

# НАСКАЛЬНЫЕ ХРОНИКИ, 6-8 ИЮЛЯ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ЭПОХИ (ЧТО ЕСТЬ, ЧЕГО НЕТ) .....                 | 2  |
| ОБЩАЯ ВВОДНАЯ .....                                               | 2  |
| Образ жизни .....                                                 | 2  |
| Матчасть .....                                                    | 3  |
| Мировоззрение .....                                               | 3  |
| Познание мира .....                                               | 3  |
| Искусство .....                                                   | 4  |
| Отдельные нюансы .....                                            | 4  |
| Внутриплеменные и внешнеплеменные отношения .....                 | 4  |
| КОНЦЕПЦИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПЛЕМЕН И ПУТЬ ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ ПОБЕДЫ ..... | 4  |
| Взятие в плен .....                                               | 5  |
| Защита территории .....                                           | 6  |
| ОТЫГРЫШ СЕКСА .....                                               | 6  |
| ЭКОНОМИКИ НА ИГРЕ НЕТ! .....                                      | 7  |
| ПАТРИАРХАТ И МАТРИАРХАТ .....                                     | 7  |
| Стандартная, обобщенная практика матриархата предполагает: .....  | 7  |
| ПРАВИЛА ПО ШАМАНИЗМУ .....                                        | 8  |
| Что делает шаман? .....                                           | 8  |
| Что может шаман? .....                                            | 8  |
| Чего не может шаман? .....                                        | 9  |
| Как он это может делать? .....                                    | 9  |
| Как выглядят обряды? .....                                        | 9  |
| Кто кастует обряды? .....                                         | 9  |
| Какие традиции шаманизма мы принимаем? .....                      | 9  |
| Шаман и гендер .....                                              | 10 |
| Отдельные моменты .....                                           | 10 |
| ЦЕЛИТЕЛЬСТВО И ТРАВНИЧЕСТВО .....                                 | 10 |
| Целитель .....                                                    | 10 |
| Травник .....                                                     | 11 |
| Сочетание профессий .....                                         | 12 |

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Ученики .....                                | 12 |
| <b>ПРАВИЛА ПО БОЕВКЕ И МЕРТВЯТНИКУ</b> ..... | 12 |
| Бой и похитовка .....                        | 12 |
| Оружие одно для всех племен: .....           | 12 |
| Ловушки: .....                               | 13 |
| Хитосъем: .....                              | 13 |
| Оружие зверей: .....                         | 13 |
| Укрепления: .....                            | 13 |
| Связывание: .....                            | 13 |
| Пытки: .....                                 | 14 |
| Дополнительно: .....                         | 14 |
| Мертвятник: .....                            | 14 |
| <b>МАСТЕРСКИЕ ПЛЮШКИ</b> .....               | 14 |
| Безусловный ништяк следует за: .....         | 15 |
| Допускается ли... ..                         | 15 |

## **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 жирных мастерских мамонтов в виде бонуса. Об этом – ниже.

---

## **ОБЩАЯ ВВОДНАЯ**

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. Экономики 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 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. 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.

## **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 с ним обращаться - 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.

### **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.

Отыгрыш секса может быть любым, здесь все на отыгрыш, но СТРОГО до стоп-слова.

В принципе хоть массовые радения устраивайте - чем интересней процесс, тем вам веселее, а за красивые командные отыгрыши следуют мастерские плюшки.

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.

---

## **ПАТРИАРХАТ И МАТРИАРХАТ**

У нас, как известно, четыре племени.

Из них три, наиболее развитых, 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!

---

## **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. Совещание 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 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 одежды 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.

---

## **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 забывают, 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 взять 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.

---

## 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 кабанах 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.
- копия 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)
- камень (моделируется задекорированным (!!!) и раскрашенным под глыбу куском пенопласта или пенополистирола размером примерно с футбольный мяч. 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
- человек с 1 хитом боеспособен и может двигаться без ограничений
- восстановление хитов - только шаманом или лекарем в поселении (любом)

### **Оружие зверей:**

- мамонты - копья с 3 хитами на каждом
- остальные - парные тимбары или копья с 2 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 вытащен 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.

### **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 - после отработки на хозяине и на мастере по боевке
- дополнительные бонусы выдаются адресно, в соответствии с концепцией плюшек

#### **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.

### **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 острогой - 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 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.