



ФЭНТАЗИГРАД



БИБЛИЯ

— — — — — ЗНАЖЕЙ



Содержание:

1. Список всех персонажей и объектов

2. Действующие персонажи

3. Персонажи из праистории

4. Совет старейшин

5. Ключевые артефакты

6. Ключевые здания

7. Ключевые объекты

Содержание:

1. Список всех персонажей и объектов

2. Действующие персонажи

3. Персонажи из праистории

4. Совет старейшин

5. Ключевые артефакты

6. Ключевые здания

7. Ключевые объекты

Список персонажей, живущих в городе:

- Дарион Второй из рода Барионов – король, правитель государства.
- Аделъ из рода Барионов – принцесса, дочь короля Дариона Второго.
- Вартоc – темный маг, потомок мага Истора
- Лалаит – королевский шут
- Роберт – рыцарь, начальник королевского гарнизона
- Эллин/Эллеонора – королевский звездочет
- Голлар/Галлира – королевский алхимик
- Пилин/Пилона – эльф, сын короля эльфов, начальник королевских лучников
- Намбар – гном-кузнец, работник мастерской
- Рамир – капитан королевского фрегата «Хранитель морей»
- Рестар/Рестра - боцман
- Радар/Рада - Лоцман
- Рагнар/Рагна – глава Тайного сыска
- Фламир/Фламира – глава Королевских огнеборцев
- Орхос – воин-орк
- Фарон/Фарна - королевский охотник
- Мир/а – леприкон в Казне, брат Хары
- Хар/а – леприкон в Казне, брат Мира
- Фандис/Фандина – археолог
- Тивор/Тоскана – пицц-мейкер
- Корнелий/я – кондитер
- Лисандр/а – конфетчик
- Ринго/а – мороженщик
- Маттиус/Матильда – бутербродчик
- Рыжий Альфред – королевский шеф-повар
- Аллас/Аллора – мастер театральной труппы
- Лилиан/Лилия – танцовщица королевской труппы
- Лир/а – королевский менестрель
- Кармелло/Кармен – художник
- Лавэр/Эстрелла – модельер
- Ванесса - стилист
- Нестор/Аврелия – врач
- Навиэль – зубная фея
- Ланис/Лана – спасатель скорой помощи
- Кар – хоббит-строитель
- Тамбус – гном-строитель
- Гауди 7.0 – робот- глашатай
- Динь-Динь - Фея в детской зоне
- Симон (Следить) - Хранитель замка (Тронная зала)
- Эллай (Смотри!) - Хранитель замка (Комната мага)
- Глир (Песня) - Трубадур (звукорежиссер)
- Тирит (Охранник) - Страж города (охранник на выходе)
- Гасимод (Слуга) - Слуга Вартоcа, которого дети

Список персонажей из

праистории:

- Бар^ион Первый – первый король Фантазиграда, победивший Урлока и его дракона
 - Сор^он – боевой грифон короля
- Урлок – Лорд тьмы – могущественный тёмный маг, заточенный в параллельном измерении
- Фе^нум – бессмертный дикий огнедышащий дракон

Совет старейшин из праистории:

- И^стор – белый маг, друг и боевой товарищ Барiona. Премьер-министр. Министр магии, внутренних дел.
- Алфи^рин - бессмертный король эльфов. Министр искусств, культуры и спорта.
- Та^но – гном-мастер, выковавший меч Буревержец. Министр промышленности.
- Байска^л - первый рыцарь, военачальник. Военный министр.
- Лейса^на – эльфийка. Хранительница природы. Министр природных ресурсов, экологии, сельского хозяйства.
- Кре^йбин – ученый, техник. Министр науки и образования.
- Радна^р – ученый в теле робота-экзоскелета. Министр иностранных дел, впоследствии министр медицины.

Ключевые артефакты

- Меч Буревержец в камне на Главной площади
- Книга Магии в Магической лавке
- Книга Города в Комнате мага
- Волшебная палочка Истора в Комнате мага
- Зуб Дракона у Зубного лекаря
- Всевидящее Око в Комнате мага
- Лук Короля эльфов Алфирина в Тире
- Молот Мастера в Мастерской
- Волшебная Лира в Школе менестрелей
- Глаз дракона в Комнате мага

Ключевые объекты:

- Великое Древо
- Замок Хрустальный утес
- Королевский фрегат Хранитель морей
- Пещера Сумеречный грот (Раскопки)

Ключевые предметы:

- Трон Первого короля в тронной зале
- Стражи Хрустально утеса два робота на входе в замок
- Конура Цербера жилище Цербера-охранника в стройке
- Пасть Великана в стоматологии
- Мистический саркофаг хранится в Сумрачном гроте
- Проникающие лучи игровой рентген в госпитале
- Окаменелые фигуры первого Совета старейшин в тронной зале
- Фигура единорога (Майро) в детской зоне на Лужайке единорога
- Тайная комната в замке
- Шляпа-робот говорящая шляпа Истора, унаследовавшая часть его мудрости
- Голем его призывает маг Вартос, чтобы разрушить Великое Древо (только в плане)

Содержание:

1. Список всех персонажей и объектов

2. Действующие персонажи

3. Персонажи из праистории

4. Совет старейшин

5. Ключевые артефакты

6. Ключевые объекты

7. Ключевые предметы

2. Действующие персонажи



Имя: Король Дарион Второй из рода Барионов (Защитник).

Род занятий: Правитель Фантазиграда.

Пол аниматора: М, желателно возрастной аниматор.

Описание: Мудрый и добрый правитель. Потомок короля Бариона, победившего дракона.

Подробное описание:

Не считает зазорным разговаривать с простыми жителями города, узнавать об их проблемах. Любит прогуливаться по городу и лично контролировать работу мастерских.

У короля Дариона есть два наряда: повседневный и парадный. В парадном костюме король появляется на центральных торжественных мероприятиях: балах, турнирах, концертах, открытии, закрытии дня – он надевает мантию и красивую корону. Повседневный – красный сюртук с диагональной лентой и небольшая корона. У короля есть дочь и верный помощник – шут Лалаит.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Темный маг – в прошлом лучший друг короля, но предал его, перейдя на темную сторону. Король простил друга и теперь ищет всяческие способы, как расколдовать его от действия черной магии. Принцесса – любимая и единственная дочь короля. Он с детства воспитывал ее лучшим образом: манеры, осанка, науки и т.д.

Королевский шут – относится как к сыну, хотя на публике этого не демонстрирует. Король всегда хотел сына и, когда под двери замка подбросили младенца, был несказанно рад, он принял его и воспитал как сына.

Рыцарь Роберт – любит его как сына за доблесть и преданность. Однажды во время охоты, будучи в свите короля, рыцарь спас его от свирепого вепря. За этот подвиг король посвятил того в рыцари. Помимо этого, рыцарь совершил много других подвигов во имя Фантазиграда: победил много чудищ, которыми кишат окрестности королевства.

Алхимик и Астролог – относятся к ним как к надежным верноподданным и даже как друзьям. Иногда доверяет им некоторые свои и государственные тайны, просит совета, просит выполнить некоторые услуги.



Имя: Адель («Благородная»).

Род занятий: Принцесса, дочь короля Дариона Второго.

Пол аниматора: Ж

Описание: Веселая, жизнерадостная, умная.



Подробное описание:

Увлекается медициной, наукой и магией. В детстве практиковалась в магии у Белого мага, пока тот не перешел на сторону зла. Дружит с алхимиком в лаборатории, увлекается науками, в т.ч. алхимией, астрономией. У принцессы два вида костюма: повседневный и бальный (надевает пышную юбку).

Взаимоотношение с другими персонажами:

Рыцарь - симпатизирует рыцарю, знает, что тот влюблен в нее.

Тёмный маг – бывшая его ученица, опечалена его предательством. Хочет ему помочь.

Капитан фрегата – испытывает смешанные чувства: с одной стороны он обаятельный, с другой – отталкивающий своим прошлым.

Шут – дружеские отношения.

2. Действующие персонажи



ФэнтазиГрад

Имя: Вартос (Предатель).

Род занятий: Тёмный маг. В прошлом главный волшебник ФГ. Теперь служит Лорду тьмы Урлоку.

Пол аниматора: М

Описание: Мудрый, хитрый, коварный. Но в нем еще остаются лучики добра



Подробное описание:

Когда-то Вартос – потомок мага Истора, победившего Урлока, - служил добру и был лучшим другом короля. Но однажды он прочел книгу черной магии Урлока, которую привез из дальних странствий Рамир. Черная магия вмиг завладела Вартосом, и он предал короля и стал называться Тёмным магом. Когда король об этом узнал, то было уже поздно – маг окончательно перешел на темную сторону и пообещал помочь своему повелителю Урлоку вернуться в этот мир, чтобы править в ФэнтазиГраде. С тех пор он ищет разные способы, как это можно сделать.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Озлобился на весь мир, старается захватить власть в городе в свои руки.

Со всеми плохие отношения.

Старается склонить всех сомневающихся на свою сторону.

Есть верный слуга Ганимед, которого он обучает азам магии. Также есть много незримых шпионов на улицах города.

2. Действующие персонажи



Имя: Лалаит («Смешной»).

Род занятий: Ведущий всех королевских праздников и событий, помощник короля

Пол аниматора: М/Ж

Описание: Веселый, всегда есть, что сказать, острый язык.

Подробное описание:

Лалаита оставили в младенчестве у ворот замка. Король подобрал младенца как сына. Однако Лалаиту чужда светская жизнь, потому что его всегда тяготило к простому народу, поэтому он и стал Королевским шутом. Имя Лалаит – «смеющийся», король дал малышу, потому что, когда король увидел люльку с ребенком в первый раз, тот на его удивление не плакал, а громко смеялся.

Создает веселье и небольшие активности с жителями города. Участвует в организации всех основных городских мероприятий. Дружит с принцессой, входит в свиту короля.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: Умеет жонглировать и выполнять несложные трюки. Время от времени ходит по городу и развлекает посетителей: фокусы, мини-представления, игры с детьми и т.д.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Король – относится как к отцу. Читит и уважает, всегда поможет советом и делом, потому что хорошо знает внутреннюю жизнь города и обладает острым умом.

Принцесса – относится как к сестре.

Рыцарь – дружеские отношения. Ему нравится прямота и принципы рыцаря.

Тёмный маг – отношения как к заклятому врагу. Он не разделяет идеи короля, что колдуна можно вернуть на добрую сторону, т.к. считает, что предательство – самый страшный грех.

По его мнению, мага нужно поймать и устроить над ним суд.



2. Действующие персонажи



Имя: Роберт («Воин»).

Род занятий: Рыцарь. Глава королевской гвардии.

Пол аниматора: М

Описание: Обладает типичными чертами рыцаря: прямолинейность, храбрость, доблесть, благородство, чтит кодекс чести рыцаря.



Подробное описание: Рыцарь благородного происхождения, сын кузнеца. Но своей верой и многочисленными подвигами заслужил доверие короля и был произведен им в ранг рыцаря. Король также назначил его начальником королевской стражи. Рыцарь работает в павильоне «Плац» в гарнизоне – обучает детей строевой подготовке, выступает с детьми на площади – поднимает и опускает флаг.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Король – верен королю, за ним готов и в огонь и в воду.

Принцесса – влюблен, пытается добиться ее руки.

Шут Лалаит – дружеские отношения, шут иногда подшучивает над рыцарем и его принципами, хотя и уважает их. На эти шуточки рыцарь реагирует снисходительно.

Гном Намбар – отношение как к мудрому и опытному другу, ближе как к отцу, ведь тот его воспитал.

Эльф Пилин – отношение как к верному другу и хорошему воину. Несмотря на некоторое высокомерие эльфа, их отношения держатся на взаимоуважении.

Темный маг – отношение резко негативное, как к врагу государства. Но рыцарь получил приказ короля не вредить магу, т.к. король хочет спасти его, поэтому рыцарь вынужден соблюдать приказ.

Орк – относится к нему положительно, поддерживают его. Понимает благие намерения короля в лице орка и помогает их воплотить. Старается своим посредничеством примирить

2. Действующие персонажи

Имя: Эллин («Звездный»).

Род занятий: Королевский астроном и личный астролог короля.

Пол аниматора: М/Ж, возможен возрастной аниматор

Описание: мудрец, немного владеет магией



Подробное описание:

Живет и работает в Королевской обсерватории, что на Великом Древе. Дружит с алхимиком Голларом. Предсказывает будущее по звездам, предсказывает королю благоприятные и не очень дни для свершений. Трактует разные знаки и приметы.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Темный маг – предсказал королю по звездам, что Темного мага еще можно вернуть на сторону света, но для этого нужно волшебное зелье, приготовленное из четырехлистного клевера (мандрагоры/цветков папоротника). По легенде это растение растет только в дальней стране, путь в которую лежит через страну орков – где идут боевые действия. Король – верен королю, часто выступает советником.

Ко всем остальным отношение в целом положительное, но отстраненное, т.к. астроном живет в мире звезд.

2. Действующие персонажи



Фантазиград

Имя: Голлар («Ученый»).

Род занятий: Королевский астроном и личный астролог короля.

Пол аниматора: М/Ж, возможен возрастной аниматор

Описание: мудрец, слегка сумасшедший, помешан на опытах и магии, владеет магией, учит ей детей. Главный волшебник

ФГ после предательства Вартоса.

Подробное описание:



Работает в мастерской Лаборатория алхимика. Его мечта – создать философский камень. Всё свое свободное время он посвящает ему. Помимо этого он разрабатывает целебные зелья для лазарета и магические зелья. Король неоднократно обращался к нему с просьбой создать магическое зелье, которое вернет Вартоса на добрую сторону, но у Голлара никак не выходит нужная формула. Дружит с астрономом Эллином.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Темный маг – когда-то вместе работали, маг часто обращался за советом и за волшебным зельем к алхимику. Алхимик также как и король верит, что не все хорошее погибло в маге и верит, что можно вернуть его на сторону света. Для этого он пытается синтезировать зелье доброты, но у него пока не получается.

Король – верен королю, часто выступает советником.

Принцесса – относится к ней по-отцовски, она иногда заходит к нему в лабораторию.

Ко всем остальным отношение в целом положительное, созерцательно-отстраненное.

2. Действующие персонажи

Имя: Пилин («Стрела»)

Род занятий: эльф, сын Короля Эльфов. Возраст неизвестен - бессмертный. Глава королевских стрелков.

Пол аниматора: М/Ж, возможен возрастной аниматор

Описание: Искренний, прямолинейный, мудрый, часто говорит многозначительные глубокомысленные фразы. Ко всему относится серьезно, плохое чувство юмора. К людям относится слегка надменно и высокомерно, т.к. в глубине считает, что раса эльфов лучше людей, однако по этой же причине считает себя ответственным за людей.

Подробное описание:

Пилин состоит в Королевской гвардии. Тренирует лучников. Он был отправлен своим отцом на службу королю Дариону в ФэнтазиГрад. По древней эльфийской традиции (а точнее согласно договору о союзе между людьми и эльфами), чтобы стать настоящим воином, необходимо пройти военную службу в ФэнтазиГраде (эльфы живут в стране эльфов на юге) – здесь он исполняет свой долг и охраняет ФэнтазиГрад. Руководит лучниками и тиром города, проводит турниры лучников. Пилин, как и все эльфы, прекрасно стреляет из лука, очень ловок, обладает тонким слухом. Он верен королю Дариону, т.к. принес ему торжественную присягу.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Рыцарь – дружеские взаимоотношения благодаря качествам рыцаря. Рыцарь одновременно является начальником эльфа, как глава королевской гвардии. Но у них больше дружеские взаимоотношения, нежели «начальник-подчиненный».

Гном – классические взаимоотношения между гномом и эльфом: они друг друга недолюбливают, часто соревнуются, спорят, иногда даже ругаются. Но при общей опасности без малейшего раздумья объединяют свои усилия.

Король – предан и верен королю, т.к. чтит присягу и своего отца.

Орк – эльфы издревле враждовали с орками. Считает, что «сколько волка не корми, все равно тот в лес смотрит», поэтому относится к нему отрицательно-настороженно.

Шут – с шутком у эльфа отношения явно не складываются. Шут считает эльфа слишком серьезным и высокомерным. эльф шута – слишком легкомысленным и простым.



2. Действующие персонажи



Имя: Намбар («Молот»)

Род занятий: Гном. Главный мастер Фантазиграда.

100 лет (гномы живут до 250 лет).

Пол аниматора: М, возможен возрастной аниматор

Описание: обладает типичными чертами гнома: он ворчлив, физически вынослив, трудолюбив, изобретателен, обладает большой физической силой.



Подробное описание:

Коренной житель Фантази-града. Работает в мастерской. Его предок когда-то в этой самой мастерской выковал волшебный меч Буревержец, однако затем рецепт несокрушимого сплава был утерян. Раньше Намбар в своей мастерской мастерил разные нужные городу механизмы: подъемные краны, повозки и т. д., но когда на город стал нападать дракон, стал изобретать и мастерить разные приспособления для борьбы с ним: катапульты, гигантские арбалеты и др.

Гном живет затворником и почти не выходит из своей мастерской. Иногда он встречается с рыцарем и эльфом, потому что те друзья.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Рыцарь – дружеские, скорее покровительские отношения. Намбар был дружен с отцом рыцаря – кузнецом. Они вместе работали в одной мастерской. После смерти кузнеца гном принял на воспитание мальчика и воспитывал как отец. Мальчик работал кузнецом у него в мастерской.

Эльф – смотрите выше.

Орк – как и любой гном недолюбливает орка. Но в силу своей мудрости и жизненного опыта поддерживает с ним нейтральные отношения.

Король – предан, лоялен. Хотя ставит безопасность города выше интересов короны. Так, идея мастерить катапульту от драконов была его.

Имя: Рамир («Плыть»).

Род занятий: Капитан Королевского фрегата «Хранитель морей».

Пол аниматора: М

Описание: Напористый, авантюрный, немного хитрый, никогда не унывающий, своенравный капитан. Найдёт выход из любой ситуации.

Неоднозначный персонаж.

Подробное описание:

Раньше Рамир был капитаном пиратского судна «Красный шторм». Однажды во время сражения был пленен орками, но король Дарион разбил отряд орков и освободил Рамира. После этого Рамир поклялся в верности королю. Король поставил его служить боцманом на главном королевском фрегате «Хранитель морей». За несколько лет Рамир дослужился до звания капитана, т.к. у него был большой опыт в морском деле, отчаянный и невозмутимый характер. Сейчас Рамир охраняет морские границы ФэнтезиГрада и возглавляет самые опасные экспедиции в неизвестные края.

Рамир носит королевский мундир, но также и какой-то пиратский атрибут: бандану, треуголку, серьгу или что-то еще, как символ своего пиратского прошлого.

В его подчинении: лоцман и подводник.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Король – связан клятвой верности. Следует ей, т.к. чтит кодекс пиратов, однако особого «благоговения» перед королем не испытывает. Более того, может высказать ему свое мнение или недовольство, если не согласен.

Принцесса – влюбился в нее с первого взгляда. Но та не испытывает к нему взаимных чувств. Рамир старается добиться ее расположения к себе, но у него это не получается.

Рыцарь – отношения неоднозначные. С одной стороны они конкуренты за руку принцессы, с другой – уважают друг друга, т.к. оба чтут кодексы (хоть и разные). Скорее антагонисты, чем друзья (соревнуются во всем: в доблести, ловкости).

Королевский шут – отношения скорее положительные. Шут любит Рамира за то, что тот не лезет за словом в карман и знает жизнь изнутри. Они часто безобидно подшучивают друг над другом.

Темный маг – негативные. Рамир также не приемлет предательства, поэтому для него Тёмный маг – враг государства, которому он в данный момент служит. Однако, Рамир и сам имеет темное прошлое, поэтому иногда его убеждения становятся зыбкими. Это чувствует Темный маг и пытается склонить Рамира на сторону тьмы. Рамир этому всячески сопротивляется, но маг вносит в его душу сомнения, а пиратов, как известно, бывших не бывает...



2. Действующие персонажи



Имя: Радар/Раднара («Искать путь»).

Род занятий: Королевский лоцман (Воздушная навигация).

Пол аниматора: М/Ж

Описание: Исполнительный, воодушевленный, веселый, нравится свое дело.



Подробное описание:

Очень хочет стать капитаном поэтому ответственно относится к исполнению своих обязанностей. Учит детей воздушной навигации в бассейне. Доносит до них, что самое главное в море и в жизни – это командная работа, поэтому им нужно слаженно работать на общий результат.

Взаимоотношение с другими персонажами:

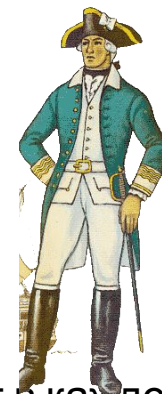
Рамир – относится как к капитану, выполняет его поручения. Однако, остерегается и даже побаивается из-за его неоднозначного прошлого. Сам хочет стать капитаном, поэтому много трудится, хочет стать лучшим.

Имя: Рестар/Рестра («Помощник»).

Род занятий: Боцман (Тайник капитана).

Пол аниматора: М/Ж

Описание: Хитрец, притворщик, жулик. Но в общении с капитаном не арочито исполнительен и соблюдает субординацию.



Подробное описание:

Ответственный за всю хоз. часть корабля «Хранитель морей». Знает, что лежит в каждом сундучке корабля. Только у него есть ключи от каюты капитана. Он думает, что капитан Рамир прячет в ней свои сокровища из своего капитанского прошлого. Однако, сам он их найти так и не смог. Поэтому он иногда открывает каюту капитана, чтобы дать и другим возможность попробовать найти сокровища капитана Рамира. Проводит игру в рубке «Тайник капитана». См. сценарий игры.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Рамир – относится как к капитану, однако за глаза строит козни. Хочет сам стать капитаном, но не честным трудом, а с помощью интриг. Думает найти в тайнике капитана его секреты и подставить его тем самым.

Имя: Рагнар/Рагна («Поиск»).

Род занятий: Начальник Тайного сыска.

Пол аниматора: М/Ж

Описание: Опытный верный «пес» на страже Фантазиграда.

Профессионал без страха и упрека, очень принципиален, действует по принципу «Вор должен сидеть в тюрьме».



Подробное описание:

Владеет всеми тонкостями и премудростями тайного сыска, найдет иголку в стогу сена. Его отец, дед, прадед и т.д. были начальниками сыска, поэтому выбора, кем стать, у мальчика с детства не стояло. Отслужив с самых «низов» к своим сорока годам Рагирл стал начальником Тайного сыска.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Король – подчиняется только ему. Верен до мозга костей. Смысл своего существования видит в службе Короне.

Рамир – не доверяет, потому что считает, что пират не может исправиться. Поставил пару людей следить за ним.

Тёмный маг – считает его врагом государства номер один. Прикладывает все усилия, чтобы его поймать.

Не имеет ни с кем дружественных отношений, т.к. считает, что это помешает его работе. Единственный, с кем дружит (если это можно так назвать) – начальник пожарной службы: иногда перекидывается с ним парой слов.

2. Действующие персонажи

Имя: Фламир/Фламира («Гореть»).

Род занятий: Главный огнеборец .

Пол аниматора: М/Ж

Описание: считает свою работу крайне важной и ответственной, целью своей жизни считает недопущение повторения Великого пожара.

Подробное описание:

До Великого пожара, уничтожившего половину города, в городе не было постоянной пожарной службы – все тушили свои дома сами. Но после пожара, который случился в 1990 году после ИД, отец Главного огнеборца организовал централизованную пожарную службу. Сын пошел по стопам отца. По легенде Великий пожар начался оттого, что дети баловались с огнивом и случайно подожгли стог соломы – огонь быстро разошелся по всему городу и уничтожил большую его часть. Остались только фрегат (потому что он в воде), Замок (он не горит) и Великое дерево, защищенное магией. Все остальное пришлось отстраивать заново. Поэтому Огнеборец считает очень важным донести до детей, что огонь – не игрушка. Порой бывает даже чересчур осмотрителен.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Начальник тайного сыска - иногда перекидывается парой слов.

Спасатель – товарищеские отношения, поскольку часто встречаются с ним на пожаре.

Король – положительно относится, поскольку тот уделяет большое внимание противопожарной безопасности города.

Алхимик – относится с осторожностью, скорее недолюбливает, потому что тот проводит огнеопасные опыты в своей лаборатории, так что пожарник на чеку.



2. Действующие персонажи



Имя: Орхос («Орк»).

Род занятий: Воин-орк на полосе препятствий – выглядит не страшно.

Пол аниматора: М

Описание: слегка невежественен, груб и диковат. Не церемонится, в общем, орк есть орк, даже если он рос среди людей.



Подробное описание:

Во время «Войны на дальних рубежах» с орками орка-младенца, оставшегося без родителей, в ФантазиГрад в приют. Здесь он вырос среди людей, и считает себя человеком. Хотя с детства над ним подшучивали и издевались из-за того, что он не похож на других, Орхос не озлобился и любил ФантазиГрад как свою родину. Он поступил на службу в королевскую гвардию и теперь тренирует воинов на полосе препятствий. Однако в последнее время в нем стала просыпаться его необузданная орчья натура, он всё чаще стал ощущать, что он не из этого мира...

Взаимоотношение с другими персонажами:

Король – король всячески лелеет и оберегает орка. Он видит в нем символ надежды на мирное сосуществование людей и орков. Этим примером он хочет показать, что орки могут унять свою ярость и дикость, если к ним должным образом относиться и воспитать. Хотя король для подстраховки велел Начальнику тайного сыска следить за ним. Мало ли что...

Рыцарь – вначале их отношения складывались вполне мирно: начальник-подчиненный. Однако рыцарь всегда знал, что орк остается орком и поэтому держал его на расстоянии. В последнее время орк чаще стал проявлять агрессию, ослушиваться приказов, огрызаться...

Тёмный маг – темный маг чувствует, что орк в смятении: старается все больше пробудить в нем орчью ярость и переманить на темную сторону. Однако до сих пор, орк сопротивляется уловкам мага, но надолго ли его хватит...

Эльф – никогда не доверял оркам, т.к. его раса уже много веков с ними воюет и он знает, что орки не исправятся.

2. Действующие персонажи

Имя: Фарон/Фарна («Охотник»).

Род занятий: Королевский охотник.

Пол аниматора: М/Ж

Описание: добрый, любит природу. Похож на Николая Дроздова по манере



общения.
Подробное описание:

Ведет полу-отшельнический образ жизни. Построил себе хижину в Королевском лесу, где с тех пор и обитает. Является хранителем леса и Великого Древа. Следит, чтобы никто не нарушал гармонии с природой, следит за самочувствием Древа. Знает все тайные тропы и пути в ФантазиГраде.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Хорошо относится ко всем, кто не вредит природе. И наоборот, вредители природы становятся его злейшими врагами.

Дружеские отношения с Эльфом, т.к. эльфы тоже являются хранителями леса.

2. Действующие персонажи

Имя: Мир(Мира) («Сокровище»), Хар (Хара) («Богатство»).

Род занятий: Братья – лепреконы. Банкиры в Городской казне.

Пол аниматора: М/Ж

Описание: Иногда они могут вредничать, т.к. у леприконов сложный характер.



Подробное описание:

Леприконы издревле считаются сказочными хранителями богатств. Неудивительно, что Король пригласил именно их управлять банком – они-то точно знают, как управлять деньгами и как сделать так, чтобы богатства преумножались. В то же время они выполняют свою работу весело и увлеченно. Они наложили на сокровищницу свою магию, и теперь никто не сможет украсть оттуда ни монетки.

Взаимоотношение с другими персонажами:

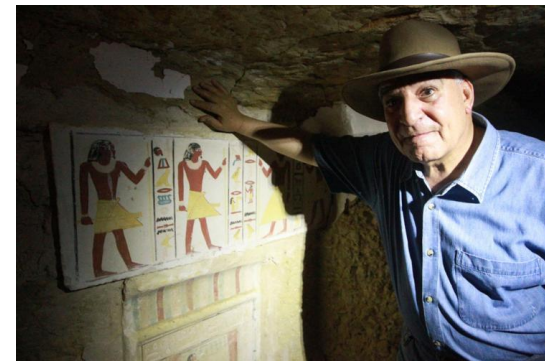
Почти ни с кем не имеют дружеских отношений, потому что знают, что деньги дружбе мешают, а они в ответе за все деньги ФантазиГрада. Со всеми общаются по-деловому и чуть отстраненно.

Имя: Фандис/Фандина («Искатель»).

Род занятий: Археолог.

Пол аниматора: М/Ж

Описание: любит свою работу, может о ней увлеченно рассказывать часами.



Подробное описание:

По легенде первые поселенцы в ФантазиГраде поселились в Сумеречном гроте под Великим Древом. Постепенно город разросся и теперь эта пещера находится в самом центре. Археолог по приказу короля проводит раскопки в этой пещере, чтобы узнать, кто же на самом деле были первые основатели ФантазиГрада, и узнать как можно больше об их быте и традициях. Во время раскопок ему попадаются разные находки: старинная посуда, кости динозавров и др. Также у него в пещере хранится Таинственный саркофаг, который привез Рамир из дальнего путешествия. Тайну этого саркофага до сих пор никто не может разгадать...

Взаимоотношение с другими персонажами:

Нет ярко выраженных отношений с кем-либо кроме других ученых: алхимика и звездочета – вместе с ними входит в Совет мудрецов. Предан королю.



Имя: Рыжий Альфред
Род занятий: королевский шеф-повар
Пол аниматора: М

Подробное описание персонажа: специальные умения: трюки

Альфред Бермента (настоящее имя) воспитанный в лучших традициях и преданный своим корням до кончиков своих рыжих кудрей. Альфред на протяжении долгих лет был любимым поваром одного из европейских королей.

Однажды, придворный маг попросил Альфреда помочь ему с приготовлением нового волшебного «Зелья Познания», которое предназначалось Советникам Короля. Но не мог не попробовать сам своего творения. Он наполнил свою чашу, выпил глоток и тут же уснул крепким сном. Во сне ему пришло чудесное Откровение. Ему приснилось, что он должен отправиться в путь на поиски города, где живут мастера, чтобы присоединиться к ним и нести свои знания людям. Проснувшись, Альфред незамедлительно отправился в путь на поиски прекрасного города. Очутившись в ФантазиГраде, он тут же понял, что это именно то место, которое явилось ему во сне.

Однажды о его таланте стало известно Шуту Лалиату - главному затейнику всех самых ярких турниров и фестивалей на центральной площади города. В одно прекрасное солнечное утро Лалиат устроил поединок между поварами ФантазиГрада. И конечно Альфред стал лучшим из лучших. Мало того, что он поразил всех собравшихся прекрасным вкусом своих пирожных, из его подачи он устроил целое шоу! Сам же он светился как яркое солнце, благодаря копне рыжих волос и изысканным французским манерам. Когда же его привели к Королю, первое, что воскликнула молодая принцесса: «Сеньор, какой вы рыжий!»

Альфред, всегда отличавшийся прекрасными манерами, ответил: « Как вам будет угодно, госпожа. Мое имя Альфред. Рыжий Альфред».

С тех пор он стал Королевским поваром и имя ему Рыжий Альфред – художник вкуса и основатель главного ресторана в Королевстве, названный самим Королем в честь его покорного слуги.

Команда поваров и официантов, учеников Рыжего Альберта была подобрана, согласно лучшим



2. Действующие персонажи

Имя: Тивор («Вкусный»). Пицц-мейкер.
Корнелий («Хлеб»). Кондитер.
Лиссандр («Сладкий»). Конфетчик.
Ринго («Холод»). Мороженщик
Маттиус («Есть»). Бутербродчик.

Род занятий: королевские кулинары

Пол аниматора: М/Ж

Описание: лучшие повара Рыжего Альфреда



Подробное описание:

Лучшие профессионалы Королевской кухни, который Рыжий Альфред отпускает в город, чтобы они научили детей ремеслу поваров. Все время в трудах, потому что нужно успеть накормить всех желающих. Готовятся к «Большому королевскому пиру».

Взаимоотношение с другими персонажами:

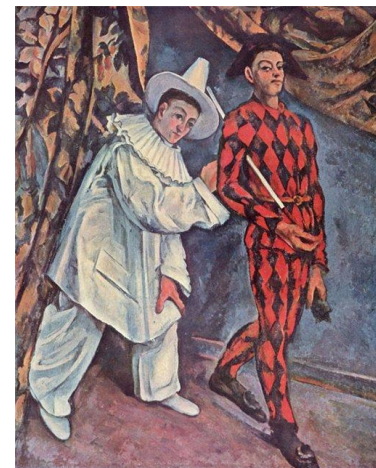
Хорошо дружат друг с другом и помогают по необходимости.

Имя: Аллас /Алло́ра («Веселье»).

Род занятий: Мастер театральной труппы

Пол аниматора: М/Ж

Описание: очень театрален, иногда
заигрывается и в жизни, эмоции хлещут
через край.



Подробное описание:

Аллас родился в семье бродячих артистов, которые однажды приехали с маленьким мальчиком в ФэнтезиГрад и он настолько впечатлил их своей красотой, что они решили остаться здесь и основали свой театр.

Знает все театральные жанры и тренинги, поскольку сам долгое время играл в передвижном театре. Привез с Востока технику Театра теней. Но любимый его жанр – кукольный театр, все премудрости которого ему передал отец. Он сам изготавливает куклы для своих спектаклей. Играет как классические сказочные пьесы, так и героические легенды из истории ФэнтезиГрада.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Лалаит – друг, поскольку вместе росли и посещали театральную студию вместе. Влюблен в фею танца из Школы Грации, но боится признаться ей в этом.

2. Действующие персонажи

Имя: Лилиан/Лилия («Танец»).

Род занятий: Танцовщик (танцовщица)
королевской труппы

Пол аниматора: М/Ж

Описание: всегда в движении, добрый,
лучезарный. Часто эмоции
передает пластикой



Подробное описание:

Родилась и всю жизнь прожила в ФантазиГраде. Любит его до глубины души. На несколько лет король отправлял ее учиться танцам в разные страны, поэтому она (он) умеет танцевать как классические танцы ФантазиГрада (менуэт, вальс) так и разные заморские: эстрада, хип-хоп.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Принцесса – с детства дружит с принцессой Адель.

Хорошие отношения со всеми работниками «творческих павильонов».

Имя: Лира/Лирос («Музыка»).

Род занятий: Королевский менестрель.

Пол аниматора: М/Ж

Описание: любит говорить присказками:
отлично-гармонично.



Подробное описание:

Всю жизнь посвятил музыке: знает о ней абсолютно всё и умеет играть абсолютно на любом музыкальном инструменте. Его учителем был сам Сатир, который передал ему в знак особых успехов в учебе (Лирос победил на королевском музыкальном конкурсе) Волшебную лиру.

Услышав ее звуки, невозможно удержаться на месте – все пускаются в пляс. Лира хранится у него в Школе. Передает свои музыкальные знания детям, готовит их выступления.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Король – друг короля – король любит, когда менестрель играет во время пира или просто, когда тот просто хочет отдохнуть. Мастер театра – шуточно-соревновательные. Их школы постоянно соревнуются, кто лучше выступит на концерте.

Имя: Кармелло/а (Искусство).
Род занятий: Художник. Мастер «Творческой мастерской».
Пол аниматора: М/Ж
Описание: возвышенный, говорит одухотворенно



Подробное описание:

Занимается оформлением ФэнтезиГрада к праздникам и прочим событиям. Организует творческие соревнования и помогает в Фестивале мастеров.

Родился и вырос в ФэнтезиГраде. Решил стать художником после того, как в город приехала выставка эльфийских художников-передвижников. Люди, когда видели их картины, сразу начинали улыбаться и забывали все печали. Его настолько впечатлили их картины, особенно картина восходящего солнца, что он тут же попросил научить их рисовать в этой технике. Однако художники отказались рассказать ему свой секрет. С тех пор Кармелло пообещал себе, что во что бы то ни стало сумеет разгадать их секрет, чтобы дарить людям радость. В своем стремлении художник даже не заметил, что давно превзошел тех художников, и его картины и поделки приносят людям куда большую радость, но он не прекращает самосовершенствоваться.

Он любит просыпаться по утрам, выходить на городскую стену и рисовать пейзажи восходящего солнца. Восхищается архитектурой ФэнтезиГрада, поэтому иногда может вывести группу детей в город и нарисовать с ней городской пейзаж. У него есть мечта – нарисовать самую красивую картину, взглянув на которую, люди прекращали бы войны, влюблялись, которая принесет мир и гармонию. Каждый день Кармелло наносит на свою картину только по одному, но идеальному мазку. Никто пока что не видел ее, потому что художник прячет ее в своей мастерской.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Намбар – дружеские отношения, часто спрашивает у него совета.

Принцесса (если М)– испытывает к ней чувства, но понимает, что у него почти нет шансов, поскольку он простой художник. Поэтому он делает ей небольшие подарочки-картины-поделки и отправляет анонимно. Принцессе они очень нравятся, но она не знает, от кого это и пытается выяснить.



Имя: Лавэр/Эстрелла.
Род занятий: Модельер (кутюрье).
Пол аниматора: М/Ж
Описание: утонченный эстет



Подробное описание:

Лавэр/Эстрелла вырос в многодетной семье в бедном квартале. Денег у родителей, чтоб одеть всех детей, не хватало, поэтому Лавэру/Эстреллае часто приходилось донашивать одежду за старшими братьями. Иногда, когда одежды совсем не хватало, он шил ее из обрезков, которые ему отдавал знакомый портной. Постепенно, он сшил костюмы для всей семьи. Несмотря на то, что они были сделаны из обрезков, они получились очень красивыми. Весь город дивился ей красе, когда видел на братьях Лавэру/Эстрелле и все хотели себе такую же – люди начали толпами приходить к дому модельера, чтобы тот им пошил такие же костюмы. Вскоре Лавэр/Эстрелла открыл свой Дом мод. И теперь он не только шьет одежду, но и учит, как правильно ее носить. Его мечта - чтобы все в мире выглядели красиво и опрятно. Теперь он следит за одеждой всех жителей в ФантазиГраде.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Король, шут, принцесса – дружеские отношения. Они относят свои костюмы на ремонт именно к Лавэру/Эстрелле.

Стилист – дружеские отношения. Часто работают вместе, советуются по поводу последних модных течений.

2. Действующие персонажи

Имя: Ванесса («Красота»).

Род занятий: Стилист (мастер преображения). Фея красоты.

Пол аниматора: Ж

Описание: всегда ухожена и опрятна, идеальный макияж и маникюр. Утончена в общении.



Подробное описание:

Фея красоты – учит юных леди, как быть всегда аккуратной и неотразимой, как ухаживать за кожей, волосами и ногтями. Когда-то она сама основала Салон красоты, чтобы все жители города выглядели прекрасно – так же утонченно, как феи. Теперь в ее салон выстраиваются очереди и даже сами королевские особы среди ее постоянных клиентов, особенно перед балами и турнирами.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Сестра феи из детской зоны.

Со всеми доброжелательные и дружеские.

Пытается затащить к себе в салон всех – даже орка и гномов, те отказываются, на что Ванесса не редко обижается – она же не понимает, как можно жить без красивой прически и макияжа.

2. Действующие персонажи

Имя: Нестор/Аврелия («Лечить»).

Род занятий: Лекарь в «Госпитале».

Пол аниматора: М/Ж

Описание: как и все врачи не очень разговорчив с окружающими. Хотя безумно любит детей и пытается научить их всему что знает о здоровье и здоровом образе жизни.



Подробное описание:

Главный лекарь ФэнтезиГрада. Долгое время участвовал в войне на Дальних Рубежах, поэтому имеет большой опыт в анатомии, гематологии, хирургии и прочих смежных областях.

Долгое время странствовал по миру и обучался целительной мудрости у мудрецов разных стран, собрал у них самое нужное и важное и теперь готов поделиться своими знаниями с детьми. Пропагандирует здоровый образ жизни. Считает, что главное – следить за своим телом и правильно питаться.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Рыцарь, король – дружеские. Часто лечил его боевые раны.

Зубная фея – товарищеские, деловые. Фея часто заходит к нему попить чай и поболтать.

Спасатель из скорой помощи – как к ученику. Именно Лекарь научил Спасателя всем медицинским премудростям и азам спасения людей.

Имя: Навиэль («Рот»)
Род занятий: Зубной лекарь. Зубная фея.
Пол аниматора: М/Ж
Описание: добрая фея



Подробное описание:

Когда у маленькой принцессы Адель выпал первый молочный зуб, она по традиции положила его под подушку. Когда прилетела зубная фея, чтобы положить монетку вместо зуба, Адель случайно проснулась и увидела ее. Если фею заметят, то она обязана выполнить желание, человека, который ее увидел. Адель попросила фею не улетать, а остаться жить у нее в комнате, фея выполнила обещание. На следующий день Адель рассказала о случившемся королю Дариону, и тот попросил фею остаться в городе и рассказывать детям о том, как следует заботиться о зубах, чтобы у всех жителей ФантазиГрада были здоровые зубы. Фея с удовольствием согласилась.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Хорошо относится ко всем, кто ухаживает за своими зубами.

Дружит с доктором Нестором/Аврелией, иногда заходит к нему в госпиталь поболтать.

Ее постоянный пациент – великан Тифон, который никогда не следит за своими зубами.

2. Действующие персонажи

Имя: Ланис («Хранитель»).

Род занятий: Спасатель в «Скорой помощи».

Пол аниматора: М/Ж

Описание: предан делу спасения людей. Учит первой помощи и того, как избегать опасностей в жизни.



Подробное описание:

Ученик Нестора. Во время Великого пожара Нестор спас Ланиса из горящего пожара и вернул его к жизни. После этого Ланис решил посвятить себя спасению людей, так как нет ничего более благородного занятия, чем это.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Доктор Настор/Аврелия - друг и учитель.

Дружит с огнеборцем Фламиром, т.к. часто оказываются вместе на выездах.

С остальными хорошее отношение.

Имя: Кар («Строить»).

Род занятий: Хоббит-строитель.

Пол аниматора: М/Ж

Описание: характер молодой, задиристый.



Подробное описание:

Хоббит занимается ремонтом внутри дома, а гном работает на стройплощадке.

Хоббиты – известные домоседы. Поэтому они знатные мастера обустроить свой быт.

Гномы же славятся своей силой и владением молотом, поэтому работа с крупными деталями и мощнее – это их ремесло.

Кар и Тамбус наемные работники «Мастерской». Их начальник – гном Намбар. В данный момент они выполняют заказ на строительство и ремонт очень странного дома: никто, кроме Намбара, не знает, чей это дом. Всё, что знают Кар и Тамбус, что охранять его будет трехглавый пес Цербер, для которого они строят будку, а во дворе будет стоять оборонительная башня. У этого дома много загадок, интересно, кто их разгадает...

Взаимоотношение с другими персонажами:

У друзей-строителей идет постоянное противостояние.

Каждый считает, что именно он лучший строитель и каждый хочет это по-своему доказать.

Единственный момент, когда они не конфликтуют – это строительство башни. Поскольку оба понимают, что во время совместного дела нельзя конфликтовать и нужно полагаться друг на друга.

Гном Намбар – уважительные отношения. Намбар часто упрекает их, когда те начинают пререкаться прямо на его глазах. Но Намбар знает, что они действительно лучшие в своем деле.

Имя: Тамбус («Стучать»)
Род занятий: Гном-строитель. 100 лет.
Пол аниматора: М/Ж
Описание: характер ворчливый, консервативный.



Подробное описание:

Хоббит занимается ремонтом внутри дома, а гном работает на стройплощадке.

Хоббиты – известные домоседы. Поэтому они знатные мастера обустроить свой быт.

Гномы же славятся своей силой и владением молотом, поэтому работа с крупными деталями и мощнее – это их ремесло.

Кар и Тамбус наемные работники «Мастерской». Их начальник – гном Намбар. В данный момент они выполняют заказ на строительство и ремонт очень странного дома: никто, кроме Намбара, не знает, чей это дом. Всё, что знают Кар и Тамбус, что охранять его будет трехглавый пес Цербер, для которого они строят будку, а во дворе будет стоять оборонительная башня. У этого дома много загадок, интересно, кто их разгадает...

Взаимоотношение с другими персонажами:

У друзей-строителей идет постоянное противостояние.

Каждый считает, что именно он лучший строитель и каждый хочет это по-своему доказать.

Единственный момент, когда они не конфликтуют – это строительство башни. Поскольку оба понимают, что во время совместного дела нельзя конфликтовать и нужно полагаться друг на друга.

Гном Намбар – уважительные отношения. Намбар часто упрекает их, когда те начинают пререкаться прямо на его глазах. Но Намбар знает, что они действительно лучшие в своем деле.

2. Действующие персонажи

Имя: Гауди 7.0 («Устройство»).

Род занятий: Стим-панковый робот, работающий в «Королевском вестнике».

Пол аниматора: М/Ж

Описание: доброжелательный, в речи и общении проскакивают механические нотки.



Подробное описание:

Отвечает за работу информационной службы ФантазиГрада.

Много лет назад его собрал гном Намбар, а волшебник Вартос (тогда он еще был Белым магом) вдохнул в него жизнь. Это была седьмая попытка оживить робота – остальные заканчивались неудачей, поэтому он получил имя Гауди 7.0. С тех пор Гауди верно трудится на благо ФантазиГрада: только его процессор способен быстро обрабатывать всю новостную информацию и выдавать ее на мониторы и в сеть.

Однако обладание искусственным интеллектом вызывает у робота много противоречий. Ему, подобно Пинокио, хочется стать живым человеком. Поэтому он всё время пытается осуществить свою мечту: ищет заклинания, рыщет в Сети, просит помочь Алхимика и Звездочета и т.д. Быть может, Тёмный маг Вартос – это единственный выход для Гауди? Но что маг попросит взамен...?

Взаимоотношение с другими персонажами:

У робота хорошие отношения со всеми, пытается дружить со всеми - как это только может получаться у робота.

Имя: Динь-Динь.

Род занятий: Лесная фея в детской зоне. Хранительница Лужайки единорога.

Пол аниматора: Ж

Описание: задорная, игривая. Любит малышей.



Подробное описание:

Фея живет в колокольчике на Лужайке единорога. Очень любит маленьких детей и разные игры. Следит за мягкой зоной на Лужайке единорога (до 5 лет).

Взаимоотношение с другими персонажами:

Младшая сестра феи Ванессы из Салона красоты.

Дружит с единорогом Майро.

Имя: Ганимед

Род занятий: слуга Тёмного мага Вартоса.

Пол аниматора: М/Ж

Описание: нелюдимый, не словоохотливый. Задействован в сценарии «Поимка преступника» и в сценарии Дня рождения «Сыщик».



Подробное описание:

Носит черный балахон и маску. Лица не видно. Им является один из старших аниматоров – переодевается в него в «Магической лавке» для сценария «Поимка преступника» в Тайном сыске.

Ганимед - бывший крестьянин. Во время Великого пожара его дом сгорел, а сам он получил сильные ожоги лица. Его спас своей магией темный маг Вартос в обмен на вечную службу. С тех пор Ганимед вынужден носить маску и балахон, закрывающий все тело. Ганимед чрезвычайно предан Вартосу, ведь тот спас ему жизнь, и безропотно выполняет все его приказы. Вартос часто приказывает ему делать мелкие пакости и всячески вредить ФэнтезиГраду, чтобы ослабить его и приблизить приход лорда тьмы Урлока. Поговаривают, что это именно Ганимед каждый раз поджигает здание порта, не давая «Стражу морей» выйти в плавание. Собственно, по подозрению в этом его и ловят полицейские Тайного сыска. Немного владеет магией – его обучает на досуге Вартос.

Взаимоотношение с другими персонажами:

Предан Вартосу, остальных сторонится.

2. Действующие персонажи. Технический персонал



Фантазиград

Имя: Симон/а (Следить)
Род занятий: Хранитель замка, паж (Тронная зала)
Пол аниматора: М/Ж
Описание: следит за порядком в тронной зале и за стражами Хрустального утеса (роботами).



Имя: Эллай (Смотри!)
Род занятий: Хранитель замка, паж (Комната мага)
Пол аниматора: М/Ж
Описание: следит за порядком в комнате мага, за тайной комнатой и за всеми интерактивными приборами.



Имя: Глир (Песня)
Род занятий: Трубадур (звукорежиссер)
Пол аниматора: М/Ж
Описание: Отвечает за музыку и свет на всех выступлениях на сцене и на Городских событиях на площади



Имя: Тирит (Охранник)
Род занятий: Страж города (охранник на выходе)
Пол аниматора: М/Ж
Описание: следит за порядком во всем городе. Выпускает детей из города, проверяет их паспорта.



Содержание:

1. Список всех персонажей и объектов

2. Действующие персонажи

3. Персонажи из праистории

4. Совет старейшин

5. Ключевые артефакты

6. Ключевые объекты

7. Ключевые предметы

Имя: Король Барион Первый, Победитель Дракона.
Род занятий: Первый король ФэнтазиГрада
Описание: мудрый, храбрый правитель, построил Хрустальный утес.



Подробное описание:

Первый король города, который освободил его от гнета Урлока и его дракона. Король сражался с ними Волшебным мечом Буревержцем, который выковал у себя в мастерской мастер-гном Тано («Кузнец» с гномьего). Король Барион сумел вытащить меч из камня и победить им дракона. За этот подвиг жители избрали его первым королем ФэнтазиГрада.

Подробную легенду о короле Барионе Первом см. в волшебной Книге города. Король Барион фигурирует в городе только в качестве легендарного персонажа.

У короля Бариона был верный Грифон «Сорон» (Орел), которого он спас во время одного из своих подвигов. Именно на нем он сражался с Фенумом.



Совет старейшин (или Совет Семи)

Избран жителями ФантазиГрада для принятия важных решений и разрешения споров. В совет всегда входили семеро самых мудрых и уважаемых жителей, лучших мастеров своего дела. Каждая гильдия выдвигала своего представителя. Это по сути главный орган управления ФантазиГрадом. Одновременно и Кабинет министров и Парламент.

В первый состав Совета Семи входили:

- Маг Истор – председатель совета
- Алфирин – Король эльфов
- Тано – Король гномов
- Лейсана - эльфийка
- Байскал – военный генерал
- Крейбин – ученый и исследователь
- Раднар – ученый, медик.

7 гильдий ФантазиГрада:

1. Гильдия Волшебников
2. Гильдия Художников
3. Гильдия Ремесленников
4. Гильдия Путешественников
5. Гильдия Военных
6. Гильдия Ученых
7. Гильдия Спасателей



Имя: Истор

Род занятий: Белый маг, председатель Совета старейшин.

Министр магии и внутренних дел. Наставник, друг и боевой товарищ короля Бариона.

Гильдия: Волшебники

Описание:

Воспитал короля Бариона Первого. Помог ему победить дракона, усыпив того магией в пещере, куда Барион сумел заманить дракона. Затем открыл портал в параллельный мир, куда заточил ослабевшего Тёмного лорда Урлока. Оставил пророчество о том, что дракон вернется, когда «клятвы верности падут и лучший друг предаст короля». Написал Великую книгу магии, которая хранится в Лавке мага. Как и Барион присутствует в городе незримо: в легендах, рисунках, в мире духов. Темный маг Вартос – потомок Истора.

Маг Истор символизирует мудрость – он был советником короля. Он написал Книгу города, а также Магическую книгу. Часть его знаний хранит его волшебная шляпа-аниматрон. Его волшебной палочкой можно попользоваться в комнате мага, которая раньше была его кабинетом. Вместе с королем Барионом они написали свод законов ФэнтазиГрада.





Имя: Алфирин («Бессмертный»)

Род занятий: Король эльфов, бессмертный, министр культуры и спорта.

Гильдия: Художники

Описание:

Король Эльфов. Когда-то давно был другом Истора, участвовал вместе с ним в разных подвигах, пока исполнял обычай эльфов проходил службу в стране людей в качестве члена совета старейшин. Алфирин был гордым аристократом, покровителем изящных искусств и проницательным инвестором. Он направлял средства ФэнтазиГрада в самые талантливые проекты и город процветал! Отправил своего сына эльфа Пилина тоже проходить службу в ФэнтазиГрад. Его лук хранится как дар городу в Тире.



Имя: Тано («Кузнец»)

Род занятий: гном, выковавший меч Буревержец. Величайший мастер. Предок Намбара. Министр промышленности.

Гильдия: Ремесленники

Описание:

Тано был лучшим кузнецом, покровителем ремёсел и добычи ископаемых. Величайший расцвет производства невероятно качественных и дешевых товаров – его заслуга!

Именно он выковал меч Буревержец, т.к. только его волшебный молот мог справиться с самым прочным металлом Адамантом.



Имя: Байскал

Род занятий: Первый рыцарь, военачальник. Военный министр.

Гильдия: Военные

Описание:

Великолепный стратег и тактик, прямолинейный и непоколебимый. Никогда бы не проиграл в честной битве, если бы не уловки, обманы и хитрости Урлока...



Имя: Байскал

Род занятий: Ученый, техник. Министр науки и образования.

Гильдия: Ученые

Описание:

Крейбин был воплощением успеха, его умом и прозорливостью восхищаются и по сей день. Он командовал лучшими учеными и технологами, и принимал решения смелые и новаторские. Он дал ход таким идеям, как всеобщий доступ к нужным для жизни волшебным устройствам, общение по расстоянию и доступность инструментов для творчества.





Имя: Лейсана.

Род занятий: Эльфийка. Хранительница природы. Министр природных ресурсов, экологии, сельского хозяйства.

Гильдия: Путешественники

Описание:

Всегда отличалась любовью к природе, и благодаря ей, в ФэнтазиГраде всегда был свежий воздух, чистая вода и свежие овощи! Она следила за собой, задавала эталон красоты.

Часто отправлялась в путешествия открывать новые страны и земли. Но главный ее девиз – природа важнее всего.



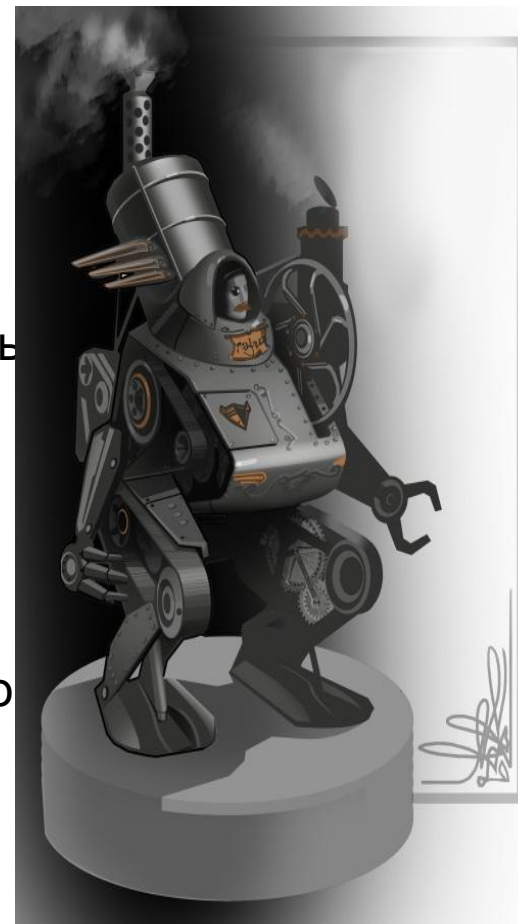
Имя: Раднар

Род занятий: ученый в теле робота-экзоскелета. Министр иностранных дел, впоследствии министр медицины.

Гильдия: Спасатели

Описание:

Был добрым, сильным и умным человеком. Он умел уладить любую проблему, разрешал споры и был непревзойденным переговорщиком. В одной из своих дипломатических поездок он пережил нападение коварных гоблинов, и в неравной битве был тяжело ранен. Его доставили в ФантазиГрад, и сделали ему протезо-костюм. С тех пор он всю свою жизнь связал с медициной, и придумал множество способов пождать недуги.



Имя: Урлок («Зло»)

Род занятий: Лорд тьмы, бессмертный. Олицетворение зла.

Описание:

Лорд тьмы, который хочет править ФэнтезиГрадом и не давать его жителям развиваться, потому что управлять глупыми и необразованными людьми гораздо легче. С помощью своего дракона Фенума захватил власть в городе и правил 25 лет, пока не был побежден Истором и Барионом и не был заточен в параллельном измерении. С тех пор пытается вернуться в мир ФэнтезиГрада, чему препятствует Великое Древо. Ему служит Тёмный маг Вартос. С помощью своих приспешников пытается ослабить Древо, чтобы вернуться в этот мир. Существует только в легендах и на видео.





Имя: Дракон Фенум («Дракон»).

Род занятий: Бессмертный дикий дракон.



Описание:

Огнедышащий красный дракон – бессмертное магическое существо, призванное Лордом тьмы Урлоком. Его усыпил своей магией Истор. С тех пор о нем все забыли и только в старинных книгах можно найти его описание. Но по пророчеству, оставленному мудрым Истором, дракон вернется в город... Изначально у Дракона был иммунитет к любой магии, который заключался в магическом клыке. Но во время сражения король Барион мечом Буревержцем выбил зуб из пасти дракона, что позволило Истору наложить на него заклинание усыпления.

Содержание:

1. Список всех персонажей и объектов

2. Действующие персонажи

3. Персонажи из праистории

4. Совет старейшин

5. Ключевые артефакты

6. Ключевые объекты

7. Ключевые предметы

5. Ключевые артефакты



Меч Буревержец – оружие Бариона, единственный меч, способный пробить кожу дракона. Только король Барион мог поднять этот меч – настолько он был тяжел. После смерти короля было решено водрузить меч в камень – уж слишком мощное это было оружие, а маг Истор наложил на него заклинание. Теперь только самый достойный, смелый и честный рыцарь может вытащить этот меч.

Книга Магии – написана магом Истором, хранится в лавке Магии. В ней записана вся мудрость и все заклинания, которые маг накопил в течение жизни. Однако, считалось, что никто кроме Истора не мог повторить всех этих заклинаний, поскольку для этого нужно быть магом слишком высокого уровня. Поэтому книгу поместили в магической лавке – как экспонат, пример «Идеальной и недостижимой магии».



Книга Города – содержит в себе все легенды Фантазиграда. Хранится в комнате мага. В ней вся история развития города со времен основания города. Ее начал писать еще мудрец Истор, а после его смерти книга стала волшебным образом сама пополняться новыми легендами Фантазиграда.



Волшебная палочка Истора – палочка, позволяющая колдовать. Она обладает разрушительной силой, но пока еще не родился маг такой же мудрый и сильный, как Истор, поэтому никто не может полностью раскрыть возможность Палочки. Хотя, может быть, этим магом станешь именно ты...

Говорящая шляпа мага Истора, которая охраняет его магические предметы. Она хранит его мудрости и с удовольствием делится ими с ребятами.



Зуб Дракона – хранится в Зубном лекаре. По легенде во время сражения Бариона Первого с Драконом, королю удалось выбить своим мечом драконий зуб, что сделало того уязвимым для магии. Зуб имеет магическое свойство – защиты от любой магии. Все считают, что, выпав из пасти дракона, он утратил свое свойство, но это не так.

Всевидящее Око – магический окуляр, позволяющий заглянуть в мир духов. Король Дарион купил этот артефакт у короля загробного мира, чтобы общаться с Истором и Барионом, однако никто не знает, как им воспользоваться, поэтому через него можно увидеть только призраки ушедших героев.



Лук Короля эльфов – подарок ФантазиГраду от короля эльфов Алфирина, хранится в тире. Его привез в качестве дара городу сын Короля эльфов Пилин, когда поступал на службу в королевскую гвардию. Тетива лука сделана из волос гривы единорога. Из этого лука невозможно промахнуться, только стрелы лука потеряны во времени...

Молот Мастера – молот гнома Тано. Этим молотом Тано выковал меч Буревержец, поскольку только он мог придать нужную форму самому прочному металлу – Адаманту, который добыли гномы в горах Дальних рубежей. Теперь этот молот является символом кузнечного мастерства и изображен на всей символике ремесленных павильонов.



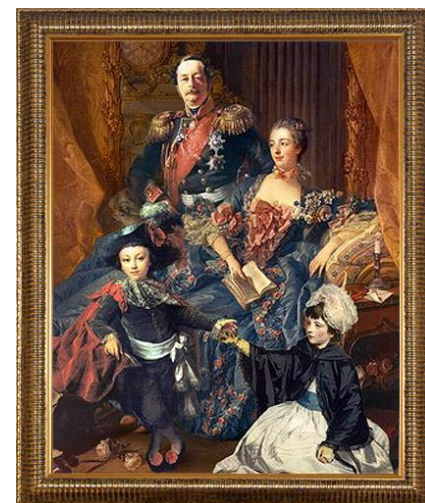
Волшебная Лира – хранится в Школе менестрелей, под ее звуки все пускаются в пляс. Ее обод сделан из кусочка панциря Прачерепахи, а струны – из перьев Феникса. Эту лиру подарил Королевскому менестрелю его учитель – Сатир (который сам ее и смастерил) за победу в главном музыкальном конкурсе королевства.



Шар предсказаний

В комнате мага. Шар, который произвольным образом отвечает на вопросы посетителей.

Живые картины. На них изображена семья слуг короля Барiona Второго и мага Истора. Маг так не хотел расставаться с этой семьей, что заколдовал их портреты и теперь они живы вечно.



В тронной зале расположен знаменитый Трон Первого короля, где можно на секунду почувствовать себя королем Барионом и примерить его корону.



Окаменевшие фигуры членов первого Совета старейшин.



Содержание:

1. Список всех персонажей и объектов

2. Действующие персонажи

3. Персонажи из праистории

4. Совет старейшин

5. Ключевые артефакты

6. Ключевые здания

7. Ключевые объекты

ЗАМОК ХРУСТАЛЬНЫЙ УТЕС



Был построен королем Барионом после победы над драконом из прочнейшего горного хрусталя, который невозможно разрушить, и который нечувствителен к высокой температуре драконьего пламени. По легенде место для замка выбрала будущая супруга короля. Король построил замок для обороны города и сделал его из хрусталя, прислушавшись к пророчеству мага о возвращении дракона. По легенде, место для строительства замка указала королю его будущая жена, которая помогла ему изгнать дракона. В замке находится лаборатория алхимика, Тронная зала, Зал для торжеств, сцена для выступлений, Комната мага и Тайная комната. В тайную комнату может попасть только смысленый ребенок с чистым сердцем, а для этого он должен будет разгадать «Загадку мага».

ВЕЛИКОЕ ДРЕВО



Великое древо – центр, вокруг которого вырос ФантазиГрад.

Давным-давно Древо проросло из луча света, который обронил на землю Великий Орел.

За много столетий до Изгнания Урлока небольшая группа мирных землепашцев, прячась от вражеских набегов, нашла безопасный и живописный уголок для нового поселения. Скромная деревенька в несколько дворов встала на берегу залива, вокруг большого дерева.

На новом месте люди продолжили заниматься земледелием и простыми ремёслами. Но под сенью древа у простых работяг стали рождаться новые идеи, им открылась радость творчества. Одежда стала прочнее, инструменты надежнее, урожай – богаче. Оказалось, листва дерева собирает из мира поток энергии и распространяет вокруг, помогая людям раскрывать свои таланты. Ощущение постоянного творческого поиска стало привычным для поселенцев. Некогда небольшой посёлок вскоре стал центром науки и искусств.

Любознательность, положительные эмоции и чистые помыслы окружающих и сейчас питают древо. Но настали беспокойные времена. Весь мир узнал о магических свойствах дерева и о богатстве расположившегося под ним города. И теперь злые силы пытаются захватить и разрушить город, чтобы самим «питаться» мудростью Великого древа. Городу нужна помощь. Корни Древа открыли портал в наш мир, чтобы дети смогли помочь ФантазиГраду победить зло. Верным защитникам следует помнить: надо упорно хотеть добиться доброй цели, а древо поможет

Королевский фрегат «Хранитель морей»



В 1999 году после ИД на Фантазиград напали корабли морских разбойников. Пираты разрушили всю портовую площадь и разграбили многие дома. После того, как пираты скрылись в море, король Дарион отдал приказ о создании королевского флота Фантазиграда. Для его строительства в город съехались лучшие мастера со всего мира. За создание самого главного корабля флота – Королевского Фрегата взялись гномы-корабельщики, непревзойденные мастера своего дела. Руководил строительством сам мастер Намбар, заявивший, что без его ведома на корабле не будет вбит ни один гвоздь.

Деревья для мачты и корпуса корабля были привезены из Зачарованного Леса, с самых дальних уголков королевства. Доски из этих деревьев были тверже камня и легче пера грифона, поэтому корабль получился очень крепкий и быстрый – ему были не страшны ни пушки врагов, ни скалы, ни шторм. Паруса плели эльфы из волшебных нитей: их не мог разорвать или испортить ни один ураган. Мастера гномы снабдили корабль кабиной навигации с самым современным оборудованием и отсеком для подводного плавания. Намбар только цокал языком от удовольствия: лучшего корабля не было во всем мире.

Едва фрегат был спущен на воду, на горизонте появились флаги кораблей морских разбойников. Каково же было удивление пиратов, когда у города их встретил не пустой порт, а огромная боевая флотилия. От одного только грозного вида фрегата, разбойники впали в ужас и уплыли восвояси. С тех пор корабль стали называть «Хранитель морей» - так как все знают, что пока он стоит в порту, городу ничего не угрожает.

После окончания службы в «Хранителе морей» была большая честь. В команду отбирались только те,

Сумеречный грот



«Сумеречный грот» находится в самом центре ФантазиГрада. Именно там много веков назад обосновались первые поселенцы, которых привлекла магия Великого Дерева. Постепенно деревня поселенцев росла и расширялась, превращаясь в город, столицу будущего королевства. Со временем стал вопрос – что же делать с пещерой посередине города? Первый правитель города «Барио» решил, что грот должен остаться на месте. Он велел застроить вход в пещеру и начать внутри исследование жизни первых поселенцев: их традиции, быт и т.д. Исследования продолжились и при короле Дарионе. Археолог Фандис с увлечением принялся изучать содержимое грота и сделал немало интереснейших открытий.

Однако, как однажды признался Фандис, он не открыл и тысячной доли того, что хранят в своих глубинах стены пещеры: «Мы копаем все глубже, но чем больше мы узнаем о прошлом, тем яснее понимаем, что мы ничего о нем не знаем!». Кости динозавров, старинная посуда, древние рукописи – грот хранит в себе тысячи нераскрытых тайн и загадок. И недавно к ним добавилась еще одна – капитан Рамир из дальнего путешествия привез Таинственный саркофаг

Содержание:

1. Список всех персонажей и объектов

2. Действующие персонажи

3. Персонажи из праистории

4. Совет старейшин

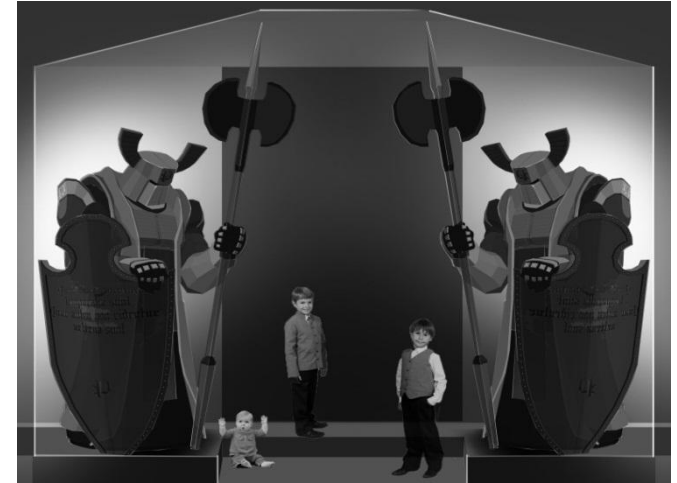
5. Ключевые артефакты

6. Ключевые здания

7. Ключевые объекты

Стражи замка

Два исполинских бессмертных каменных волшебных рыцаря, созданные магом Истором для охраны замка. Своим пронзительным взглядом они могут заглянуть в самую суть человека и понять злые у него или добрые намерения. Они впускают в замок только людей с добрым сердцем и чистыми помыслами. Именно поэтому маг Вартос не может пройти в замок к секретным артефактам Фантазиграда.



Единорог Майро



Единорог на Лужайке единорогов (Майро -«Конь») Стоит в виде мягкой безопасной статуи на краю детской зоны – Лужайке единорога. Дети могут сфотографироваться на его фоне. Единорог охраняет Королевский лес и поддерживает в нем гармонию.

По легенде дикого единорога поймал и приручил эльф Пилин, когда отправился в Зачарованный лес за древесиной для строительства Королевского фрегата. Только единороги настолько сильны, что могут сдвинуть с места повозку с древесиной волшебного дерева. С тех пор Единорог живет в

Мистический саркофаг

Саркофаг древнего правителя далекой южной страны, который привёз из опасного приключения мореплаватель Рамир, хранится в Сумеречном гроте. Тысячелетняя магия позволяет мумии на время пускать в себя дух мудрого Фараона. Он поможет всем, кто ищет информацию, и хочет использовать её во благо. Но только задать вопрос Фараону совсем непросто. Чтобы мумия заговорила, надо доказать, что ты смелый, ловкий и смыслённый! Пока еще никому не удавалось открыть



Паста великана

Тифона



Паста великана, которая расположена в стене зубной клиники – он пришел вылечить зубы.

Тайная комната – зеркальная комната в Башне мага. В ней маг Истор испытывал новые заклинания.