православная (редкое исключение — христианская, но не Православная вера монахов-францисканцев либо людей-иностранцев). Поклонение языческим богам и любым другим силам очки веры не дает и не восполняет.

Очки веры теряются в случае, если вы посещаете какие-либо богомерзкие места либо если вы подвергаетесь воздействию проклятия или магии.

Пример 1: Кузнец сходил на утреннюю службу в церковь и там же исповедался, он получает 4 очка веры. После этого он отправился в лес и нашел там алтарь, посвященный неизвестному божеству, он решил обойти его стороной. Дух, обитающий возле этого алтаря, решил повлиять на разум кузнеца и попытался применить очарование. Так как дух не очень сильный его попытка отнимает у кузнеца 2 единицы веры. Попытка духа провалилась. Кузнец прошел мимо, не получив никакого вреда.

Пример 2: Кузнец сходил на утреннюю службу в церковь и там же исповедался, он получает 4 очка веры. После этого он отправился в лес и нашел там алтарь, посвященный неизвестному божеству, он решил провести на нем обряд. За то, что он совершает неподобающий поступок, он теряет все очки веры. Дух, обитающий возле этого алтаря, решил не трогать того, кто совершает подношение и отпускает кузнеца, но вот ведьма, которая все это время за ним следила, пытается усыпить его с помощью чар. Так как уровень веры кузнеца равен нулю, попытка ведьмы увенчивается успехом, и кузнец засыпает, а ведьма совершает с ним все, что пожелает.

Локации и замки

Любая, не огороженная локация, по умолчанию считается свободной для посещения.

Огороженной / отдельной локацией может считаться только та, которая отделена хорошо различимой виртуальной стеной в виде пленки/обоев/достаточного количества досок, и имеет хорошо различимый вход. Исключение могут составлять волшебные и заколдованные места, которые, впрочем, все равно должны быть соответствующим образом обозначены, но могут не иметь входа.

В случае наличия в локации ограждений и двери, соответствующих требованиям, она может быть сертифицирована как здание с сопутствующими преимуществами. В здания не могут проникать без приглашения некоторые типы нечисти, вход в здание может быть снабжен засовом или замком. В случае наличия засова, в здание не могут проникнуть снаружи, пока кто-либо находится внутри и держит засов закрытым. В случае наличия замка, в здание нельзя проникнуть до тех пор, пока замок закрыт. Засов может быть изготовлен силами самих игроков, замок требует изготовления и сертификации у кузнеца.

Запертую дверь можно попытаться выломать, громко отыгрывая взлом с помощью соответствующих инструментов в присутствии мастера. Результат зависит от убедительности процесса взлома, инструментария и сил взламывающего.

Время на игре

Время на игре разделено на циклы.

- первый цикл - с 9 до 13 часов
- второй - с 13 до 17
- третий с 17 до 21
- четвертый (ночной) - с 21 до 00.

С полуночи до девяти утра игра не прекращается, однако прекращаются все активные действия, требующие участия мастеров.

В ночной цикл (с 21 до 00 часов) не работает большинство экономических заявок, кроме особых — к примеру, кражи коней из деревни. Также ограничены боевые действия.

Боевые действия

Разумеется, игра не ориентирована на активные боевые действия, но сами понимаете — мало ли что. Сразу отметим, что наличие доспехов и оружия заранее оговаривается в заявке с мастерами — они должны соответствовать роли и образу.

Общие положения

1. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, соответствующим образом промаркированное. см. Правила по допуску оружия.
2. Игроки не должны использовать чужое оружие.
3. Игроки должны использовать оружие, разрешенное к использованию их персонажам.
4. К допуску на игре допускаются образцы оружия, соответствующие их историческим аналогам за взятый период времени. Кроме того, наличие того или иного оружия должно быть обусловлено отыгрышем соответствующей роли. К примеру, у военного может быть сабля, а вот у простого деревенского жителя - нет. Если вы не уверены в соответствии вашего оружия вашей роли уточните этот вопрос заранее с мастерами.
5. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по неодошедшим игрокам и в незащищенные места, следует избегать попадания в непоражаемые зоны (голова, кисти рук, шея, область паха), в случае, если противник не защищается — только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника.
6. Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить «сдаюсь!», чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.
7. В случае нанесения травмы (умышленной или не умышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боевке, главный мастер или лица, их замещающие.
8. На игре запрещаются: колющие удары любым оружием, удары небоевой частью оружия, захваты, борцовские приемы, перехват оружия за любую часть. Попытки проведения любых подобных приемов считаются за ранение или же ведут к запрету на боевые действия для игрока.
9. Боевые взаимодействия могут происходить с 9.00 до 21.00. В период с 21.00 до 9.00 любые боевые взаимодействия запрещены, помимо сюжетных поединков, заранее оговоренных с мастерами.

Хиты и хитосъем

2.1. Общие положения

- 2.1.1. Снятие хита — удар (попадание) оружием в поражаемую зону.
- 2.1.2. Голова, шея, кисти рук, область паха — не поражаемые зоны. Остальная часть тела — поражаемая зона.
- 2.1.3. Удар должен наноситься с силой и амплитудой, достаточной, чтобы

адресат его

почувствовал. Приём «швейная машинка» (серия быстрых малоамплитудных ударов в одно место) засчитывается за один удар.

2.1.4. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Находящиеся рядом игроки могут без оскорблений указать игроку на неправильный подсчет, а также обратиться к ближайшему мастеру для разбирательства. В зависимости от обстоятельств мастер принимает решение о наказании нерадивых игроков.

2.1.5. Игрок, использующий оружие, снимающее более 1 хита, должен при попадании в поражаемую зону противника громко объявлять количество снимаемых хитов, например «Минус два».

2.2. *Хитосъем*

2.2.1. Все типы обычного оружия снимают 1 хит.

2.2.2. Оружие и боеприпасы, снимающее более 1 хита маркируется цветными (цвет будет указан в Памятке игроку) браслетами/лентами, закрепленными на видимой части оружия.

2.2.3. Оружие монстров маркируется в соответствии с п. 2.2.2.

2.3. *Хиты*

2.3.1. Базовое количество постоянных хитов всех игроков – два хита. Дополнительные постоянные хиты персонаж получает согласно своих особенностей по согласованию с мастерами.

2.3.2. Временные хиты игрок может получить в виде магического эффекта. Действие таких хитов ограничено по времени.

2.3.4. Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается раненым. Действия раненого игрока ничем не ограничены и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок. За исключение того, что его хиты уменьшены.

2.3.5. Раненый игрок в отсутствии медицинской или магической помощи восстанавливает хиты самостоятельно в течении часа. При её оказании хиты восстанавливаются немедленно. Дополнительные хиты, наложенные с помощью колдовства, восстановить лечением нельзя.

2.3.6. Игрок в нуле хитов является тяжелораненым. Если в течение боевой ситуации хиты были сняты «в минус», игрок всё равно считается тяжелораненым. Он не может вступать в боевые взаимодействия, громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может быть реально перенесен усилиями других игроков. После оказания медицинской помощи хиты персонажа полностью восстанавливаются.

2.4. *Смерть персонажа в боевой ситуации*

Смерть персонажа в боевой ситуации невозможна. Даже если персонажу наносятся повреждения, превышающие его хиты, персонаж переходит в состояние

тяжело раненного.

2.5. *Смерть в небоевой ситуации*

2.5.1. Убийство персонажа в небоевой ситуации возможно только в присутствии мастера, по предварительной договоренности с одним из мастеров.

2.5.2. Смерть персонажа возможна только в случае подтверждения ее одним из мастеров. Если вам важно именно убить вашу жертву, позаботьтесь обеспечить присутствие мастера заранее. Не забывайте, что убийство — это тяжкий грех.

2.6. *Защита тела*

На игре доспехов как таковых не будет (кроме особых случаев оговоренных с мастерами). Сами понимаете, на дворе просвещенный век, а не темное средневековье, и человек в доспехах у простого люда будет вызывать неподдельный интерес и подозрение. Так что только мастер может принять решение по хитовке доспеха.

Правила по допуску оружия ближнего боя

1. Общие положения

1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) — оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

1.2. Бофферы, тямбары и им подобное оружие к использованию на игре не допускаются.

1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускаются.

2. Общие требования

2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично — по внешнему виду должно напоминать образцы соответствующего оружия.

2.2. Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.

2.3. Твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части не должна превышать 30а по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов твёрдость ЭП не должна превышать 40а по Шору.

2.4. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

2.5. Вес оружия не должен превышать 800 грамм на метр длины.

2.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

3. Клинковое оружие

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными — клинок должен

выдерживать сильное изгибание без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. 3.2. Кожух из ЭП на ударных частях клинка (рубящих кромках) должен быть не менее 15 мм толщиной. На не предназначенных для удара частях клинка (плоскость лезвия) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

3.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твёрдого пластика недопустимо.

3.4. Общая длина клинкового оружия не должна превышать 2 метра.

4. Инерционное и древковое рубящее оружие.

4.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни нежели в клинках.

4.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

4.3. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой.

4.4. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

4.5. У различных цепных модификаций инерционного оружия — цепных моргенштернови цепов, цепь так же должна быть мягкой. К таким видам оружия так же предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

5. Метательное оружие

5.1. Всё метательное оружие должно быть предельно лёгким и мягким. При этом оно должно при броске на дистанции до 5 метров уверенно поражать фигуру стоящего человека.

5.2. Метательное оружие не должно иметь в своей основе ЖЁСТКОГО стержня

6. Щиты

6.1. На игре щитов нет.

7. Стрелковое оружие.

Все стрелковое оружие должно иметь оригинальные прототипы в истории человечества и использоваться на территории России в период с середины 18 по начало 19 века, с минимальным внутренним диаметром ствола 23 мм (например, для всех видов пистолей и ружей).

В качестве поражающего элемента (снаряда) к использованию на игре будут допущены имитации шаровидной или цилиндрической формы, изготовленные из следующих материалов: войлок, пенопласт, строительная пена, пенорезина, а в качестве

заряда используется капсуль “Жевело”. Все стрелковое оружие проходит обязательную сертификацию у мастере боевки или главмастера ЗАБЛАГОВРЕМЕННО до игры. Если игрок не может предъявить оружие мастеру заблаговременно, он может заснять видео с личным использованием вышеозначенного оружия.

Правила применения и использования (игрок замеченный в нарушении данных правил будет наказан морально и физически):

1. К использованию на игре допущены только капсуля типа : KB209, KB-22, «Жевело-М», Майонки-688
2. Любые снаряженные патроны (имеющие гильзу, пороховой пыж или заряд), в том числе Патроны Строительные любых типов, к использованию в конструкциях моделей огнестрельного оружия запрещены.
3. Категорически недопустимо искусственное утяжеление снаряда вкладышами любых типов, равно как присутствие в них материалов, отличных от указанных в настоящих правилах (например, обмотка скотчем, изоляционной лентой).
4. Запрещено использовать в качестве заряда дополнительные взрывчатые вещества кроме капсуля “Жевело”.
5. Запрещено использовать не сертифицированное у мастера оружие.
6. Перед произведением выстрела обязательно убедитесь что в стволе нет посторонних предметов.
7. Запрещено производить выстрел в непоражаемую часть тела оппонента (голова, пах).
8. При непосредственной близости к оппоненту (менее 1 метра) укажите на него пальцем и произведите выстрел в воздух (в этом случае цель считается пораженной).
9. Запрещено транспортировать и перемещаться по полигону с оружием во взведённом состоянии.

Оглушение и добивание

Оба этих действия производятся исключительно вне боевой ситуации — активного боевого взаимодействия. Оглушение производится путём нанесения между лопаток жертвы несильного удара не боевой частью боевого оружия с чётким произнесением слова «оглушён». Оглушённый обязан молча опуститься на землю и медленно считать про себя до трёхсот. Оглушённого можно добивать, обыскивать, связывать и переносить.

После того, как счёт окончен, оглушённый персонаж приходит в себя и продолжает вести активную игру, если не был убит или связан.

Добивание происходит только в присутствии мастера. Добивание снимает все жизненные хиты до состояния «смерть», предотвратить смерть может только волшебное лечебное вмешательство в течение 5 минут после добивания.

Пленение и пытки

Пленение может производиться с оглушенным противником или же по его согласию. Отыгрывается повязкой веревки или цепи на руку/руки — по желанию пленяемого. Плененный не может бежать. Веревку можно снять перерезав оружием, цепь может снять только вор под присмотром мастера, кузнец или специальное волшебное оружие.

Веревки отыгрываются обычными веревками, цепи — цепями, сертифицированными у кузнеца.

Пытки — это вполне реальный прием в реальном сказочном королевстве. Они помогают добиться того, чего обычно так сложно получить от девушки — правды. Состоят из нескольких компонентов — орудий, отыгрыша, мастера для оценки. Любой отыгрыш пыток не должен нанести никакого вреда пытаемому, иначе пытающий отправляется к мертвым или с игры. В зависимости от качества отыгрыша мастер назначает вероятность, которая выкидывается на кубике. В случае успеха пытаемый обязан ответить правдиво на любые три простых вопроса пытающего. В случае провала — пытаемый умирает.

Волшебство и волшебные предметы

Все волшебство направленного действия на игре ритуальное. Это значит никаких фаерболов — только проклятия, только хардкор. Ко всему прочему, персонаж должен обладать необходимыми знаниями и умениями для проведения того или иного магического действия — об этом должна быть соответствующая запись в игровом сертификате. Персонаж, не имеющий необходимых знаний и умений, может даже не надеяться на благоприятный результат.

Зато с волшебными предметами раздолье: хочешь меч-кладенец — пожалуйста, хочешь ковер самолет — тоже не вопрос. Главное — не забудьте объяснить, где ваш персонаж это чудо добыл. Сразу скажу что «наследство от бабушки» или «шел, шел и нашел» — это не объяснение, такие чудеса будут мастерами нещадно «зарезаться».

Все волшебные вещи будут снабжены соответствующими сертификатами. Часть из этих вещей привезут мастера, часть могут взять для сертификации игроки, если эти предметы утверждены в заявках. В процессе игры они могут быть отданы, обменены, украдены — если у вас оказался чужой предмет, обязательно верните его владельцу в конце игры.

Свойства каждого подобного предмета или заклинания будут подробно расписаны в специальном сертификате. Нет сертификата — предмет не работает.

Лечение

Любое лечение должно быть соответственно отыграно, в процессе отыгрыша обязательна трата любого ресурса, имеющего в своем описании свойство

“лечебный” (мазь, зелье, медицинский набор). После чего все хиты персонажа, которому оказывается мед. помощь, полностью восстанавливаются. Персонаж не может лечить сам себя, кроме тех случаев, когда это соответствует его роли.

Знахарство, зельеварение, алхимия

В деревне будут присутствовать некоторое количество знахарей и лекарей других мастей, заботящихся о здоровье и нездоровье местных жителей. Помимо этого, схожие функции могут выполнять ведьмы или алхимики (если вы не боитесь обратиться к ним за помощью).

Ингредиенты

Ингредиентов всего три вида - **обычные, редкие и уникальные.**

Обычные - можно найти во многих местах вокруг деревни.

Редкие — можно найти только в хорошо спрятанных, опасных и необычных местах.

И те, и другие обычно подразумевают растительное или животное происхождение. Обычные нужны для любых снадобий, редкие - добавляются в более сильные зелья и лекарства. Частым источником ингредиентов являются специальные участки, засеваемые особыми травами и растениями. При постройке и наличии подобного надела после сертификации у мастера ,каждый цикл можно получать обычные, а иногда и редкие элементы.

В некоторых случаях возможно появление редких или нестандартных рецептов, обеспечивающих неожиданные эффекты - приворот, невидимость и кто знает что еще. Такие рецепты обычно держатся в тайне, и часто требуют **уникальные** компоненты, которые как-то надо найти. Часть подобных элементов попадает в определенных местах леса, часть иногда привозят торговцы из Европы или других отдаленных мест.

Помимо этого, обычно они означают то, что означают - так, к примеру, клык оборотня, скорее всего, можно взять у неудачливого оборотня, а слезы девственницы практически не найти.

Яды и отравление

В целом, яд представляет собой одно из нестандартных применений способностей знахарей или ведьм - чтобы его сделать, нужно обладать специальными умениями и знаниями. Сила яда зависит от рецепта и возможностей того кто готовит яд.

ВАЖНО: ранения, полученные от отравления, НЕ ПРОХОДЯТ сами по себе — их может вылечить только принятие противоядия или (в редких случаях) — квалифицированная медицинская помощь. Игнорирование эффектов отравления игроком приводит к его появлению в стране мертвых на повышенный срок. Способ

отравления: незаметно наклеить стикер «яд» на посуду, в которой находится еда/выпивка жертвы (можно, к примеру, на дно кубка). После употребления более трети содержимого, жертва считается отравленной. Чтобы избежать спорных ситуаций, необходимо сразу сообщить о предполагаемом отравлении мастеру. При его наблюдении отыгрыш отравления можно производить без клейки стикера, а подсыпанием в еду/питье жертвы любого безопасного вкусового ингредиента — жидкости типа сока, или порошка типа соли. Симптомы отравления (тошнота, слабость, головокружение, боли в животе) проявляются сразу после принятия яда, сообщаются мастером и обязательны к отыгрышу.

Одна порция яда травит 1 игрока - то есть подсыпать в котёл и отравить всех 1 порцией не получится, сколько порций всыпали - столько людей можно отравить.

Охота

Есть в нашей деревне и охотники знатные, на зверя разного ходившие. Эта профессия очень важна для деревни, по этой причине и уважают их все. Правда, на охоту могут ходить и простой люд, охотничьему ремеслу не обученный, но результат не всегда будет положительным.

Охотой можно добыть различные ингредиенты необходимые для медицины и не только.

Охотится можно двумя способами :

а) с помощью разнообразного оружия дальнего действия (охотник отправляется в лес и устраивает засаду на зверя дикого, а там как повезет). Для того, чтобы устроить засаду, игроку необходимо объявить о своем намерении мастеру экономики, после чего указать точку, в которой она будет вестись. После чего охотник должен продемонстрировать, как он будет проводить засаду. В зависимости от умений персонажа, качества снаряжения и обустройства засады мастер оповещает игрока о результатах засады.

б) с помощью силков разнообразных, в лесу расставленных (от качества силков будет зависеть и добыча). Для использования ловушек охотник должен сначала приобрести их у кузнеца или же торговцев, если у них вдруг таковое объявится. Кузнец может самостоятельно изготовить ловушку/капкан из подручных материалов - в таком случае, необходим макет, схожий с оригиналом. Чем лучше работа, тем больше шансов поймать зверя. Имеющий ловушку игрок может установить ее в любом выбранном месте и сделать заявку мастеру. В зависимости от выбора и качества ловушки будет оценен успех охоты.

Кабак

Кабак — основное место для приема пищи, алкоголя и для нахождения необходимых ответов на интересующие вас вопросы. В кабаке нет боевых действий

(кроме специально оговоренных случаев или постановочных драк по договоренности с кабатчиком), однако можно красть игровые вещи (сообщайте мастеру, чтобы получить соответствующий сертификат), травить и развлекаться прочими способами.

По традиции в кабаке будут висеть несколько табличек с объявлениями и слухами. Внимательно и вдумчиво читая слухи, можно найти ключи к квестам, намёки на месторасположение разных вещей или интересных локаций. Кроме того, вы всегда можете написать и вывесить в кабаке свои слухи, информацию, агитационные листовки и прочее.

Мертвяк

Страна мертвых на игре представлена двумя локациями:

Кладбище - игровая локация, старый деревенский погост, рядом с которым находится часовенка, где деревенский священник время от времени проводит службы и отпевает усопших жителей и гостей деревни.

Мертвяк — игротехническая зона. Стандартный срок пребывания в мертвяке для любого погибшего персонажа — 2 часа.

Для того, чтобы сократить это время:

1. Ваш персонаж может:

- a. Выйти на эпизодическую роль (-30мин)
- b. Поучаствовать в жизнедеятельности кабака (-30мин. + вкусняшка)

2. Не ваш персонаж может:

- a. Провести службу в часовне и захоронить останки вашего персонажа на кладбище (+к карме, -30 минут усопшему)
- b. Провести какой-либо другой обряд, связанный с вашим бранным телом (результаты узнаете по факту).

Человек, умерший не своей смертью и после этого не успокоенный по церковным канонам, может восстать (а может и не восстать) в виде упыря либо другой какой нечисти, и всячески поганить жизнь своих близких и не очень знакомых.

Выход из страны мертвых:

- a) По истечению положенного срока отсидки с оформлением нового сертификата на персонажа;
- б) Выход на эпизодическую роль (смотреть выше) с оформлением нового сертификата на персонажа.

Экономика

Первое и самое главное: **на игре будет использоваться только игровая валюта.**

Валюта — копейки. Подъёмные выдаются один раз, при первом выходе в игру. Стандартные подъёмные — 3 копейки. Некоторым персонажам, если обоснуют, возможны бонусы — однако, как всегда, небольшие и со скрипом. Деньги могут выдаваться за удачное выполнение заданий и хороший отыгрыш некоторых игровых моментов. Также можно будет зарабатывать деньги, выполняя различные задания в соответствии со своей ролью у мастерских персонажей.

Кроме того, на полигоне будут спрятаны клады, большие и маленькие, реальные и виртуальные — узнать об их местонахождении будет можно, пройдя соответствующее задание или найдя карту.

Экономика будет носить исключительно сказочный характер — виртуальных построек не будет, не будет необходимости игрового питания. Игровую валюту смогут приносить только реально действующие заведения и выполнение заданий. Доходом владельцев таких построек будет являться только то, что они реально получили от других игроков.

Игроки могут предложить мастеру обыграть какое-либо действие из тех, которые по их мнению смогут принести им доход — отгонку скота, помол муки, кражу драгоценностей. В зависимости от реализма, масштабности и качества реализации подобная авантюра может принести успех. Нельзя использовать один и тот же способ дважды — придется проявить фантазию и артистизм. К примеру, один и тот же крестьянин может последовательно засадить делянку, собрать урожай, набрать дрова на продажу, подоить скот, убить скот — и каждый раз получить какой-то профит. Частота повторов экономических заявок определяется мастером, по умолчанию — раз в цикл.

Также на игре будет присутствовать игровая лавка, в которой всегда найдется нужный вам простой ингредиент или не особо сильный, но полезный артефакт, а также необходимые в повседневной жизни любого деревенского жителя предметы (такие как веревки, лопаты, цепи, и т.д.). Также в лавке всегда будет присутствовать один из мастеров (у которого раз в день возможно будет поменять реальные деньги на игровые, ну или задать интересующий вас вопрос и получить на него компетентный ответ).

Если у игроков возникнут проблемы при добыче того или иного ингредиента либо вещи, вы сможете обратиться за помощью к НПС, которые будут присутствовать на игре, они будут отыгрываться мастерами, и выполнять те или иные функции необходимые для жителей деревни (при отсутствии игроков пожелавших взять на себя роли этих НПС). НПС будут индивидуальны для каждого игрока, их можно будет развивать (покупая им разнообразные инструменты и

расходные материалы), и иногда обращаться к ним за помощью.

Варианты возможных НПС: Кузнец, охотник, плут, гонец.

Игровая этика и поведение

- Не ходите по полигону без костюмов.
- Не курите сигареты на полигоне. Если очень необходимо, курите у костра своего лагеря или обеспечьте себе трубку. Курящий сигареты будет наказан с особой жестокостью (вплоть до удаления с полигона).
- Не привозите с собой не играющих людей. А если всё-таки так уж надо, позаботьтесь о костюме для этого человека. Не играющие сдают половинный взнос.
- Не ходите по полигону “по жизни”.
- Не общайтесь “по жизни”, это касается и мобильных телефонов. Если вдруг уж очень надо, найдите себе уединенное место.
- Убирайте за собой в своем лагере и на полигоне. Грязные лагеря будут караться мастерами болезнями и другими напастями.

Мастера оставляют за собой право карать игроков, нарушающих эти правила, вплоть до изгнания из мира.

Если вы приехали на эту игру, то вы подтверждаете своё согласие со всеми пунктами данных правил, обязуетесь следовать им и выполнять их. Каждый игрок обязан соблюдать все нормы поведения и законы, предусмотренные законодательством страны в которой мы с вами находимся и, в случае их нарушения, будет нести ответственность, предусмотренную законодательством вышеозначенной страны. Все игроки обязаны иметь с собой документы, удостоверяющие личность (паспорт, студенческий, водительские права и т.п.) — наличие документа проверяется при сертификации. Игрок без документа едет за ними домой.

Организационная часть

Все игроки обязаны сдать полигонный взнос и отправить заявку по форме на почту strashni_skazki@mail.ru.

Все игроки обязаны соблюдать правила техники безопасности и пожарной безопасности на полигоне. (смотреть в приложении №1)

Игра будет проводиться 7-9 июля 2017 года в Крыму. Местоположение полигона - Финарос.

Ориентировочный взнос:

Для заявившихся и желающих оплатить до мая, приславших заявки по необходимой форме — 1200 рублей.

Для игроков, сдающих взносы с мая — 1300 рублей.

Для игроков, сдающих взнос на полигоне — 1400 рублей.

Информация о способах передачи взноса будет дана в группе игры.

В случае, если игрок после сдачи взноса не может посетить мероприятие по любым причинам, взнос не возвращается.

О любом изменении в правилах будет объявлено на построении всем игрокам. Если игрок пострадал от неправильных или ошибочных действий мастера (сорвалось выполнение задания, упущен важный предмет), то мастер вправе компенсировать игроку причиненные неудобства (дать другой предмет, денежную компенсацию или засчитать выполнение задания альтернативным способом). Данная версия правил не является окончательной, возможны изменения и дополнения.

Мастера не несут ответственности за жизнь, здоровье и имущество игроков. Посещение игры и связанные с этим риски — выбор, на который сознательно обрекает себя игрок. Участвуя в игре, игрок соглашается с условиями, изложенными в правилах, и сам несет ответственность за свое здоровье, жизнь и имущество.

Мастерский состав:

Глав мастер — Шамалин Павел

Мастер-координатор, квесты — Маснев Евгений

Религия — Мартынов Андрей

Обряды, квесты — Волков Александр.