

НАСКАЛЬНЫЕ ХРОНИКИ, 29 июня – 01 июля, Лейпясую

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПАРА СЛОВ О ПРАВИЛАХ	3
КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ЭПОХИ (ЧТО ЕСТЬ, ЧЕГО НЕТ)	3
Образ жизни	3
Матчасть	3
Мировоззрение	4
Познание мира	4
Искусство	4
Отдельные нюансы	5
Внутриплеменные и внешнеплеменные отношения	5
Имена, прикиды и внешние отличия	5
КОНЦЕПЦИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПЛЕМЕН И ПУТЬ ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ ПОБЕДЫ	7
Взятие в плен	7
Защита территории	8
ОТЫГРЫШ СЕКСА	8
ЭКОНОМИКИ НА ИГРЕ НЕТ!	9
ЗВЕРИ И ОХОТА	9
Тотемные звери	9
Шаманские звери	9
Промысловые звери	10
Отыгрыш охоты	10
Непосредственная добыча животного	10
ПАТРИАРХАТ И МАТРИАРХАТ	10
Стандартная, обобщенная практика матриархата предполагает:	10
ПЛЕМЕНА	11
Ежи	11
Мыши	12
Мамонты	13
Ленивцы	13
Кабаны	14
Мастерские персонажи вне племен	15
ПРАВИЛА ПО ШАМАНИЗМУ	15
Что делает шаман?	15

Что может шаман?.....	15
Чего не может шаман?	15
Как он это может делать?	15
Как выглядят обряды?.....	16
Кто кастует обряды?	16
Какие традиции шаманизма мы принимаем?.....	16
Шаман и гендер.....	16
Отдельные моменты	16
МАГИЯ	17
ЦЕЛИТЕЛЬСТВО И ТРАВНИЧЕСТВО	17
Целитель.....	17
Травник.....	18
Сочетание профессий.....	18
Ученики	18
ЯДЫ	19
Стандартные яды.....	19
Яды индивидуального приготовления	20
Дополнительно.....	20
ДРУГИЕ РОЛИ И ПРОФЕССИИ	20
ПРАВИЛА ПО БОЕВКЕ И МЕРТВЯТНИКУ	20
Бой и похитовка	20
Оружие одно для всех племен:.....	21
Ловушки:	21
Хитосъем:	21
Оружие зверей:	22
Укрепления:	22
Связывание и оглушение:.....	22
Пытки:	22
Дополнительно:.....	23
Мертвятник:	23
ПУСТОШЬ МЕРТВЫХ	23
ЧИПОВКА И ПОБИРАЕМОСТЬ	24
МАСТЕРСКИЕ ПЛЮШКИ	24
Безусловный ништяк следует за:	24
Допускается ли... ..	25

ПАРА СЛОВ О ПРАВИЛАХ

Скажем сразу и честно: игра сделана для поржать. Действовать на серьезных щах не то что не рекомендуется, но просто как-то смешно. Поэтому многочисленные спецсвойства и прочие прелести игротехники сделаны заведомо несерьезно, хотя и функционально.

В правилах нашей игры – как и вообще в любых правилах для любых игр – имеются дырки. Некоторые оставлены специально, но вообще прописать абсолютно все и невозможно, и не нужно. Мы и не пытались.

Поэтому все, что не имеет четкого описания, на нашей игре **возможно**. Результативность каждого такого момента определяется по месту и складывается из трех критериев: качество отыгрыша, уместность действия и адекватность решения.

МЫ ПОЛАГАЕМСЯ НА ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ, ЧУВСТВО ЭПОХИ И МНЕНИЕ ИГРОТЕХНИКА.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ЭПОХИ (ЧТО ЕСТЬ, ЧЕГО НЕТ)

Историческое пространство игры не претендует на документальность и достоверность. Предвидим вопрос от знатоков эпохи и сразу отвечаем на него: хотя игра и не реконструкторская, тем не менее ЛЮБЫЕ качественные отыгрыши эпохи, ЛЮБОЙ соответствующий антураж и ЛЮБАЯ историчная матчасть приветствуются и приносят мастерские ништяки в виде бонуса. Об этом – ниже.

У нас - условная граница между мезолитом и ранним неолитом. БОльшая часть культуры - приобретение мезолита, но он уже начинает меняться и приобретать черты, характерные для более поздней эпохи. Неолитическая революция потихоньку начинается, хотя ее очертания еще неясны.

Образ жизни

Мы по большей части охотники и собиратели, но вполне возможны эксперименты с окультуриванием растений, хотя бы на примитивном уровне (например, охраны плодовых деревьев).

Впрочем, это не обязательно, племя само решает, надо ли оно ему. Экономии на игре НЕТ, но качественный отыгрыш работы с ресурсами поощряется мастерскими бонусами.

Эпоха массовых охот потихоньку заканчивается: непуганой мегафауны уже немного, но охота - по-прежнему главный ресурс. И прежде всего - командная охота на довольно крупного зверя.

Уже приручена собака, хотя до верховых и тягловых животных мы еще не додумались. Вернее, начинаем додумываться и экспериментировать.

Поэтому если вы приведете дикую лошадь и начнете отыгрывать ее приручение - ок, возможно. Но массовой буденновской конницы не ждите. Или ловите большую птичку обоснуя и кормите мастеров ее хорошо - очень хорошо - приготовленным мясом.

В принципе мы все еще кочевые (и это главное препятствие в развитии земледелия), но мы не просто шарахаемся по саванне, а имеем 2-3 сезонных стойбища.

Матчасть

Огонь, разумеется, давным-давно есть. И мы умеем его не только поддерживать, но и добывать.

Имеются развитые каменные орудия, применяется кость, известны основы шитья, налицо сосуды (долбленые, плетеные, каменные), плавсредства (долбленки, плоты), разборные жилища, есть опыт строительства примитивных-но-эффективных заграждений, переправ, ловушек.

Из оружия используются дубины, ножи, луки, дротики, копья.

Начинаем эксперименты с керамикой. Железа нет и не предвидится.

Ткачество... ну, вообще-то его нет, но мы понимаем, что без тряпочных элементов прикида не обойтись. Поэтому - пусть будет. Но шкуры и кожи лучше.

Мировоззрение

У нас имеется представление о потустороннем - отсюда и шаманы, и тотемы.

Мы знаем, что мир населен духами, и что они постоянно контактируют с нами. В каком качестве - это вопрос к шаману, каждое племя вправе разрабатывать свою доктрину, но в целом у нас ритуальный шаманизм.

Шаман - не столько эзотерик и мистик, сколько менеджер по работе с глюками; все довольно утилитарно, хотя никто не мешает шаману уходить и в более глубокие духовные практики и даже в отшельничество. Но это уже совсем серьезно, и если оно случится, то мастера обратят на это особое внимание.

При этом влияние духов вполне ощутимо и материально: дух мертвеца, например, может кого-то сожрать, а некормленный тотемный зверь может и взбунтоваться. Кстати, тотемные звери у нас живут в почитаемом... зоопарке, вольере, на свободе с подкормкой - это уж каждое племя решит само. Но в пределах племенной территории. И они персонализированы: тотемный зверь имеет конкретное воплощение. Нельзя объявить им первого попавшегося волка - нет, тотем воплощает конкретный прикормленный волк вот с этим пятном на морде.

Мы чтим предков, но как-то вяло, до конфуцианства мы еще не дошли. Впрочем, у предков на сей счет может быть другое мнение - напоминаем, на игре нематериальное может влиять на материальное.

Влияние шамана прямо пропорционально его умению работать с духами.

У нас есть ритуалы погребения и выраженные этапы инициации (напр., смена детского имени взрослым). Остальное - на вашу фантазию.

Познание мира

Мы знаем о нем достаточно много: ориентируемся по солнцу, луне и звездам, имеем примитивный, но достаточно точный календарь (лунный или солнечный - каждое племя решит само, но вообще это неважно), знаем природные циклы и умеем ими пользоваться. У нас множество примет, развитое географическое мышление, мы не боимся отправляться в многодневные, а то и многомесячные охотничьи экспедиции.

Есть понятие "разведка территории".

У нас есть медицина, травничество, даже травматология в ее зачаточно-инфернальном варианте.

Искусство

Здесь не будем останавливаться на исторической правде - нам главное, чтобы ваши произведения выглядели антуражно, а нюансы уже не так важны. Так что посмотрим альбомы по первобытному искусству.

И помним, что у нас - примитивные инструменты из камня, кожи, дерева, обсидиана. И материалы соответствующие, так что не нужно нести акварельную бумагу - не прокатит.

Прикладное искусство уже известно, поэтому вышивки и орнаменты - да. Только вот искусство окрашивания мы пока не освоили, поэтому придерживаемся природных цветов. Кислотно-зеленые ленточки, увы, не пройдут.

Музыка, танцы - все на усмотрение и в рамках эпохи (барабан/бубен - да, виолончель - нет).

Отдельные нюансы

Каннибализм - исторически хрен его разберет, но скажем так - да, возможен, но нет, не обязателен. Каждое племя решает само. Человечина не является постоянным пунктом меню, но по праздникам или в ритуальных целях может употребляться. А может и нет.

Речь у нас развитая, с грамматическими конструкциями, с довольно развитой системой числительных, но абстрактные понятия только начинают формироваться. Поэтому диспут о диалектике мы ведем с большим трудностями и постоянно скатываемся к предметному миру.

Внутриплеменные и внешнеплеменные отношения

Как говорил товарищ Карл Маркс, у нас общинно-родовые отношения. Мы - универсалы: каждый одновременно и охотник, и воин, и ДМБ наступает только в могиле. Т.е. разделения труда пока нет.

Естественно, оно может быть по факту, и хороший художник может получать ништяк просто за свое искусство, а хороший воин может больше времени уделять охране поселения, а не охоте. Но БОльшее, а не все, и если рядом бродит хавка - охотятся все. А если враг - то дерутся все. Впрочем, вождь или старейшина могут предписать иное - это оставляем на отыгрыш.

Теперь хитрое: в части поселений есть патриархат, а в части - матриархат. И это важно. Просто потому, что племена могут сильно не понимать уклад соседа и очень волноваться по этому поводу. Ну, и другие нюансы тоже.

Семейные отношения тоже странные: разумеется, не идет речи ни о каком целомудрии. Дети и беременные женщины - важнейшее достояние племени, но внутри племени женщина тоже решает свои задачи. Посему чисто семейные отношения есть, имеется многобрачие (полигиния, полиандрия), может быть групповая семья. Похищение женщин/мужчин из других племен возможно и считается в целом разумной практикой. Как отреагирует семья похищенного - вопрос. А вот в своем за такое дело могут и замочить... т.е. имеется базовое понятие права вообще, права личности в рамках интересов племени и права собственности, но никаких писаных законов, конечно, нет.

Повторные выходы замуж - да. Разницы между законными и незаконными детьми нет.

Статус вождя/матриарха определяется личными качествами.

Статус участника племени - тоже.

Детей учат.

С другими племенами нет безусловной вражды, но вообще-то задача - потырить их ресурсы и захватить их земли. Поэтому мы можем с ними даже чем-то меняться (понятие мены давным-давно есть), но не упустим случая забить, выгнать, отобрать и трахнуть.

Имена, прикиды и внешние отличия

Как мы все помним, племена у нас изрядно отличаются по укладу, да к тому же изначально не знают языка соседей. Ну, и внешне племена отличаются.

МЫШИ рисуют себе выступающие зубы и усы-вибриссы, выбирают одежду, максимально открывающую тело. Порнографию устраивать не обязательно, но все-таки концепция у них далека от скромности (см. соответствующий пункт).

ЕЖИ красят носы в черный цвет, таскают много оружия, делают примитивные доспехи или их элементы (от ударов не спасает, хитов не добавляет, см. правила по боевке). Они ведь у нас милитаризованные ребята.

ЛЕНИВЦЫ, разумеется, ленятся. Поэтому носят самую грубую одежду: мешковину, рванину, бесформенные балахоны. Причесываться не любят. Порой на них вырастают водоросли, поэтому если вы увидите нечто с зелеными прядями в волосах - это явный ленивец.

МАМОНТЫ любят мохнатую одежду: гетры, меховые перчатки, наручи, жилеты, плащи - что угодно, было бы с шерстью и мехом. Некоторые повязывают себе меховые хайратники. В качестве боевой раскраски применяют длинные полосы на щеках.

КАБАНЫ в целом никак не регламентированы – в эту локацию заезжает сыгранная команда, поэтому в частности мастера не вмешиваются. Единственное требование – стилистическое единство в боевой раскраске.

Можно ли не делать боевую раскраску?

Да, можно. Вообще это не такая уж священная корова: раскраску можно менять время от времени иди в зависимости от событий в жизни персонажа, можно творчески дополнять, можно даже копировать чужую (как вы будете объясняться с племенем, для которой она родная – дело ваше).

При выборе прикида помним, что у нас все-таки мезолит, а не ивановская ткацкая фабрика. Поэтому кислотным цветам, плащам из болоньи, анаракам и прочим кольчугам наше пламенное НЕТ.

В остальном одежда, украшения и проч. не регламентируется. Можете устраивать дикую пышность, можете ограничиться минимализмом.

ИМЕНА

Напоминаем, что мы НЕ ДЕЛАЕМ реконструкции, поэтому любое племя и любой игрок вправе выбирать имена и модели именования, которые ему ближе.

В принципе мезолит/неолит уже знает понятие "сакральность" и обладает достаточно развитой системой жизненного цикла человека. Поэтому имя для нас - не просто прямой ID, но прежде всего - сложный идентификатор, отмечающий многие параметры: возраст, статус, мировоззренческие предпочтения, основные события в жизни...

Строго говоря, это те самые коды инициализации, работающие и по сей день. Поэтому персонаж может иметь имя_данное_при_рождении, имя_данное_при_инициации, имя_сакральное, имя_титул, имя_родовое...

Некоторые из них могут быть тайными: например, во многих культурах скрывали имя, данное при рождении, а в некоторых традициях шаманы скрывали имя, под которым ходили в верхний/нижний мир. Рассекречивание этих имен кому-либо означало или глубочайшее доверие, или величайшую глупость.

Какие именно модели именования использовать - это дело ваше. Хоть Моржовый Хрен, хоть Облако Мудрости, хоть Гыгыр-сын Габылурки-дочери Мудрокошки-Ведающий-где-пасутся-лоси-рано-поутру-в-приступе-сексуального-безумия, хоть Убийца Разума, хоть Сила-покоритель-оленей, хоть Смун брат Скунса - мастерам, по сути, без разницы. Единственное, на что мы обратим внимание - это на целостность отыгрыша.

Особенно важны имена у шаманов и вождей.

Впрочем, здесь многое зависит от конкретной модели отыгрыша, но сразу хотим подчеркнуть: демонстративное пренебрежение шамана к имени, своему или чужому, или демонстративное подчеркивание отсутствия имени/признака/дифференциации имен вызовет вопросы у мастеров. Потому что здесь одно из двух: или перед нами очччччень продвинутый шаман, или игрок не врубается в моделируемую среду.

Небольшой [очерк об именах](#) мы выкладывали в группу: советуем его прочесть. Все прочие детали именования – на ваше усмотрение и на ваш отыгрыш.

КОНЦЕПЦИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПЛЕМЕН И ПУТЬ ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ ПОБЕДЫ

Итак, самое главное - как победить в нашей ролевой игре? Да, это возможно, хотя и совершенно не обязательно.

Собственно, главная цель игры - захватить чужие уголья, территорию другого племени.

Разумеется, делить лес мы не будем, и если вы понаставите ограждений посреди долины ровной, то вам это ничего не даст.

Захват территории отыгрывается СОЧЕТАНИЕМ четырех факторов: захват чужого тотемного животного, захват кого-то из руководства чужого племени, убийство чужого шамана, доставка захваченных в вашу локацию.

Только так.

Обратите внимание на слово "захват": его надо понимать буквально. Убийство чужой тотемной зверюшки автоматически лишает вас всякой возможности захватить чужую территорию. Т.е. чужому племени, конечно, будет несладко, но и вам с той радости одни убытки.

Процедура захвата описана в правилах по боевке, как и варианты примитивных укреплений, ловушек и т.п.

Как выиграть

1. Тотемные звери представлены конкретными игроками. Т.е. тотемным зверем является конкретный /например/ мамонт, а не просто выловленный в лесу и назначенный главным. Они обладают когтями-клыками (моделируется оружием), имеют хиты и могут убивать. Причем вооружение тотемов может быть, скажем так, неожиданным для вас... Оно преодолимо, зверюшку можно убить, можно захватить, можно перехитрить, заманить в ловушку и т.п., но помним, что это ЖИВОТНОЕ, хотя и довольно интеллектуальное.

2. Руководство племени - это вождь или старейшина (смотря какой строй выберет конкретная команда). Но это не десять человек совета, а один главный (он будет). Или члены его семьи. Как их найти? - а вот хороший вопрос! Учтите, что изначально вы не понимаете чужого языка - его надо выучить. Как именно? - об этом ниже.

3. Убийство шамана вполне возможно, хотя он тоже вооружен. Просто от убийства как такового никаких последствий нет - автоматического результата смерть шамана не несет. Но как можно быть уверенным? - шаман все-таки... Но тут уж ему надо будет включить мозг и все остальное. Во всяком случае, у вас есть шанс убить шамана без последствий, а у шамана есть возможность превратить свое убийство в очччччень рискованное предприятие. Но помним и о шаманах других племен.

4. Чтобы все сработало, вам надо доставить захваченный тотем и кого-то из семьи вождя в свое племя, в ваше стойбище, и убить чужого шамана (до, после или во время всей операции). Только после выполнения **всех этих условий** считается, что вы захватили чужое племя, и все оставшиеся на его территории становятся вашими пленниками. Кто в этот момент был на охоте или где-то шарахался, тот избегает плена.

Взятие в плен

Пленником считается человек или тотем, обезоруженный, приведенный в беспомощное состояние (будет в правилах по боевке) и доставленный в ваше племя. Как вы его доставите - дело ваше, но помните о травмобезопасности и о том, что в ходе доставки пленник может всеми доступными способами выражать свое несогласие и альтернативный взгляд на мир: он может орать, падать на землю, тупить, дергаться, устраивать итальянские забастовки, тянуться к оружию,

убегать и т.п. Его, конечно, можно оглушить, но тогда он никуда не пойдет и вам придется его нести. Его можно связать (детали в правилах по боевке), но и в этом есть свои неудобства. Как вы справитесь с этой проблемой - ваше дело, способов достаточно. Можно подкупить, уговорить, напугать, уложить на носилки, перекинуть через плечо...

В плену человек или тотем может находиться любое время.

Как вы будете обращаться с пленным – ваше дело. Помним, что идеи рабовладения у нас пока нет, но... дальше начинается отыгрыш.

Пленник может бежать от вас, может украсть оружие и полезть в драку, может убить себя. Его можно использовать в сексуальном (умыкание женщин/мужчин), хозяйственном, боевом отношении. Его можно принести в жертву, отдать детям как игрушку, привязать к дереву, просто связать и пусть валяется и т.п.

Все личные и командные спецсвойства в плену продолжают действовать.

Защита территории

Каждое поселение будет иметь глухие нештурмуемые стены и открытое пространство. Его можно (но не обязательно) перекрыть заграждением. Это ни разу не крепость, а скорее защита от животных и блок от внезапного нападения.

Ограждения можно ставить, можно не ставить, это на ваше усмотрение. Ограждение может разрушить только человек или мамонт. Другие звери его не ломают и не преодолевают. Детали - в правилах по боевке.

Как и где вы будете держать вашего тотемного зверя - решайте сами. Вольер, прикорм, клетка - дело ваше. Но помним, что животное тоже обладает своими желаниями...

Повседневное взаимодействие

В принципе наша задача - веселое мочилово с радостным таскаловом, но возможны и другие варианты - меновая торговля (до денег нам как до Пекина раком), союзы, влюбленности, профессиональные разговоры шаманов...

Все бы хорошо, но МЫ НЕ ЗНАЕМ никаких языков, кроме своего собственного. Нам придется изучать язык другого племени или налаживать беседу жестами.

Язык можно узнать от пленника, если он провел в вашем поселении не менее часа и если вы отыграли изучение языка. Результат фиксирует игротех или региональщик. То же можно сделать в лесу на пенечке - побеседовать не менее часа, отыграть изучение языка и потом утвердить у игротеха или региональщика.

От одного человека могут научиться и остальные, и если вы хотя бы раз отыграли изучение языка другого племени, то считается, что его выучили все (не будем усложнять, игра-то не про лингвистику). Но с языком другой локации придется все начать сначала.

Письменности у нас нет, даже узелковой. Могут быть календари, рисунки, условные знаки, но не письменная речь. Обычаи племен тоже могут разниться, поэтому непонимания возможны в любой момент. Вот и думайте, что оно значит, если вождь соседей плюнул вам под ноги...

ОТЫГРЫШ СЕКСА

Относительно умыкания и дальнейшего использования: помним о роли секса в непростой семейной жизни позднего мезолита и раннего неолита - она велика. В принципе хоть массовые радения устраивайте - чем интересней процесс, тем вам веселее, а за красивые командные отыгрыши следуют мастерские плюшки.

Отыгрыш секса может быть любым, здесь все на отыгрыш, но **СТРОГО до стоп-слова**. Причем произнести его может любой участник, а не только девушка.

Изнасилование отыгрывается раздеванием до стоп слова + расчесыванием волос. Связывание в процессе изнасилования (мы ведь дикие люди) - на усмотрение игроков, но за нарушение безопасности отвечает связывающий. Причем на все 100%. Что-то вывихнули - вам везти человека в больницу, объясняться, оплачивать лечение... поэтому просим трезво определять уровень ваших знаний.

Помним, что у нас все-таки уже есть семейные отношения, и даже групповая семья - это семья. С тещей. С историями "а вот у соседа в пещере новые шкуры". С императивным "хочу жрать уже!". И т.п.

ЭКОНОМИКИ НА ИГРЕ НЕТ!

Экономики на игре нет, поэтому охота не нужна для игротехнического выживания (голодному движку - наше пламенное мезолитическое "нет!"). Но если вся команда будет весь день сидеть на бревнышках, у региональщика возникнет закономерный вопрос "а что вы тут жрете-то?" и в кармане зашевелится закономерный кирпич. А если вы отыграете красивую охоту, с предварительными обрядами, самой ловитвой, дележом добычи и т.п., то это может принести дополнительные бонусы. Ну, и уж точно отсрочит прилет кирпича.

В остальном все остается на отыгрыш. Например, племенные советы, наследование, обращение к шаману или его инициативы - это все контролируется очень поверхностно, лишь бы игра не пошла по бивням мамонта. Все на доверии на здравомыслии.

ЗВЕРИ И ОХОТА

Звери на полигоне делятся на 3 вида: тотемные, шаманские и промысловые.

Тотемные звери

Тотемные звери олицетворяют собой локации и игротехнически привязаны к ним (хотя могут и гулять по полигону). Они высокоинтеллектуальны, но все-таки это животные.

С ними могут общаться только шаманы и - в отдельных случаях - сумасшедшие.

Это: Еж (вероятно с Ежихой) Мышь, Мамонт, Кабан, Ленивец. Все они могут общаться между собой.

На тотемном звере есть хиты и на теле, и на оружии. Убивать их можно, но это совершенно бессмысленно: племя, лишенное тотемного животного, превращается в толпу отморозков, а убийцы тотема лишаются шансов на захват земель этого племени. Т.е. прямого запрета нет, но и толку немного.

Хитовка для тотемных зверей: 6 на теле и по 3 на оружии.

Шаманские звери

Шаманские звери заняты игротехническими задачами: взаимодействуют с шаманами и жмурами. В боях они не участвуют и хитов не имеют.

Это: Птица и Змея, Волчица. Возможно, будут другие.

Оружие проходит сквозь такого зверя, не снимая хитов и ничего не принося охотнику. По сути, вы видите призрачное животное - такую дымку пугающих очертаний.

Промысловые звери

Промысловые звери предназначены для охоты, но и сами могут нападать на людей.

На зверях своя хитовка: 3 на олене-лосе, 4 на кабане и волке, 5 на львах и тиграх. На оружии - 3 хита у каждого.

Отыгрыш охоты

Промысловых зверей пока что немного, к тому же у нас нет голодного движка и питание племени не зависит от реального количества заохоченных зверей.

Отыгрыш охоты - это процесс подготовки, выхода на охоту, принося добычи, разделки животного.

Например (но не обязательно): перед охотой мужики исполняют танец, шаман гадает на удачу, охотники уходят в лес, возвращаются с какой-то шкурой на палке, отыгрывают разделку животного и распределение частей тела, отыгрывают умиротворение духа зверя. Это хороший отыгрыш, всем уважение. Можно использовать и другие модели.

Если вы заохотите зверя - вообще супер.

Непосредственная добыча животного

Добыча животного - если вы его встретите - отыгрывается снятием с него хитов. Животное можно пострелять луками или сулицами, а можно догнать и затыкать копьями/ножами/побить тимбарами. Зверя можно бить не метательным оружием, даже если он бежит. Его можно вынести на бегу.

Считается, что вы догнали зверя, только если он остановился. Вынести его можно и на бегу, но если вам нужно, чтобы он остановился (например, для отыгрыша), то придется ждать, пока он сам остановится. Или как-то тормозить его.

Зверь может (и будет) отбиваться, снимая хиты с охотников.

Зверь может нападать на людей, вредничать вблизи поселения и т.п.

В роли животного можно выйти из мертвятника, если вы захотите спланировать и отбить не два часа, а час. Детали прикида предоставляют мастера.

ПАТРИАРХАТ И МАТРИАРХАТ

У нас, как известно, пять племен.

Из них четыре живут в матриархате, а четвертое, слегка отставшее, предпочитает патриархат.

Это отставание вполне преодолимо, никакой исторической пропасти нет, просто так получилось.

Прежде всего оговоримся, что каждое племя может самостоятельно выбирать свое видение матриархата/патриархата, и если ваше видение не ломает игру через колено, то мастера не будут вмешиваться. Мы не делаем реконструкцию, потому от базового видения можно отходить, его можно развивать, дополнять или сокращать. Главное - соблюдение общего принципа, а дальше чем интереснее ваше развитие темы, тем лучше для игроков и тем веселее мастерам.

Стандартная, обобщенная практика матриархата предполагает:

- лидирующую роль женщин в жизни племени, в принятии решений и т.п.
Возможны варианты: или только женское правление, или совместное правление жены/мужа сестра/брата при доминировании женщины.
- наследование и исчисление генеалогии по материнской линии (матрилинейность).
- поселение молодой пары в доме жены (матрилокальность).
- вариант групповой семьи "одна женщина - несколько мужей" (полиандрия).
- преимущественное право женщины в разделе имущества и при наследовании.
- преимущественное право женщин на роль в жизни детей (материнское право).

- доминирование женщин в бытовом, хозяйственном, а иногда и военном отношении (про неолитических амазонок мы еще расскажем).

Соответственно, в патриархате все наоборот.

Далее вопрос степени: в принципе возможны как крайние формы матриархата/патриархата, когда пол, назначенный слабым, подавлен почти полностью и бесправен от слова совсем, так и более сложные ситуации, когда все равны, но кто-то немного равнее. В таком случае статус "не главного" пола довольно высок.

Могут быть варианты - и лично нам они видятся наиболее интересными - когда "слабый пол" должен доказать свое почти-равенство с сильным полом в ходе каких-то действий, ритуалов, инициаций, охотничьих, интеллектуальных или военных достижений.

Возможно решение, когда женщины/мужчины племени почти равны друг другу, а вот пленные - нет, и к пленной женщине уважения намного больше, чем к пленному мужчине. Можно и так, почему нет?

Ну, а какие возможности таятся в соответствующем отыгрыше секса...!

Одним словом, конкретное решение оставляем на усмотрение локаций. Мы поможем, но настаивать не будем. Чем интереснее будет задумка, тем веселее играть.

Впрочем, поставим одно ограничение: вождь и лица, принимающие решения, должны соответствовать модели "в матриархате - дамы, в патриархате - мужчины". А вот введение другого пола в совет или на иные важные должности мы оставляем на усмотрение команд.

Шаманы могут не соответствовать сильному полу.

И помним, что тот или иной строй может и должен отражаться в повседневной и культовой жизни: в именах, обращениях, символике, обрядах... И чем полнее будет разработана (и воплощена) концепция племени, тем больше будет мастерских плюшек. А они вам ох как пригодятся!

ПЛЕМЕНА

Ежи

Девиз - "хоть на еже, но сверху!"

Главные отморозки на полигоне.

Очень воинственны: если Мыши имеют все, что движется, то Ежи метелят все, что шевелится. В т.ч. внутри собственного племени, ибо колючки не спрячешь. Ну, и за лучшую самку/самца тоже постоянные драки. И мало забрать добычу - надо ее удержать!

Изобретательство направлено на улучшение и придумывание нового оружия и боевых искусств.

Поэтому вождь - вернее, вождиха, ибо там тоже матриархат - вечно как на иголках и постоянно вынуждена утверждать свою власть.

Внутри племени грызутся все со всеми, пока не начинается пиздец извне. Тогда все распри забываются и перед нами появляется сплоченное воинство.

Шаманы только женского пола, без каких-либо переодеваний. Именно шаманы владеют тонкими методами убийства, типа ядов, отравленных клинков или наркотиков. Все прочие участники племени решают свои разногласия без лишних сложностей.

Поэтому шаманов, с одной стороны, побаиваются, а с другой - относятся к ним несколько пренебрежительно, мол, недостойно воина использовать хитрость в бою.

Вождь не может обойтись без шамана, но понимает, что шаман в принципе может сместить его, и поэтому старается лишний раз не подчеркивать его важности и заслуг.

Спецсвойство шаманки: пока она поет – все игроки из других племен обездвижены, а прочие Ежи могут как-то действовать, но не могут нападать. Такое свойство дается на 10 минут 5 раз в сутки.

Боевой бонус: при нападении на локацию племя достает специальное покрывало из шкур предыдущих тотемных животных - из него вылетают иглы и нападающие укувыливают восвоюси с кучей иголок в разных местах. Но это покрывало нельзя выносить из племени. Оно хранится в доме шамана и переносится как минимум четырьмя воинами.

Только вот даст ли его шаман...

По лесу передвигаются очень осторожно и бесшумно.

Тотемные звери пасутся в специальном краале (загородке). Шаман регулярно собирает выпавшие иглы и вставляет их в боевое покрывало. И вообще только шаман может подходить к тотемным животным - все прочие могут только охранять их, но не общаться с ними.

Мыши

Мышь— суперзверь, способен выживать и приспосабливаться к любым условиям.

В пище неприхотлива. Обожравшись правильных грибов, мутирует в саблезубую крысу-берсерка.

Племя Мыши отличаются крайней выносливостью и плодовитостью: захваченных пленников (и пленниц) ебут насмерть во славу плодовитости (так что разнообразие в отыгрыше секса здесь просто необходимо - в племени мышей это архиважно).

Размножение со всем, что движется - это важнейшая философская мысль племени. И вторая - в крепкой сплоченности и мощной боевой взаимосвязи.

И это отражается во всем - в обрядах, прикидах и проч.

Изобретательство направлено на социальные эксперименты и художественное творчество.

Внутри племени - суровый матриархат (бабы главнее, ибо рожают).

Сила вождихи - в потомках женского рода: чем их больше, тем крепче власть и выше авторитет.

Также они переняли от своего тотема схему охоты— нападают на добычу стаей. И вообще внутри себя Мыши дружны и не делят власть почем зря, зато всегда готовы прийти на помощь без лишнего напоминания. Нападение на одну Мышь неизбежно приводит к столкновению со всем племенем, и никак иначе.

Брачные отношения довольно четкие, причем главная всегда женщина, и дети считаются по матери, а не по отцу.

Шаманы племени обязательно женского рода, но... скажем так, декларативно женского. От реального пола это не зависит. Т.е. шаманка непременно в женском прикиде и с женским именем, но если ею становится мужик, то он поступает точно так же: принимает женское имя, надевает женское платье и ведет себя соответствующе.

Спецсвойство шаманки Мышей: при определенных обстоятельствах (указано в ДК) может зомбировать собеседника на срок до 30 минут 5 раз в сутки. Если перед ней несколько игроков, то срок зомбирования делится на каждого (2 чел – по 15 минут, 3 – по 10 и т.д.).

Зомбированность отыгрывается полным послушанием. Зомбируются те, к кому она в этот момент обращается.

При этом участники племени Мышей не могут нападать, побирать чипы, перестраиваться для нападения и совершать другие активные нападающие действия. Могут убегать, могут освободить пленных, прятаться, словом, только защищаться.

Тотемный зверь живет непосредственно в племени, ходит по поселению совершенно свободно и

может заходить в дома. При этом пленников сначала предлагают для размножения именно тотемному зверю, а потом... а как придумаете, так и будет.
У Мышей очень развито травничество, особенно в части грибов и ядов.

И спецсвойство для Мышей: если кто-то успел захватить грибов, то получает плюс хит на тело. Ограничение – не более 3 раз в сутки. Грибы могут поедаться в натуральном виде (напр.. шоколадные грибы), или в толченом (любой пищевой порошок, напр., сахарная пудра). Достаточно просто положить в рот, - поедать килограммы этого счастья не обязательно.

Мамонты

Философия: время есть, торопиться некуда.

Племя немногочисленно и в основном состоит из небоевого населения, но именно поэтому имеет плюшки: они **ВСЕ оборотни**.

При совершении **несомненного**, но довольно короткого ритуала мамонт-человек превращается в мамонта-зверя с соответствующими хитами на теле и на оружии.

Ритуал: 5-6 прыжков на месте с поворотами вокруг своей оси, 5-6 приседаний с махами руками, сопровождается истошным воплем. Кастовать ритуал не надо – считается, что он и так работает. Эта возможность ограничена предельным количеством превращений - **3 раза в сутки на час каждый раз. Если мамонт не превращается в человека после часа жизни в образе животного, он так и остается животным до конца игры.**

Шаман Мамонтов активно занимается миром мертвых и частенько висит на Пустоши, что тоже интересно и чревато игровыми возможностями.

Спецсвойство шамана Мамонтов: топотучесть. Пока он сильно топает ногами, все, кроме Мамонтов, садятся на землю и не двигаются (происходит локальное землетрясение). Мамонты могут делать что угодно, но не нападать. Действие – 3 минуты 5 раз в сутки. Все это время шаману надо топотать. При этом участники племени Мамонтов не могут нападать, побирать чипы, перестраиваться для нападения и совершать другие активные нападающие действия. Могут убегать, могут освобождать пленных, прятаться, словом, только защищаться.

У Мамонтов патриархат, и они не слишком любят спариваться с другими племенами, если не сказать - брезгуют. Так что сексуальный плен для Мамонта - бесперспективное занятие. Но раз они не только звери, но и люди, то с ними можно договориться... и лучше это сделать.

Важное с захватом территории у Мамонтов: поскольку они оборотни, достаточно убить шамана, захватить кого-то из семьи вождя и прихватить **любого другого мамонта иного пола**, чем член семьи вождя (они оборотни, поэтому все считаются тотемными).

Ленивцы

Философия: "лень - двигатель прогресса".

Например, лень носить, поэтому будем катать... Так появилось колесо.

У Ленивцев матриархат, но спокойный и без перегибов. Ну да, бабы главнее, ну и ок, давайте подремлем еще часок...

Размножаться тоже лень, поэтому развито искусство ухаживания и прикладные искусства, чтоб заинтересовать партнершу/ партнера без лишних движений. Например, песня или рисунок на камне вдохновят Ленивца или Ленивицу гораздо больше, чем захват пленника.

Впрочем, Ленивцы придумали земледелие (опять-таки из лени, чтобы не носиться по лесам), вполне довольствуются фруктами, умеют делать запасы.

Вождиха должна обладать двумя достоинствами: неторопливостью и мудростью в принятии решений, ибо неправильное решение ведет к необходимости действовать, а этого как раз никому

не хочется.

Жилища строят на деревьях (отыгрывается альпинистской обвязкой или устройством навеса; запасы отыгрываются мешками на деревьях).

Им лень сражаться, но если приходится, то Ленивцы стараются побыстрее решить дело. Опять-таки из-за лени: им влом вести долгие войны. Друг другу они обязательно помогут и никогда не бросят соплеменника.

Впрочем, нападение Ленивцы могут просто пересидеть на деревьях: там их не достанет ни копье, ни стрела (буквально: **в своей локации Ленивец на дереве ничем не поражаем**). В других локациях или на общей территории – поражаем.

В качестве пленников годятся только на размножение и на советы "как сделать нечто эффективней и с минимумом усилий". Работать не будут, хоть вы их сожрите.

Единственный, кому не лень — шаман, и ему-то приходится держать на себе максимум управленческих функций. Их немного, но все-таки они есть, да и в любом случае надо как-то добывать еду.

Спецсвойство шамана: умеет наводить ужас на врагов (правда, только на своей территории, и ему надо как-то отыграть этот обряд, не касаясь земли, находясь на дереве. На земле обряд не получается).

Кабаны

Философия: поедай, пока не съели тебя.

Боевое племя каннибалов: любят подраться и потрахаться. В некотором роде – сочетание Ежей и Мышей.

У них средневзвешенный вариант матриархата: пока мужики охотятся и сражаются, женщины правят. Но степень матриархальности не так велика, например, шаман у них мужчина. И вообще мужики – не подкаблучники, а просто на вторых ролях.

Тотемное животное нетерпеливо и деспотично, то и дело чего-то требует.

Спецсвойства шамана: он может вопрошать мертвых: своих – в любом месте, чужих - на своей (кабаньей) территории.

Мертвые обязаны отвечать; они должны говорить правду, но только в рамках заданного вопроса. Разговор с мертвым требует каких-то шаманских действий (не обязательно скакать два часа, но какие-то колдовские манипуляции необходимы). При этом шаман тратит много сил на разговоры с мертвецами, и если короткая беседа потребует 5 минут отдыха под деревом, то долгие дискуссии вызывают полное обессиление, а то и смерть.

Спецсвойство племени: ритуальный каннибализм. Пять раз в сутки они могут устроить ритуальное поедание людей с бонусами на участников: поедание мозга - плюс изучение языка быстрее (после чисто символического отгрыша, минут на 10, или согласование изобретения, или кастовка новых шаманских умений), храбрость - плюс хит на тело, сила - плюс хит на оружие, печень - неуязвимость для яда и болезни.

Действие бонуса – полчаса, а на мозги – бессрочное.

ВНИМАНИЕ!

Все шаманские спецсвойства носят оборонительный или информационный характер. Их нельзя использовать при штурме чужих локаций, например, для завораживания или зомбирования их обитателей. Только для самозащиты, обороны своего поселения или для получения сведений игрового характера.

Мастерские персонажи вне племен

На полигоне могут быть существа, не указанные в списке (сохраним интригу и оставим себе игротехнический рычаг. Не понадобится – не выпустим).

Например, это призраки, духи мертвецов, странные полуживотные существа.

Такие роли не прописываются в правилах, а все нюансы оговариваются с мастерами и указываются в ДК.

ПРАВИЛА ПО ШАМАНИЗМУ

Как мы уже говорили, шаманизм на этой игре носит чисто утилитарный характер. Основная задача шамана - налаживать связь с условно-материальным потусторонним в интересах своего племени. Условно-материальное оно потому, что в принципе может в любой момент потерять эту условность и стать вполне осязаемым и зримым. Например, в порядке мастерского кирпича или от действий другого шамана.

Возможны и обратные варианты, когда кирпич оборачивается плюшкой.

Это может быть, например, дух мертвеца, болезнь, землетрясение. помешательство тотемного зверя, ярость других животных, напавший на племя ужас (минус хит). Или помощь духов, всплеск плодородия, удача на охоте, воодушевление в битве (плюс хит). Словом, вариантов много.

Изначально никто ничем не поражен и не подкормлен, так что у шамана много работы.

Что делает шаман?

В его ведении: рождения, смерти, свадьбы, участие в советах, обряды на удачу, заклинание амулетов или оружия (не обязательно), общение с духами, взаимодействие с тотемным животным, охрана от злокозненности других шаманов, ведение календаря (не обязательно), ведение устной летописи (не обязательно), выяснение путей получения плюшек, выяснение и устранение причин мастерских кирпичей или неблагоприятных условий.

Что может шаман?

Все, что указано выше: насыщать чары, обеспечивать удачу, вопрошать духов и т.п.

А заодно проводить обряд инициаций, давать сакральные имена, назначать личные гейсы или табу.

Разумеется, он может брать учеников.

Шаман может делегировать часть обязанностей другим персонажам: травнику, певцу, живописцу, вождю. Но только часть и с непременным ритуальным поеданием птички обоснуя.

Чего не может шаман?

Убивать заклинанием, становиться бессмертным, лечить заклинанием или возложением рук/ног/сисек/не будем уточнять без других процедур, неограниченно повелевать людьми или зверями, забивать болт на свои обязанности.

Как он это может делать?

Для любого (!!!) шаманского действия, связанного с приданием чему-кому-либо новых свойств или устранением последствий, необходим обряд. Он, разумеется, должен соотноситься со сложностью задачи: было бы странно два часа скакать ради благословения дротика. Но обряд на охоту предполагает некоторый сюжет и участие не только шамана. Сопровождение с духами - тоже.

В некоторых случаях, связанных с повседневностью, камлание можно не проводить: считается, что шаман уже обрел такую силу, что может просто подойти. Это касается прежде всего общения с тотемным зверем: не нужно каждый раз уходить в астрал, чтобы поднести ему пучок травы. Но в

то же время шаману надо постоянно поддерживать свою форму, и простое сидение у костра по принципу "не зовут на обряд - ну и хрен с ним" приведет к падению силы.

Вообще шаман - активный участник жизни племени, даже если он внутренне стремится к отшельничеству. Т.е. он может уйти в лес и послать всех на, но тогда ждите неизбежного игротехнического вмешательства.

Отыгрыш экстренного действия - скажем, остановки бешеного волка или укрощения тотемного зверя - должен быть под стать угрозе. Т.е. мало просто встать и сказать "ты не пройдешь".

Шаман - тяжелая игровая обязанность, и подходить к этой роли надо соответственно.

Как выглядят обряды?

На усмотрение шамана. Никаких точных указаний по этому поводу не будет, здесь все на отыгрыш. Шаман действует самостоятельно – он сам решает, когда какие обряды проводить и как это делать. Но помним, что все они связаны с шаманским мировоззрением и подразумевают общение с духами, ритуалы и трансовые техники.

Шаману прежде всего стоит озаботиться пантеоном, концепцией мироустройства и ритуальными знаками (тотемы, куклы, наскальные изображения, сейды и проч., на ваше усмотрение).

Кто кастует обряды?

Региональщик или игротехник.

При этом кастовать каждое действие не обязательно - лучше позвать мастера, если есть желание сделать охуенное и получить офигительное.

Региональщик непременно посматривает за обрядами, но вмешивается только по необходимости, когда надо утвердить результат, подкинуть ништяков за отличную игру или выдать булыган за никакую.

И помним, что племя, где шибко хороший шаман, неизбежно получит преимущество.

Какие традиции шаманизма мы принимаем?

Если коротко, то любые. Но надо помнить, что у нас на первый план выходит именно обрядовая часть, что у нас тотемизм с мощными проявлениями анимизма, что у нас уже возникает многоуровневое понимание действительности, что мы понимаем и развиваем сакральное знание. И пионеры на этом пути как раз-таки шаманы.

Так что играйте хоть алтайскую традицию, хоть чукотскую, хоть саамскую, хоть тибетскую, хоть североамериканскую, но убедительно и красиво.

Шаман и гендер

Шаман может быть и мэ, и жо, и даже транс. Если помним, во многих традициях шаман вступает в интимную связь с духами верхнего мира (а порой и нижнего), и не всегда в активной роли.

Соблюдать это совершенно не обязательно, но шаман в юбке или шаманка с мужским именем возможны. Как и в традиционных гендерах. Наверное, это единственная роль на игре, где кросспол принимается без вопросов. Для всех прочих ролей требуется рагу из птички обоснуж, и не факт, что прокатит.

Дети шамана не обязательно продолжают его путь, но их рождение всегда становится событием и предметом пристального внимания.

Вообще быть женой/мужем шамана/шаманки - та еще песня и та еще задача.

Отдельные моменты

Шаман, разумеется, должен иметь своеобразный прикид, отличный от одежд племени. Но детали оставляем на ваше усмотрение.

Владение бубном не обязательно - было много других способов камлания.

Заклинать оружие не обязательно, это на выбор игрока.

Социальная активность шамана предполагается, но политическая - на усмотрение игрока.

Убить шамана можно, и даже безнаказанно, если он не закастовал чего-то на случай смерти. А если закастовал... извините. Всякое может быть. Шаман все-таки.

Шаман может участвовать в бою. Никаких ништяков просто за статус у него нет, но на шамана гораздо сложнее наслать ужас, видения или слабость. Можно, но очччччень сложно. Астральные поединки шаманов возможны, но для этого 100% нужен игротехник.

МАГИЯ

На игре потустороннее может влиять на происходящее.

В основном работой с ним заняты шаманы, но кое-что доступно и другим персонажам – сумасшедшим, художникам и т.п. (указывается в ДК). Правда, у них связь в основном односторонняя – они иногда слышат, видят и воспринимают, но сами на мир духов не влияют. Соприкосновение остальных персонажей с миром духов происходит на пустоши Мертвых (см. ниже).

Мы исходим из того, что магия – это когда устремленная мысль творит в пространстве. Поэтому почти все оставлено на отыгрыш: чем он интересней и чем активней шаман, тем больше у него силы.

Сила прописана в ДК. Изначально все шаманы одинаковы по силе, но она может меняться в зависимости от активности шамана.

При каких-то взаимодействиях между шаманами победа у того, у кого больше силы в ДК (разумеется, это не отменяет отыгрыша; простого сравнения цифр недостаточно, надо отыграть процесс).

Взаимодействие с игротехническими персонажами потустороннего характера не подразумевает астральных боев: поскольку они игротехи, у них есть свои задачи и все решается отыгрышем.

Артефакты можно сделать, можно получить от мастеров (игротешка). У артефакта свой чип. Сила шамана плюсуется с силой артефакта. Чиповка артефакта – у мастера по шаманизму.

ЦЕЛИТЕЛЬСТВО И ТРАВНИЧЕСТВО

Будем честны: эти те самые разделы, что чаще всего продалбываются на любой игре, и в этом они уступают только экономике – на нее забивают, даже не читая правила. Поэтому мы постараемся все упростить до мыслимого предела.

Целитель

Может быть м или ж любого возраста, кроме совсем уж младенческого. Т.е. целитель-подросток – это на грани, но юноша/девушка – вполне.

Целитель занимается лечением болезней и травм любого генеза, от поноса до шизофрении включительно.

Если на племя упал мастерский кирпич, связанный со здоровьем, именно целитель занимается устранением последствий и всех лечит. И, кстати, не только людей, но и животных.

Правила по боевке говорят нам, что мертвым считается боец в 0 хитов, а до этого состояния игрок двигается и сражается без ограничений. Но по логике он считается раненым, и восстановление до исходного количества хитов происходит не просто так. Чтобы восстановиться полностью, надо обратиться к целителю.

Далее все отдано на отыгрыш: целитель должен осмотреть раненого, перевязать его и как-то лечить. Чем и как – в это не будем вдаваться, все равно в режиме реального времени ни один мастер не сможет отследить этот процесс. Поэтому дадим стандартную вилку: если целитель просто наматывает тряпку на тушку, а потом сразу же говорит "здоров, свободен" – ждите кирпича. Если целитель проводит осмотр, лечит приготовленными лекарствами, отыгрывает

обработку раны, что-то бормочет, наносит на тело какие-то знаки и т.п. - получите вкусную плюшку и на целителя, и на пациента.

Сроки и замороченность лечения зависят от диагноза. Если у вас роды, то 5 минутами не отделаетесь. За этим наблюдает региональщик, но звать его на каждый акт лечения не обязательно, только если вы хотите заработать плюшку. А на все остальное он и сам придет, если захочет.

Целитель не может лечить заклинаниями или обращением к духам.

Целитель обязан иметь запас лекарств (помним о специфике эпохи и не балуемся антибиотиками!), запас перевязочных средств (аналогично, поэтому белоснежные бинты - не наш метод), что-то для промывки и обработки ран и т.п. Естественно, материалы могут добываться на месте. Все - в антуражных сосудах или свертках.

В отыгрыше лечения ориентируемся на реальные способы (если вам перекусили ногу - ее надо вправить и шинировать, и не забыть про неизбежный сепсис и общую лихорадку).

Целитель может лечить сам себя, может брать учеников, может изготавливать материалы для воинов и охотников (для их самолечения прямо на месте получения раны).

В этом случае хиты поднимаются при применении средства и в течение часа. В это время боец способен двигаться и сражаться без ограничений.

Иными словами: моделируем лечение методами, приближенными к реальным; имеем с собой запас материалов и пополняем их на игре; ориентируемся на хороший отыгрыш процесса лечения.

Травник

Может быть м или ж любого сознательного возраста.

Его задача - работа во взаимодействии с целителем. Но он может пользоваться и самостоятельно - например, варить разные зелья на все случаи жизни, а не только от болезней.

Только важный момент: сваренные им зелья должны чем-то отличаться друг от друга. Нельзя давать одно и то же для приворота и от заворота кишок. Так что озаботьтесь разнообразием.

Кастовать зелья можно, если вы хотите не просто отыграть, а добавить каких-то спецсвойств.

Кастуется просто: ловите региональщика и объясняете задачу. Он сам решает, что будет кастовать - состав, внешний вид, отыгрыш изготовления или применения. Поэтому чем интереснее выглядит ваше спецсредство, тем выше шансы на удачную кастовку.

И, конечно, храним все не в пластиковых контейнерах, ок?

Разумеется, травник может привозить часть средств с собой из дома, но и на месте придется поработать.

Травник может заниматься целительством, если хвороба связана с внутренними болезнями или поверхностными ранами. Тяжелые травмы он не лечит.

Резюмируем: можно работать с целителем, можно самостоятельно; делаем антуражные варева; кастуем у региональщика, если хотим на них каких-то спецсвойств; можно варить на месте, можно везти с собой.

Сочетание профессий

Обе профессии могут взаимодействовать и друг с другом, и с шаманом.

Шаман может быть одновременно целителем и травником, но ему придется отыгрывать все эти профы.

Ученики

Могут быть. Но все делают только под контролем уже состоявшихся специалистов.

Ученик становится признанным спецом после допуска от региональщика. Он смотрит на 2-3 отыгрыша и выносит решение.

ЯДЫ

Они могут быть стандартными и индивидуальными.

Стандартные используются всеми племенами, имеют общие эффекты и не требуют никакого особенного колдунства (достаточно отыграть их изготовление и за это получить чип у игротеха), а индивидуальные яды надо готовить с нуля и это серьезный процесс.

Стандартные яды

Бывают желудочные и вводимые через кровь.

Первые подсыпаются в пищу, вторые вводятся на острие оружия (любого, имеющего лезвие).

Мы решили не рисковать чужим здоровьем, поэтому соль/сахар/лимонная кислота не канают. Ну, и как-то не совсем по эпохе такие штуки... Поэтому желудочные яды отыгрываются изюмом, подсыпанным в еду. Достаточно одной штуки - килограммы сыпать не нужно, эффект от дозировки не зависит.

Причем проглатывать ее не обязательно - если вам всыпали яд в еду/питье, а вы его откусили/глотнули - все, привет, вы отравлены. Если вы заметили и есть/пить не стали - ваше счастье, бдительность на высоте.

Изюм может быть и безвредным, так что отравление подтверждается чипом. Если вы съели отравленное блюдо и вам показали чип - мучайтесь.

Эффект яда - минус два хита и полчаса небоеспособности и невозможности сопротивляться. Вы валяетесь на земле, у вас колики.

Специального лечения нет, через полчаса все проходит, вы становитесь в строй, но восстановление хитов требует отыгрыша целительства (стандартное поение чем-нибудь на усмотрение целителя).

Яды, вводимые через кровь, отыгрываются синей гуашью (строго гуашью, чтобы можно было отмыть!) на острие. Попадание и синий след от краски = отравление. Если следа краски нет, значит, яд выдохся. Так что советуем носить с собой сосуд со свежим ядом и макать оружие непосредственно перед боем (это исторично).

Для поражения ядом надо нанести удар. Т.е. просто плеснуть ядом на человека - это не поражение, а напрасная трата продукта.

Эффект яда - минус два хита и полчаса стояния на месте. Вы можете сражаться любым оружием, но не можете ходить и уж тем более бегать. Отбиваться, стоя на месте, можно, но носиться по лесу - нет.

Специального лечения нет, через полчаса все проходит, вы становитесь в строй, но восстановление хитов требует отыгрыша целительства (стандартное поение чем-нибудь на усмотрение целителя или перевязка).

Из зверей яды действуют только на промысловых и тотемных. На шаманских не действуют.

Яды друг друга не заменяют, т.е. гуашь в котел никого не отравляет, а изюминка на стреле никакого результата не приносит.

Общие ограничения: в отличие от других зелий яды не приносятся с собой, а изготавливаются на полигоне. Т.е. нельзя приволочь 5 кило изюма и 10 литров гуаши - не проканает. Изготовление отрав - на полигоне. Процесс изготовления стандартных ядов отыгрывается, но считается, что это знакомая технология и никаких сложностей не представляет.

Яды индивидуального приготовления

Они могут выглядеть по-разному и иметь самые разные эффекты, вплоть до массового поражения. Но и процесс сложнее: для их изготовления надо провести серию экспериментов (на ком - думайте сами) и набрать какие-то ингредиенты (все на отыгрыш, но помните о птичке обоснуйте).

Этот отыгрыш требует обязательной чиповки у игротеха, и будьте уверены, что за пару минут вы не справитесь, это длительный процесс. К тому же он потребует испытания свойств яда – вам придется провести эксперимент для уточнения его эффективности.

Дополнительно

К ядам относится, например, метание тушек в лагерь противника. Здесь вопрос в отыгрыше - если их заметили и сразу выкинули, то это одно, а если трупик провалялся у вас пару часов, то... увы. Поражение такими факторами определяется игротехом лагеря, куда подбросилидохлого зверя. Если вы подкинули тухлятинку соседям, советуем предупредить ВАШЕГО игротеха, чтобы он тоже контролировал процесс. Если учесть, что игротех - это или тотемное животное, или шаман, у него будет возможность некоторого контроля.

Кто изготавливает яды

Целитель, травник, шаман. Стандартные яды могут делать и ученики.

Т.е. основная функция яда - обездвиживание и создание некоторых проблем. Для убийства он, конечно, тоже подходит, ежели отравить, а потом зарезать, но это не главное.

ДРУГИЕ РОЛИ И ПРОФЕССИИ

Разумеется, в первобытном обществе не было четкого разделения труда, поэтому прописывать все и всех бессмысленно.

Разумеется, были и будут охотники, разведчики, воины, хотя на практике это три стороны одного процесса. Но специализация возможна, поэтому если вы хотите стать, скажем, разведчиком-картографом – пожалуйста.

Также возможны (и кое-где уже есть) представители других профессий: палачи, самогонщики, художники, изобретатели оружия и т.п.

Изначально НЕТ купцов: нам до торговли, как до Пекина раком. Но если в процессе игры вы выйдете на меновые отношения и станете специалистом в этой области – ок, все на отыгрыш. Только банковские переводы не придумывайте, мастера не поймут.

Также могут быть роли не связанные с профессиями. Например, сумасшедшие. Их свойства прописываются индивидуально в ДК.

ПРАВИЛА ПО БОЕВКЕ И МЕРТВЯТНИКУ

Бой и похитовка

- поражаемая зона полная, кроме головы, паха, кистей рук и ступней.
- Попадание в голову и пах - сразу самовынос. В кисти и ступни самовыноса нет, но и хит не снимается.
- на каждом человеке по умолчанию 3 хита. Попадание в любую часть тела - 1 хит.
- возможен +/- из-за мастерской плюшки или мастерского кирпича.

- На зверях своя хитовка: 3 на олене-лосе, 4 на кабане и волке, 5 на львах и тиграх. На оружии - 3 хита у каждого.
- Тотемные звери – 6 хитов на теле и 3 на оружии. Аномальные звери-игротехи имеют персональное число хитов, но сопоставимое с базовым звериным для своего вида или размера.
- ночная боевка есть; к ней допускаются только тимбары

Оружие одно для всех племен:

- одноручная дубинка (моделируется тимбарой). Только это оружие допущено к ночной боевке.
- двуручная дубина. Главное требование - очень мощный гуманизатор. Проходят персональный допуск.
- копья типа "чупа-чупс", длина до 2,5м. Копья метать запрещено.
- ножи (обычные резиновые). Метания ножей нет.
- дротики (можно метать, можно биться врукопашную). Гуманизация проверяется на владельце.
- луки (натяг не более 20кг).
Гуманизация стрел может быть любой, но все стрелы проверяются на владельце. Оптимальный вариант - наконечник-брокколи со слоем гуманизации из пены 3-4см, но возможны и другие варианты. Главное - гуманность.
- камень (моделируется задекорированным (!!!) и раскрашенным под глыбу куском пенопласта или пенополистирола размером примерно с футбольный мяч. Допускается имитация из строительной пены в тугой мешковине.
Можно бить, можно метать, но только двумя руками. Единственное оружие, которым можно попадать по голове без самовыноса. При переноске с собой не более 1 камня. В поселении - любое количество.
- НЕТ пращам, копьеметалкам, арбалетам, щитам, шлемам и вообще доспехам.
- рукопашки нет. Допускается перехват небоевой части копий и дубин. Не допускается перехват тимбар и ножей. Драка без оружия моделируется размашистыми движениями без заломов. Рукопашка хитов не снимает, работает только на отыгрыш (напоминаем, за него могут последовать ништяки).

Ловушки:

- ловчая яма: замаскированная ямка с ПОЛОГИМИ краями, внутри - надутый шарик или презерватив. Не хлопнуло - не сработала. Персональный допуск каждой.
- ловушка-подвес: моделируется замаскированной У ЗЕМЛИ веревкой с прикрепленной к ней шумелкой (банка с камнями, колокольчик, все, кроме пиротехники). Персональный допуск каждой.

Хитосъем:

- тимбара, копье - 1 хит
- дротик, нож (и в метании, и в схватке) - 1 хит
- двуручная дубина - 2 хита
- стрела - 2 хита
- камень (и в броске, и в схватке) - 2 хита
- ловушки (при срабатывании) - 3 хита
- швейной машинки нет
- человек в 0 хитов считается мертвым
- игрок с 1 хитом боеспособен и может двигаться без ограничений
- восстановление хитов - только шаманом или лекарем в поселении (любом). Моделируется отыгрышем лечения, соответствующим ране.

Оружие зверей:

- мамонты - копья с 3 хитами на каждом
- остальные - парные тимбары, ножи или копья с 3 хитами на каждом

Укрепления:

- засека: вертикально вбитые колья не менее 1,5м от земли. Верх СТРОГО спилами. Расстояние между кольями не более 10 см (ладонь горизонтально).
- кораль (сплетение ветвей в виде живой изгороди). Высота до 1м.
- закрывают ровно ту площадь, на которой стоят
- людьми и мамонтами выносятся по жизни. Вынос укрепления – это создание в нем такой дыры, куда может пролезть штурмующий. Выдергивать колья нельзя – это могут делать только хозяева укрепления (так отыгрывается открывание стенки для прохода).
- перелезть нельзя, только сломать или поджечь. Поджигание моделируется втыканием в укрепление красных флажков примерно через 1м друг от друга. Укрепление считается сожженным, если флаг не вытасчен в течение 3 минут. Вынутый ранее 3 минут флажок означает, что он потушен и укрепление не разрушено. Объявлять о поджоге не обязательно: не заметили - сами себе злобные буратины.
- укрепления не преодолеваются и не разрушаются никакими зверями, кроме мамонтов.
- реальные сосны выносятся по жизни без применения топоров и пил. Если вы сможете головой свалить сосну – ок, с вами спорить опасно.
- возможны другие отыгрыши, например, подрубание сосны каменным топором или прорывание подкопа по жизни. Успешность процесса определяется игротехником.

Связывание и оглушение:

- по желанию пассивной стороны отыгрывается по жизни. Тогда и освобождение тоже по жизни.
- при нежелании отыгрывается веревкой на каждое запястье и каждую ногу.
- связанный не может тырить оружие, а при связанных ногах не может идти.
- если к одному запястью привязана длинная (не менее 0,5м) веревка, пленник считается взятым на поводок и не может бежать. Если ноги не связаны и поводка нет - может.
- освобождение от условных веревок - при касании ими ножа или острия копья или развязывание другим игроком (достаточно снять и сказать "развязан")
- привязывание к дереву моделируется усаживанием пленника возле дерева, обмотанного веревкой. От него нельзя уйти неразвязанным.
- Оглушение отыгрывается прикосновением любым оружием между лопаток и командой «оглушен».

Пытки:

- при отыгрыше пытки игрок обязан отвечать на поставленный вопрос. Но помните - каков вопрос, таков и ответ.
- пытки отыгрываются по жизни по желанию пассивной стороны, но ТОЛЬКО в виде флагелляции, воска, психологического насилия и при 100% ответственности активного участника.
- ВСЕ ДЕЛАЕТСЯ СТРОГО ДО СТОП-СЛОВА. Игнорирование стоп-слова - пиздюли и выписка с полигона.
- моделирование пыток - приседания, отрывание скотча от спины, упражнения на статику (удержание предметов). Возможны другие варианты. СТРОГО СОБЛЮДАЕМ ТЕХНИКУ БЕЗОПАСНОСТИ!
- при допросе без пытки игрок имеет право не отвечать на вопросы

Дополнительно:

- любое оружие можно изготавливать на месте силами любого игрока. Зачиповка нового оружия - у региональщика. Основное требование - гуманность и отсутствие сучков.
- приоритет безопасности. Но если вы ухитритесь сделать безопасное оружие с максимальным подобием камня или других характерных материалов - отлично, будет плюс хит.
- допускается парное оружие
- допускается скрытая защита и перчатки, но они не дают никаких преимуществ. Чисто пожизневка.
- допуски сомнительного оружия - индивидуально после отработки на хозяине и на мастере по боевке
- дополнительные бонусы выдаются адресно, в соответствии с концепцией плюшек
- нестандартное оружие, не описанное в правилах, допускается при совпадении двух критериев: исторической достоверности и безопасности.

Например, духовые трубки (сумпитаны, они же сарбаканы, они же пукуну, они же томеанги) исторически достоверны. Если их не заряжать откровенными стрелами с иголкой, то и довольно безопасны. Следовательно, допускаются.

Поражающие свойства такого оружия проверяются и на мастере, и на владельце, и чип выписывается, исходя из результатов испытания.

Просим учесть, что чип действителен только при стрельбе заранее продемонстрированными снарядами. Об этом будет пометка в чипе оружия и в ДК игрока.

Конструкция оружия может несколько отличаться от исторических образцов или от современных рабочих аналогов. Например, те же трубки не обязательно делать трехметровыми - они могут быть и совсем небольшими.

Заведомо не допускаются копьеметалки (они же атлатли, они же вумеры, в т.ч. метательные петли на дротиках), метательные ножи (чакры, сюрикены), а также явно неисторичные изделия более поздней эпохи (мечи, секиры, алебарды, шестоперы).

Очень большой вопрос с кистенями - их можно допустить, только при 500% безопасности и если они выполнены без рукоятки (просто груз на веревке).

Возможны мечи из обсидиана (аналог макуауитля), имитация оружия из акулиных зубов и т.п. Разумеется, в безопасном исполнении.

- Помним, что каждый девайс **проверяется не только на мастере, но и на владельце**. Со всей мастерской дури!

Мертвятник:

- стандартное время пребывания - 2 часа
- можно споловинить отыгрышем зверей, игротешкой или хозяйственными работами
- выход - своим сыном/дочерью в юном возрасте. Не менее часа идет отыгрыш ребенка, и только потом игрок становится взрослым. Проходить все стадии детства не обязательно, но отыграть хотя бы одну необходимо.
- ВОЗМОЖНЫ ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ВЫХОДА. Но этот - базовый.

ПУСТОШЬ МЕРТВЫХ

У нас двойная система посмертия, основанная на некоторых оментах шаманских инициаций.

После гибели персонаж надевает белый хайратник и идет на Пустошь Мертвых (конкретное место на полигоне; спросите региональщика, он покажет).

Поведение игрока является кармообразующим и влияет на его посмертную судьбу.

Еще она зависит от обстоятельств смерти и погребения: было ли оно, остались ли у жмурика незавершенные дела, как и в каком состоянии он умер... Так что советуем совершать погребение и умиротворять дух мертвеца.

На самой Пустоши мертвец скитается, пока не найдет кого-то из шаманских зверей, духов... Или к духам его отводит шаман.

Далее он рассказывает духам свой жизненный путь и обстоятельства смерти, и они выбирают для него одно из испытаний, что будут символизировать очищение от жизни старой и готовность к жизни новой.

Отыгрыш общения на Пустоши Мертвых длится 3-5 минут.

После отыгрыша игрок уходит в мертвятник, а игротех сообщает итоги отыгрыша мастеру по мертвятнику.

ЧИПОВКА И ПОБИРАЕМОСТЬ

На полигоне ничего не побирается.

Кража, изъятие или уничтожение предмета отыгрывается снятием чипа.

Прямая передача предмета возможна **только с согласия владельца**.

Чипуется оружие, артефакты, игротехнические предметы.

МАСТЕРСКИЕ ПЛЮШКИ

Мы по умолчанию считаем, все игроки - люди ответственные, желающие сделать праздник и себе, и другим. Поэтому они готовят прикиды, оружие и антураж под нашу эпоху. Это нормальный высокий уровень подготовки, не так ли?

Но за особо выдающиеся достижения последует мастерская плюшка.

Безусловный ништяк следует за:

1. исторически достоверную реконструкцию антуража и/или прикида.
Если у вас каменный котел, пожизневый каменный нож/скребок/игла и т.п., если на вас одежда, вручную сшитая жилами или кожаными шнурами, если у вас прекрасная меховая мозаика, скажем, на плаще - это все основание для бонуса.
Исключения - кожаные изделия фабричного производства (они считаются обычным прикидом) и грубо скрепленные шкуры (аналогично).
2. исторически достоверный пожизняк.
Если вы умудряетесь добыть огонь трением или камнями - вам бонус. Если вы сможете добыть рыбу острой - к ней прилагается ништяк. Если вы на месте дубите шкуры, лепите и обжигаете керамику - отлично, получите, распишитесь.
Только не надо отыгрывать каннибализм по жизни, хорошо? Весь экстрим после игры, пожалуйста.
3. изделия выдающейся красоты, но в духе эпохи.
Например, резные шаманские жезлы, качественно заантураженное игровое оружие (не забываем о безопасности), расшитые накидки (не забываем о цветах - фабричная кислота не пройдет)...
4. высокий уровень заантураженности поселения.
Тут по Станиславскому с его "верю/не верю" и Мейерхольду с его "поверили/не поверили".

Только один момент: под высоким уровнем понимается комплексный характер антуража, когда ВСЯ локация выполнена в стиле эпохи и наполнена уместными, стилистически грамотными объектами.

5. высокий уровень отыгрыша, как личного, так и командного.
Это должно быть событие в жизни игры, такое, чтобы мастера орали от восторга.
6. изделия первобытного искусства с высоким уровнем стилизации.
Определяется субъективно, но материалы в группе уже есть, а будет еще больше, так что будет на что ориентироваться.

Характер бонусов может быть разным: плюс хит на человека, плюс хит на оружие, плюс хиты на группу охотников или воинов, устойчивость к болезни, удача на охоте, дополнительная защита поселения, особые возможности (актуально для шаманов)... ну, и на что хватит фантазии мастеров. Но каждый бонус будет актуален и полезен в игре.

Допускается ли...

...тряпка? Бисер? Современное снаряжение?

Да.

Но не забываем о возможностях эпохи и о необходимости антуражить снарягу. Или использовать только на пожизненной стоянке.

Если дама-матриарх **во время игры и на игровой стоянке** будет пожирать мясо из деревянной тарелки - все ок, но если вокруг нее будут валяться упаковки "доширака" и кипеть чайник на горелке - всему племени прилетит невкусный мастерский булыган.