

Ежегодная Большая Балтийская Ролевая Игра

# Baltic Fest 2017



The Elder Scrolls V

# SKYRIM

**Книга Побочных Заданий**

По любым вопросам обращаться по адресу:

[assignators@gmail.com](mailto:assignators@gmail.com)

## Общее положение

Сайд-квесты в игре являются не обязательными, они никак не влияют на общий игровой счёт, но позволяют заработать определённые игровые бонусы и просто интересно провести свободное (от основного сюжета) время.

### Краткие правила для тех, кто не хочет читать подробные

Если вы видите на полигоне странные объекты или предметы рядом с которыми есть **красная ленточка**, ничего не трогайте. Если видите человека в **жёлтой повязке**, игнорируйте его, по тем же правилам, что и носящих белые повязки (мёртвые, вне игры).

#### Правило 1:

Все сайд квесты можно получить из **свитков** в библиотеке Торговца Артефактами. Квест можно выполнить только в том случае, если вы прочитали **свиток** лично. **Свитки** можно читать за определённую плату в самой библиотеке:

- Вы не можете выполнять квест, если кто-то просто о нём «рассказал»;
- Квест можно выполнять в команде, в таком случае все участники должны прочесть квестовый свиток.

#### Правило 2:

Все квестовые локации помечены красной ленточкой так, чтобы их легко было обнаружить на полигоне. Если вы нашли такую локацию, вы можете её осмотреть, запомнить, но категорически запрещается трогать что либо в **радиусе 5 метров** от ленточки, если только вы не выполняете квест, который с данной локацией связан. *«Выполнять» квест означает, что вы прочитали свиток и точно знаете, что эта локация относится напрямую к свитку.* Если вы не уверены, что данная локация связана с вашим квестом, статус «выполняется» не считается действительным для данной локации.

#### Правило 3:

Если вы **выполняете** квест, то вы можете брать квестовые **предметы в зоне красной ленточки (5 метров)**. Все предметы, которые можно брать, имеют прикрепленный к ним **брелок** с описанием. **Брелок** может иметь статус "неидентифицированно", в таком случае предмет нужно отнести на идентификацию Торговцу Артефактами.

**Квестовый предмет** может быть передан/обменен/продан кому угодно, даже если другой участник не является исполнителем квеста.

#### Правило 4:

Около каждой **квестовой локации** можно найти **табличку с номером**. Вы имеете право попросить у Торговца Артефактами почитать **информационный свиток** под этим номером. Вы имеете право на бесплатное прочтение только если вы **выполняете** квест и смогли найти **табличку**, иначе придётся платить деньги.

**Информационный свиток** содержит знания о квестовых объектах, предметах, и помогает вам понять, что нужно сделать:

- По умолчанию, вы можете читать **Информационные свитки** за деньги;
- Бесплатно вы получите свиток только тогда, когда сможете пояснить Торговцу Артефактами, зачем он вам нужен. Т.е. вы будете выполнять какой-то квест и придёте в библиотеку за справкой.

## Правило 5:

В некоторых **локациях** будет возможность надеть жёлтую повязку. Надев жёлтую повязку, вы выходите из игры (применимы все правила белой повязки). Но, вместе с тем, вам будут даны чёткие инструкции, что следует делать дальше. Вы должно строго следовать инструкциям в свитке, не отвлекаясь ни на какие посторонние действия. Если вы не хотите им следовать, вы должны вернуться туда, где нашли повязку, снять её, и тем самым попасть обратно в нормальную игру.

В жёлтой повязке вы можете взаимодействовать только с такими же «жёлтыми повязками». Например, если у вас задание убить монстра у алтаря, вы наденете повязку, пойдёте к алтарю, найдёте там монстра в жёлтой повязке, убьёте его, вернётесь назад к тому месту, где надели жёлтую повязку, снимите её и вернётесь в игру. Всё это время запрещается идти куда либо ещё.