

НАСКАЛЬНЫЕ ХРОНИКИ, 05-07 июля, Лейпясую

ПРАВИЛА ИГРЫ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ЭПОХИ (ЧТО ЕСТЬ, ЧЕГО НЕТ)	3
ОБЩАЯ ВВОДНАЯ	3
Образ жизни	3
Матчасть	3
Мировоззрение	3
Познание мира	4
Искусство	4
Отдельные нюансы	4
Внутриплеменные и внешнеплеменные отношения	4
Имена, прикиды, племена	5
КОНЦЕПЦИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПЛЕМЕН И ПУТЬ ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ ПОБЕДЫ	6
Взятие в плен	6
Защита территории	7
ОТЫГРЫШ СЕКСА	7
ЭКОНОМИКИ НА ИГРЕ НЕТ!	8
ЗВЕРИ И ОХОТА	8
Тотемные звери	8
Шаманские звери	8
Промысловые звери	8
Отыгрыш охоты	9
Непосредственная добыча животного	9
ПАТРИАРХАТ, МАТРИАРХАТ	9
Стандартная, обобщенная практика матриархата предполагает:	9
ПЛЕМЕНА	10
Ежамонты	10
Ленивцы	10
Кабаны	11
Летучие мыши	11
Змеи	12
Мастерские персонажи вне племен	12
ПРАВИЛА ПО ШАМАНИЗМУ	12
Что делает шаман?	12
Что может шаман?	12

Чего не может шаман?	13
Как он это может делать?	13
Как выглядят обряды?	13
Кто кастует обряды?	13
Какие традиции шаманизма мы принимаем?	13
Шаман и гендер	13
Отдельные моменты	14
ПУСТОШЬ МЕРТВЫХ	14
МАГИЯ	14
ЦЕЛИТЕЛЬСТВО И ТРАВНИЧЕСТВО	14
Целитель	15
Травник	15
Сочетание профессий	16
Ученики	16
ЯДЫ	16
Стандартные яды	16
Яды индивидуального приготовления	17
Дополнительно	17
ДРУГИЕ РОЛИ И ПРОФЕССИИ	17
ПРАВИЛА ПО БОЕВКЕ И МЕРТВЯТНИКУ	18
Бой и похитовка	18
Оружие одно для всех племен:	18
РУКОПАШКА КАК ХИТОСЪЕМ:	18
Ловушки:	21
Хитосъем:	22
Оружие зверей:	22
Укрепления:	22
Связывание:	22
Пытки:	22
Дополнительно:	23
Мертвятник:	23
ЧИПОВКА И ПОБИРАЕМОСТЬ	23
МАСТЕРСКИЕ ПЛЮШКИ	23
Безусловный ништяк следует за:	23
Допускается ли... ..	24
ВСЕ ПРОЧЕЕ	24

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ЭПОХИ (ЧТО ЕСТЬ, ЧЕГО НЕТ)

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

Поэтому 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 жирных мастерских мамонтов в виде бонуса. Об этом – ниже.

ОБЩАЯ ВВОДНАЯ

У нас - условная начало неолита, старт неолитической революции. Она потихоньку начинается, хотя ее очертания еще неясны.

Образ жизни

В основном перед нами – охотники и собиратели, но многие племена уже внедряют скотоводство и земледелие.

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

Эпоха массовых охот завершена, но охота - по-прежнему главный ресурс. И прежде всего - командная охота на довольно крупного зверя. Хотя роль индивидуальной охоты начинает расти.

Приручена собака, началось приручение лошади, коровы, козы, овцы. Но до армий Чингисхана нам еще далеко, прежде всего потому, что процесс начат недавно и пока нет опыта массового использования лошадей в бою. Так что да, можно посадить некоторых игроков на коней, но не более того. Или ловите большую птичку обоснуя и кормите мастеров ее хорошо - очень хорошо - приготовленным мясом.

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.

Начинаются эксперименты с доспехами и щитами (но максимилиановскому доспеху – пламенное неолитическое НЕТ).

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 начинается переход от шаманизма язычеству, от мира духов к политеизму.

Постепенно появляются персонализированные представления: боги войны, огня, воды, охоты, ветра, леса...

Это важно прежде всего тем, что шаманы постепенно теряют монополию на общение с потусторонним: если для взаимодействия с верхним и нижним миром нужны знания и

подготовка, то просто обратиться к богам может каждый. Хотя шаманы, конечно, остаются большой силой, и их монополия разрушается медленно (строго говоря, она и до наших времен не разрушена).

Мы знаем, что мир населен духами, и что они постоянно контактируют с нами, что у них тоже есть своя иерархия и зона ответственности (характерные детали язычества). Каждое племя вправе разрабатывать свою доктрину, но в целом у нас ритуальный шаманизм.

Если заморачиваться с язычеством неохота – ок, племя может по-прежнему оставаться на позициях сугубого шаманизма.

Шаман - не столько эзотерик и мистик, сколько менеджер по работе с глюками и специалист-управленец: все активнее сталкиваются интересы вождей и шаманов. В это можно играть, можно не играть, просто имейте в виду.

Тотемные звери еще существуют, но прежним пиететом не пользуются. Т.е. сожрать их никому в голову не придет, но их похищение уже не ставит племя на грань гибели.

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 многонедельные, 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 смотрим 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.

У нас уже начинается расслоение на охотников, воинов, скотоводов/земледельцев и т.п. Да, это процесс медленный, но разделение труда уже начинается. Каждое племя само решает, как играть в это дело и играть ли вообще.

Естественно, если враг - то дерутся все. Если предстоит богатая охота, то охотятся все.

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.

Уже существуют межплеменные браки, и вообще узкие рамки родов и кланов начинают расширяться.

Женщины считаются главной ценностью племени, и их похищение может спровоцировать серьезный ответ.

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

Статус вождя/матриарха определяется личными качествами.

Статус участника племени - тоже.

Детей учат.

Имена, прикиды, племена

Как мы все помним, племена у нас изрядно отличаются по укладу. Ну, и внешне племена отличаются. Правда, теперь мы знаем языки друг друга и можем общаться без ограничений.

ЛЕТУЧИЕ МЫШИ – боевое племя. Большинство не отличается развитым интеллектом, но им это не мешает. В частности не вмешиваемся, племя решает само.

ЗМЕИ – это мастерское, игротехническое племя. Они включаются в игру на общих основаниях, но в целом – игротехи.

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.

ЕЖАМАМОНТЫ – это объединение Ежей, Мышей и Мамонтов. 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. У них анархия.

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 неолит, 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 дикуую 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 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-олений, хоть Смун брат Скусна - 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

Главная цель игры – отстоять свое племя и расширить свои угодья. Это можно сделать разными путями – убить, ассимилировать, создать союз... Как быть – решать вам.

Надо понимать, что при убийстве игрок направляется в мертвятик, и войти оттуда он может кем угодно, скажем, голодным духом с кучей хитов. Так что простая резня – это плохой путь. Лучше придумывать что-то более интересное.

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 ограждением. 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 – веселая игра с радостными приколами, но возможны и другие варианты - меновая торговля (до денег нам как до Пекина раком), союзы, влюбленности, профессиональные разговоры шаманов...

Языкового барьера у нас не будет – считается, что все племена могут общаться друг с другом. Вот захотят ли – это другое дело.

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... Впрочем, никто не мешает вам изобрести письменность, но это процесс небыстрый. И помним, что ни одна письменность не начиналась с развитой системы знаков – всегда сначала шли примитивные системы.

ОТЫГРЫШ СЕКСА

Относительно умыкания и дальнейшего использования: помним о роли секса в непростой семейной жизни позднего 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. 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.

Да, племя Ежамонта может иметь несколько тотемных зверей.

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: работают с шаманами и жмурами.

В боях они не участвуют и хитов не имеют.

Оружие проходит сквозь такого зверя, не снимая хитов и ничего не принося охотнику. По сути, вы видите призрачное животное - этакую 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 кабанае 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, приноса 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.

Считается, что вы догнали зверя, только если он остановился.

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 отбыть не два часа, а час. Детали прикида предоставляют мастера.

ПАТРИАРХАТ, МАТРИАРХАТ

У нас, как известно, пять племен.

Прежде всего оговоримся, что каждое племя может самостоятельно выбирать свое видение матриархата/патриархата, и если ваше видение не ломает игру через колесо, 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

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

Ежамонты

Объединение племен Ежей, Мышей и Мамонтов.

У них анархия – они так и не могут разобраться в своих желаниях. Внутри племени грызутся все со всеми, пока не начинается пиздец извне. Тогда все распри забываются и перед нами появляется сплоченное воинство.

Ежамонты одновременно пофигистичны, воинственны, сексуальны и пофигистичны – они впитали в себя главные качества всех племен.

Шаманы тоже анархичны и ловят рыбу в этой мутной воде. А может, им действительно нравится анархия?

Спецсвойство шамана: пока он поет – все игроки из других племен обездвижены, а прочие Ежамонты могут как-то действовать, но не могут нападать. Такое свойство дается на 10 минут 2 раза в сутки.

Боевой бонус: при нападении на локацию включается спецсвойство мамонтов – топотучесть. Пока все племя топчет ногами, противник не может нападать – садится на землю и трясется. Такое работает только в их локации.

Тотемные звери пасутся в специальном краале (загородке). Шаман регулярно собирает выпавшие иглы и вставляет их в боевое покрывало.

Изобретательство направлено на социальные эксперименты и художественное творчество.

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: **Ленивец на дереве ничем не 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.

Летучие мыши

Философия: познавать и захватывать.

Племя боевое, даже милитаристское. Единственные не коренные жители территории — они пришли с глубокой разведкой. Сколько их на самом деле — неизвестно.

Во всех делах, кроме военного, они не шибко развиты, и даже словарный запас у них совсем небольшой и весьма примитивный.

Но вообще – опасные противники. Пытаются изобретать доспехи.

Змеи

Философия: хорошо прятаться, кусать насмерть.

Это игротехническое племя, но вообще – вполне себе игроки.

Змеи очень хорошо умеют прятаться; их поселение никто не может найти. А значит, и захватить.

Поймать отдельную Змею можно, но взять все племя... сомнительно.

Понять, какой там строй у Змей, практически невозможно. Во всяком случае, это пока никому не удалось.

Спецсвойство племени: внезапное исчезновение. Отыгрывается при появлении игротехнической необходимости.

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

Шаманизм у нас плавно переходит в язычество. Но все-таки мир духов никто не отменял.

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: насылать 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.

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 (мастер по шаманизму).

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 обоснуя, 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.

ПУСТОШЬ МЕРТВЫХ

У шаманов есть общее для всех сакральное место – Пустошь Мертвых.

Там проводятся самые важные ритуалы, там находится мастер по магии. Пустошь Мертвых отмечена огромным камнем в конце полигона и цветными ленточками на деревьях возле входа. Все действительно серьезные шаманские дела творятся там.

И в этом же месте шаманы могут общаться друг с другом без опасности получить ножом в сердце. И еще: на Пустошь Мертвых беспрепятственно приходят только шаманы.

Остальные персонажи могут туда войти, но что будет с ними происходить – непонятно. Это зависит от ситуации, от сути самих персонажей и от мастера по магии. Игрок может выйти оттуда с какими-то изменениями в себе. Может не выйти вовсе. Может погибнуть. А может, все будет хорошо.

Когда любой персонаж проходит между деревьями с ленточками, он становится невидимым для остальных. Никакое оружие его не поражает.

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. 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 лучше у него получается.

Артефакты на игре есть, и они дают большие возможности. Информация доступна только шаманам и распространяется чисто игротехническим путем.

Если вы находите на полигоне что-то странное- тащите к шаману, он будет разбираться.

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).

На любых зверей (промысловых, тотемных, шаманских) яды действуют точно так же.

Яды друг друга не заменяют, т.е. гуашь в котел никого не отравляет, да и 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 полдня, 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: 4 на олене-лосе, 5 на кабана и волке, 6 на львах и тиграх, 10 на мамонтах. Тотемные звери и 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 тугей 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
- допускаются примитивные доспехи: деревянные, костяные накладки, шинные наручи из дерева или кости, кожаные нагрудники. Доспех дает +1 хит, защищает то, что закрывает.
- допускаются примитивные щиты из кожи или тростника. Цельнодеревянные щиты не допускаются.
- допускается перехват небоевой части копий и дубин. Не допускается перехват тимбар и ножей. Драка без оружия моделируется размахистыми движениями без заломов. Рукопашка хитов не снимает, работает только на отыгрыш (напоминаем, за него могут последовать ништяки).

РУКОПАШКА КАК ХИТОСЪЕМ:

Мы хотим разнообразить игру и запустить первые за долгое время правила по рукопашке как хитосъему.

Т.к. мнения на сей счет разделились (даже в МГ), мы начнем с ограниченного применения рукопашки: первая проба будет на ритуальных поединках во время общего праздника, а уже по их итогам мы поймем, стоит ли распространять РБ на всю игру или будет достаточно.

Главные принципы

- смысл введения рукопашки в игру - разнообразить боевку, добавить интереса, добавить преимуществ умелым бойцам
- в основе всех решений - безопасность игроков (и рукопашников, и нет)
- мы априори считаем всех бойцов адекватными и ответственными людьми, но хотим напомнить, что в случае травмы вся ответственность будет на том, кто ее нанес
- бойцы-рукопашники могут использовать оружие. Здесь все на общих основаниях, и допуск к рукопашке ничего не прибавляет к работе с оружием

Важно понимать

- на игре могут встретиться рукопашники разной весовой категории, физической силы, подготовки, болевого порога, разных школ, состояния здоровья, разной степени ебанутости. Поэтому мы сохраняем довольно высокую степень условности. Подробнее см. "похитовка"
- абсолютно необходимо соразмерять свою силу и ВК с силой и ВК противника
- в то же время рукопашная схватка проводится в контакт: никакой игры пальчиками, никаких ладушек

Допуск бойцов

- право снимать хиты рукопашкой получают бойцы, прошедшие контрольный спарринг с участником МГ
- задача спарринга - не отметелить друг друга и не померяться раковинами, а установить примерные умения бойца и - главное - степень его адекватности
- в ходе спарринга проверяются действия в защите и нападении. Задача участника МГ - не победить, а понять способность бойца к трезвой оценке своих сил и умений противника, установить, может ли боец вовремя притормозить во время схватки
- наличие поясов, разрядов, титулов, боевых наград не является автоматическим допуском
- определяющим фактором допуска является умение работать эффективно, но аккуратно. В ходе спарринга участник МГ может провоцировать разные ситуации, выдавать жесткое сопротивление или имитировать неумелые действия
- игроки, не получившие права на рукопашный хитосъем, не могут использовать его на игре. Если на такого бойца напал рукопашник, значит, ему остается только пассивно сопротивляться. Ну, или бить оружием.
- рукопашники могут снимать хиты с любого участника, не только с другого рукопашника

Снаряжение и маркеры

- боец, прошедший допуск, получает специальную нашивку на грудь и бедро. Цвет нашивки не имеет значения. Это - лоскут из ткани размером с ладонь, пришиваемый к прикиду на видное место, на живую нитку (только по верхнему краю, не более 5 стежков). Допускается его закрепление на пояс, но тоже на живую нитку, без плотной прошивки.
- задача маркера: а). обозначить бойца-рукопашника и в). работать маркером результативного захвата (см. "похитовка")
- боец-рукопашник в схватке обязан носить перчатки (ММАшные, рукопашные, снарядные) и мягкие ноги (рекомендуем таэквондошные, но можно люлые, в т.ч. самодельные). Может носить их все время. Без защиты и маркера боец теряет право на рукопашный хитосъем
- требования к перчаткам: возможность держать оружие, возможность выполнять захваты, наличие исключительно гуманизирующих элементов (никаких железных или пластиковых вкладок). Боксерские перчатки не допускаются (не будем доводить все до абсурда. Вы представляете себе троглодита в боксерских перчатках???)
- требования к ногам: закрытая голень, плотная посадка на ноге, наличие только смягчающих элементов. Желательна защита стопы и колена.
- перчатки и маркеры носятся только открыто. Ноги можно носить скрыто

- самодельная защита допускаются, если она соответствует уровню безопасности фабричной защиты
- перчатки и ноги можно заантуражить (главное - без потери защитных свойств)
- защита предплечья, корпуса, паха - по желанию. Капы тоже.
- не допускаются жесткие наручи, жесткие налокотники и наколенники, перстни, кольца (если не снять - заклейте пластырем), жесткая обувь с коваными, усиленными, заостренными подносками, шипами, подковками

Похитовка

- любой удар снимает 1 хит. Требования к удару: бесспорное акцентированное касание противника с ощутимой отдачей. Легкий чирк не считается. Ближайший аналог - хитосъем в ножевом бое: легкое касание могут не засчитать.
- реальный бросок - 1 хит. Броском считается выведение противника из равновесия (способ выполнения приема значения не имеет). Упал - минус хит.
- условный бросок: срыв любой из двух маркеров-нашивок. Если с вас сорвали нашивку, это означает проведение против вас результативного верхнего броска. У вас минус хит и вы 1 минут лежите (считаете до 60). Вас могут связать, добить и т.п. Через минуту вы снова можете действовать. Срыв сразу двух маркеров ничего не прибавляет. Оторванный маркер пришивается на месте. Если иглолки-нитки нет, то на мастерке или в любом лагере сразу после окончания игрового эпизода. Если у вас остались хиты, то мертвятник отбывать не надо.
- если маркер сорвали в обычном фехтовальном бою, что ж, значит, вас знатно пустили носом в землю. Процедура восстановления та же.

Да, это моделька. Причина ее появления проста: у нас гораздо больше возможностей для адептов ударной техники, а вот борцовский арсенал очень сильно урезан. Предполагается, что возможность сорвать маркер поможет борцам.

- швейной машинки нет. Серия ударов должна иметь акцентированный характер.
- расхода после удара или броска нет.
- допускается отталкивание противника руками или ногами (от удара отличается заметно более длительным давлением на противника, - это не резкое точечное соприкосновение, а относительно длительный контакт). Хитов не снимает.
- оглушение отыгрывается одновременным касанием обоих плеч сзади и словом "оглушен". Минута без сознания.

ВНИМАНИЕ! хиты снимаются только хитосъемом (по очкам)! Нокаут или нокдаун противника считаются самовыносом и дают лишние 2 часа мертвятника. Второе нарушение - лишение права на боевые взаимодействия (любые) до конца игры

Зоны поражения при ударах

- полная, кроме головы, паха, суставов, стоп, кистей рук, шеи (со всех сторон)
- блок не считается ударом, хитов не снимает
- разрешаются удары кулаком, открытой ладонью, тыльной стороной руки, ребром ладони, локтем, голенью, стопой, коленом. Разрешены стопорящие удары (кроме колена).

Зоны захвата при бросках

- одежда в любом месте
- рука-нога в любом месте
- рычаговые броски (строго в направлении анатомического сгиба)
- броски через бедро (не выше!)
- захваты на корпусе
- подсечки, зацепы, подножки

Категорически запрещены

- удары в голову (вообще все)
- удары в горло и шею (любые)
- удары в прыжке (любые)
- удары с разворота (любые)
- удары в колено (с любой стороны, в т.ч. стопорящие). Лоу-кики не в колено разрешены
- удары в локоть и в кисть (с любой стороны)
- удары в позвоночник (особенно локтем, но вообще любые удары по спине, кроме п. "оглушение", - он выполняется КАСАНИЕМ!)
- удары с носка
- удары головой
- захваты против анатомического сгиба (по сгибу можно)
- болевые (особенно с поворотом)
- навал на шею (особенно если боец проходит в ноги)
- любые броски верхнего уровня: через спину, через грудь, через плечо, через голову, мельницы...
- броски с захватом за пах
- броски в падении
- захваты пальцами за мышцы и связки, давление пальцами на горло, на лицо, давление пальцами в подмышечную и подключичную впадину, захваты за кисть и пальцы, выдергивание рук-ног-пальцев из суставов
- категорически запрещены захваты за шею и удушающие
- укусы, крики в ухо, отвлекающие плевки, захваты за волосы, за пирсинг, за нашейные цепочки, словом, разные гопницкие хитрости, не применяемые в спортивных БИ
- запрещается прыгать на противника, особенно лежачего, в т.ч. надавливать стопой-коленом-локтем на упавшего бойца. Прибиваем к земле только корпусом.
- просьба осторожно проводить борьбу в партере, особенно при разнице ВК
- запрещены сознательные болевые удары (хлесты) по груди девушкам

Взаимодействие с другими видами оружия

- боец-рукопашник может использовать оружие одновременно с рукопашкой.
- хиты считаются по реальным попаданиям в соответствии с возможностями оружия (сколько на нем повешено)
- разрешается блокирование кисти вооруженной руки противника без фиксации, захваты за край щита, перехват оружия за небоевую часть (перехватывается копье, топор, двуручная дубина (если у нее есть выраженная небоевая часть). Не перехватывается нож, тимбара).

Техника безопасности и ответственность бойцов

- покалечил противника - вези в больницу. Разбираться с ментами и врачами будет тот, кто нанес травму другому участнику игры.
- помните: задача - не продемонстрировать нокаут века, а красиво и интересно дополнить игру, провести любопытный эксперимент.
- не допускается борьба и вообще бой в явно опасных местах - на высоте, среди камней, в воде
- ночью рукопашки нет. Это правило может быть отменено мастерским произволом, если ночь будет светлая.
- поединки рукопашников по договоренности могут проводиться по любым правилам, но только с разрешения ГМа или мастера-региональщика и только после согласования с ним этих правил

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.
- удар рукопашника – 1 хит
- реальный бросок – 1 хит
- условный бросок – 1 хит и оглушение (считаем до 60)

Оружие зверей:

- мамонты - копы с 3 хитами на каждом
- остальные - парные тимбары, ножи или копы 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
- 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 флаг 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.
- **ночные штурмы запрещены!**

Связывание:

- 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.

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

Мертвятник:

- стандартное время пребывания - 2 часа
- посмертие определяется прохождением данжа. Как прошел – таково и посмертие.
- 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.

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, пожизненный 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 пожизневой 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.

ВСЕ ПРОЧЕЕ

Остальные вопросы решаются с мастерами. В основе любого решения – адекватность и интересный отыгрыш.