

1. Зачем?

Если кто-нибудь спросит вас, о чем был фильм «Безумный Макс», вы, возможно, ответите, что он про постапокалипсис, быстрые машины и молодого Мэла Гибсона. Это так. А еще, может быть, вы вспомните, что если сравнить главного героя, Макса, из начала первого фильма и конца второго, то это будут совершенно разные люди: из честного копа, любящего мужа и отца он превращается в хладнокровного «воина дороги», избегающего людей и одержимого одной лишь мстью.

Для того, чтобы каждый игрок мог увидеть себя главным героем фильма и прочувствовать те перемены, которые происходят с человеком в мире «Безумного Макса», мы вводим специальные правила по безумию. Они наглядно покажут разницу между рейдерами из пустоши и людьми из сытых городов и помогут вам погрузиться в роль.

2. Степени безумия

Правила определяют степень вашего безумия через заданные «состояния разума». Основных состояний четыре:

1. Гуманист
2. Реалист
3. Воин
4. Зверь

80% всех персонажей на игре имеют состояния «Реалист» либо «Воин». Остальные 20% - это Гуманисты и Звери вместе взятые. Некоторые персонажи игры могут иметь и другие состояния, не указанные в этих правилах. Информация о них будет раскрываться по мере необходимости.

Состояние разума персонажа маркируется узкими цветными полосками на рукавах костюма. Полоски носятся на обоих рукавах. Полоски делаются из ткани или изолянт.

- Гуманист – белая
- Реалист – зеленая
- Воин – желтая
- Зверь – красная

3. Карточки безумия

Каждому игроку на старте выдается карточка, в которой отмечено его текущее состояние, приведено описание состояний и условия перехода из одного состояния в другое. Там же приведены специфические особенности каждого состояния, такие как зона поражения и доступные навыки. Эту карточку необходимо держать под рукой на всем протяжении игры.

4. Описание состояний

Каждое состояние имеет свой набор поведенческих шаблонов, которых стоит придерживаться для отыгрыша:

1. Гуманист:

- 1.1. Авторитет – тот, кто приносит больше пользы сообществу
- 1.2. Решение вопросов – win-win: не делить шкуру, а найти каждому свою
- 1.3. Отношение к новому – думать на несколько шагов вперед, избегать «ярлыков»
- 1.4. Отношение к людям – не бывает врагов, бывают конфликты интересов
- 1.5. Отношение к ресурсам – их нужно приумножать и делать доступными для как можно большего круга людей

2. Реалист:

- 2.1. Авторитет – тот, кто умнее, кто больше знает

- 2.2. Решение вопросов – избегать конфликты, искать компромиссы
- 2.3. Отношение к новому – оценивать прямой эффект от решений
- 2.4. Отношение к людям – бывают враги, бывают друзья
- 2.5. Отношение к ресурсам – использовать их эффективно, с умом

3. Воин:

- 3.1. Авторитет – тот, кто сильнее, опаснее
- 3.2. Решение вопросов – провоцировать, обострять конфликты, решать силой
- 3.3. Отношение к новому – искать скрытый подвох
- 3.4. Отношение к людям – либо я могу их использовать, либо это мои враги
- 3.5. Отношение к ресурсам – все ресурсы должны стать моими (лучше) или принадлежать тому, кто для меня авторитет (хуже)

4. Зверь:

- 4.1. Авторитет – тот, кого я не могу убить
- 4.2. Решение вопросов – только кровью, остальное – болтовня
- 4.3. Отношение к новому – если я смогу кого-то убить, это хорошо.
- 4.4. Отношение к людям – либо ты стая, либо ты добыча. И одно другому не мешает!
- 4.5. Отношение к ресурсам – никто не отнимет мою добычу, кроме авторитета

5. Переход из одного состояния в другое.

В рамках игры персонажи могут переходить из одного состояния в другое. Такой переход – это серьезное изменение мировоззрения, поэтому происходит довольно тяжело. В нормальных условиях смена ментальности может произойти только сверху вниз, то есть, от более «гуманной» к более «звериной». Переходы в обратном направлении происходят только при помощи специальных персонажей, которых вы можете встретить по игре. А можете и не встретить.

Условия перехода свои для каждого состояния:

1. Гуманист: причинение вреда человеку, либо бездействие, которое привело к тому, что человеку был причинен вред
2. Реалист: причинение вреда человеку не в целях самообороны
3. Воин: избыточная жестокость – пытки, добивание, массовые убийства (с добиванием), совершенные ради мести или «просто так»
4. Зверь: <особое событие>

При переходе из одного состояния в другое, персонаж в течение 1 часа находится в переходном состоянии:

- Не может использовать навыки
- Не может первым начинать общение с другими персонажами, в том числе начинать бой
- Если к нему обращаются, отвечает нехотя и односложно

За это время игроку следует выбрать новую линию поведения для своего персонажа в новом состоянии, определить для себя нового авторитета и манеру общения с другими персонажами.

В течение «переходного часа» персонаж де-факто уже находится в новом состоянии и следует всем правилам и ограничениям нового состояния.

6. Жить зверем или умереть человеком?

Любой персонаж игры, за исключением находящихся в состоянии «Зверь», может выйти из состояния «Покалечен» или отменить эффект привыкания к наркотику, если добровольно спустится на одну ступень ниже по своему состоянию разума.

Этой возможностью можно воспользоваться только ВНЕ боевой ситуации и не ранее, чем через час после наступления состояния «Покалечен» или привыкания к наркотику. У персонажа, изменившего состояние таким образом, на общих основаниях проходит переходный час.