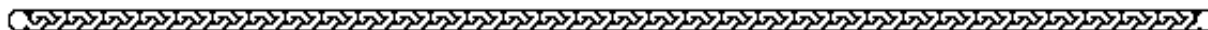


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: От заката до Закота

**Список блоков:**

[Общие правила, разное](#)

[Религия](#)

[Боевка](#)

[Плен](#)

[Медицина, лекари](#)

[Ранения](#)

[Демография, евгеника](#)

[Страна мертвых](#)

Блок: Общие правила, разное



**От заката до Закота.**

Правила игры по мотивам книги "Хвосттрубой" (Тэд Уильямс).

В данной игре отсутствуют: человек (как персонаж); мастерятник (как пожизненная группа); доспехи; стрелковое, древковое и прочее тяжелое оружие; укрепления; экономика.

Зато присутствуют: звероврач (профессионал-медик); кабак "Зеленый Гай" (по заявкам игроков); Коготь Ворона (должен же мастер иметь право на МАЛЕНЬКИЙ произвол); другие заморочки (приезжайте - увидите).

**Место проведения** - полигон "Парное" в районе ст. Синельниково.

Примечание:

Полигон расположен в двух остановках от станции Синельниково-2 и в двух километрах от платформы. Имеется ручей. Ближайший колодец в 600 м от границы полигона, ближайшее село - в 3,5 км.

**ВНИМАНИЕ!!!** Дата проведения игры изменена на 22-24 сентября 2000 г.

Предполагаемый игровой взнос - 3 грн.

Игрокам потребуется некоторая спортивно - туристическая подготовка

**Организаторы** - мастерская группа НИС:

Кириллов Евгений (Целитель), Кириллова Елена (Тим), Васюк Артем (Глобал), Алексеева Анжела (Лика)

Автор идеи (1998г) - Алексеева Анжела.

Мастер-координатор: ТИМ

НИС благодарит Авторов игры "Белая дорога 2" за ИХ ИДЕИ, использованные при

работе над данным проектом.

### **Автор сценария и исполнитель роли СОВ:**

Мастерская группа НИС г. Днепропетровск

(создана на основе Наследовно-исторического клуба "НИК")

Разработка концепции игры - Тим

География, схема игры, полигон, тех. обеспечение - Целитель

Психология обитателей мира - Лика

Религия, легенды, мифы - Глобал, Тим

Боевые правила - Озгар, Целитель

Ждем заявок по телефону, почтой, E-mail.

Координаты для связи: тел: (8 056) 725 11 15 (клуб НИС, Целитель, Тим)

(8 0562) 23 52 74 (Артем).

E-mail: Skell@mail.ru (клуб НИС, на связи Рэндэл О`Фар)

49081 г. Днепропетровск, Бердянская 1, к.16 (клуб НИС, Целитель, Тим)

49095 г. Днепропетровск, К. Либкнехта 87А, ком. 102, Кириллову Е.В. (НИС)

49081 г. Днепропетровск, пр. Правды 6, к.51 (Артем)

Заявки, отправленные по другим координатам, могут не попасть к **КООРДИНАТОРУ** и соответственно не будут рассмотрены.

Вопросы, связанные с игрой, считаются согласованными, только если они согласованы напрямую с координатором.

### **Легенда.**

Давайте представим себе древние времена, когда звери были свободны и независимы и чувствовали себя хозяевами бескрайних девственных лесов, которых сейчас становится все меньше. Трудно сказать наверняка, что за твари бродили тогда меж деревьев, не подозревая, какую опасность для них и их мира представляет прячущиеся глубоко в чаще голые и некрасивые существа, которых они прозвали мурчелами - "лишенными света". Но время неумолимо шло, и мурчелы, вооруженные хитрым умом и подвижными передними конечностями, способные брать в них камни и палки, начали постепенно завоевывать неприступную твердьню леса, тесня других ее обитателей. Лес сдавался нехотя, но мурчелы не предлагали выбора. Они вырубали деревья, застраивая образовавшиеся пустыни своими жилищами. Так велика и чудовищна была их мощь, что некоторые из лесных обитателей пришли к мурчелам и предложили дружбу, и из друзей очень скоро превратились в рабов...

Но не удалось мурчелам полностью покорить величие лесов, и постепенно их вчерашние слуги и позавчерашние друзья стали возвращаться на уцелевшие островки леса, в священные места, где жили их предки, сбиваясь в стаи, образуя кланы...

Один из таких островков сохранился вниз по течению реки от поселения мурчелов, расположенного в местности, называемой ими самими Днепропетровской областью. На этом острове вынуждены тесниться чужие друг другу, а порой и враждующие племена: бродячие псы, сбившиеся в стаю; многочисленное племя полностью и не полностью одичавших котов; несомненно, более древние обитатели - белочки-рикчикчики; разнообразные птицы, среди которых неизвестно каким ветром занесенные из Ирландии, а туда из арктических широт белые совы и прочая живность. Но какими бы независимыми не хотели казаться они, каждый из них отмечен любовью или нелюбовью к вездесущим мурчелам, чей призрак навис над остатками древнего леса.

Мы же подарим им еще кое-что от "лишенных света" - наши горести и радости, наши стремления и переживания, наши жизни и наши сердца, пусть лишь на три холодных

сентябрьских дня, которые, надеемся, никто из нас не забудет...

## География мира и его обитатели.

**Коренной лес.** Далеко вниз по течению Реки от поселения мурчелов расположена столица местного Кошачества - Перводомье, где на троне восседает всеми любимая и уважаемая Солнечная Спинка. При Дворе ее всегда царит роскошь и веселье, и здешние обитатели чувствуют себя полностью защищенными от всех невзгод и напастей. Только соправитель королевы Воспарилл выглядит всегда чересчур серьезным, и потому считается скучным, да молодой принц Сквозьзабор все шумит и суетится. Придворные же наслаждаются спокойной и размеренной жизнью рядом с их великой королевой.

**Заречье.** У Реки в стороне от Перводомья обитают отряды боевых котов под управлением танов, происходящих из древних и славных родов. Воители честны и принципиальны, блюдут лишь им известный Закон Чести и сохраняют его, считая, что иначе жизнь становится суетной и праздной. По их мнению, в Перводомье в последнее время слишком сильно чувствуется влияние мурчелов, которых воители не признают, а Двор погряз в праздности и лени. Но их предки еще в давние времена дали клятву лапы и сердца охранять легендарный Трон Харара, потому и обитатели Заречья поклялись в случае опасности до последнего вздоха драться за Перводомье.

**Украинный лес.** Место за Перводомьем - подальше от мурчел. Здесь обитает Заопушечное племя диких степных котов-охотников. Они предпочитают независимость, к лесу относятся подозрительно, на контакт с лесным народом идут, но неохотно.

**Стародавняя дубрава.** Расположена на границе леса. Здесь обитает Клан Домашних Котов, управляемый Старейшиной. В него входят как домашние коты, так и дикие охотники. Территория Клана охватывает Стародавнюю дубраву и часть поселения мурчелов. Единственная группа кошек, поддерживающая тесные отношения с рычателами (см. "Дикдикия").

**Дикдикия** - город псов. Окраина Стародавней Дубравы. Обитают рычателы под предводительством Вожака. Мощные бойцы, традиционно считающие себя основой мироздания. К лесному народу относятся несколько пренебрежительно, находятся под сильным влиянием мурчелов, но сохраняют независимость. Кошек из Перводомья недолюбливают, но ведут себя не агрессивно.

**Большая и малая полянки.** Расположены между Перводомьем и Стародавней Дубравой. Здесь обитает кошачье Племя Лесных Просветов. Они веселы и беззаботны, любят принимать гостей и развлекать себя играми на полянах. К другим существам относятся дружелюбно, всегда рады оказать услугу и прийти на помощь.

**Рикчикчики** - Беличий народ. Заселяют территории по соседству с боевыми котами Заречья. Быстры и проворны, любознательны, если не сказать, любопытны, с легкостью перескакивают с ветки на ветку, сверху все видят и слышат, потому выполняют функции лесной Почты и Прессы. Очень уважают своего Предводителя.

**Закот.** Местонахождение покрыто мраком. Обитают костестражи, когтестражи, клыкостражи - монстры, порожденные Тьмой. Очень опасны и сильны.

## Другие обитатели.

**Совы** - совершенно НЕВЫНОСИМЫЕ и ОЧЕНЬ БЕЛЫЕ птицы. Мудрые, знают все, что происходит в мире. Понимают тайный смысл песен и сказаний Мязунгеров и еще много чего. На контакт идут неохотно. Любят наблюдать за красивыми обрядами и др. крупными событиями, на мелкие разборки им наплевать. Если Сову хорошо попросить - может чего и присоветует. Периодически совы собираются на свой СЛЕТ, и если кому-то удастся подслушать и понять их неспешные беседы, то можно узнать много

интересного.

**Ворон** - птица черная, птица мрачная. Живые обитатели ей неинтересны, занимается только мертвыми.

**Аист** - антипод Ворона, интересуется только младенцами.

**Скользи** - змеи. Обитают по всей территории. Знают много, говорят крайне редко. Глаза и уши Совиного племени. В обычных условиях не ядовиты, во время СЛЕТОВ выполняют охранные функции и отрачивают ПЛЮЮЩИЙСЯ ЯДОВИТЫЙ ЗУБ, в этот период смертельно опасны.

Кроме того Скользи единственные целители, способные излечить болезни, если таковые возникнут.

**Мяузингеры** - менестрели, сказители, хранители старинных легенд и древней мудрости, передаваемых из поколения в поколение. Занятие наследственное.

**Яснозрячие** - обладают способностью путешествовать позагрань (видеть то, что недоступно обычным существам) и даром предсказателей. Способность врожденная, но для того, чтобы ее активизировать, необходимо войти в соответствующее состояние посредством зелья, камланья и др. действенных мер.

Возможны другие обитатели, но не крупнее псов (после набора основных команд).

### **Обозначение персонажей (прикиды).**

Для обычных котов особых требований нет. Стандартный фэнтезийный прикид, состоящий из брюк и туники или рубахи. мех, хвосты, маски - приветствуются, но не обязательны.

Отличительными чертами других существ являются:

Боевые коты - перчатки.

Рикчикчики - преобладание в одежде оранжевого, желтого, светло-коричневого цветов. Желтые, оранжевые и близкие к ним однотонные банданы.

Рычателли - хорошо заметные шейные платки, черные или пестрые банданы, клык в руке или за поясом на видном месте. Желательны меховушки.

Змей - зеленые банданы, кистень

Когтестражи (огромные темные полукоты-полусобаки, имеют три глаза и длинные красные когти) - широкие красные повязки на предплечьях, глаз циклопа (рисуются на лбу).

Клыкостражи (слепыша когда-нибудь видели? - лысые звери с внушительными клыками, по книге слепые, но у нас видят, да еще и как!) - широкие стальные, голубые и т. д. повязки на предплечьях.

Костестражи (наводят на всех такой ужас, что никто не знает толком, как они выглядят, но вам признаемся по секрету, что это всего-навсего скелеты в энергетической оболочке) - широкие белые повязки на предплечьях.

Детеньш - бантик (цвет на ваше усмотрение)

Дух (Глюк) - узкий БЕЛЫЙ ХАЙРАТНИК при отсутствии др. знаков принадлежности к каким-либо существам.

### **В первую очередь мастера ожидают заявок на следующие команды:**

#### **Коты.**

Перводомье - 10-15 человек

Заречье - три отряда боевых котов (по 3-5 человек)

Стародавняя Дубрава (Клан Домашних Котов) - до 10 человек

#### **Другие существа.**

Рикчикчики - 5-10 человек

Рычателю - до 10-15 человек, в т.ч. могут быть отдельные мелкие стаи вплоть до одиночек.

Вводные для команды степных котов и котов полянок, а также других команд будут разрабатываться по мере поступления заявок.

Приложения к данным правилам высылаются по заявкам (сборник легенд обитателей мира, баллады, вводные, схема дорог, карта полигона, расписание и т.д.).

### **Игровые циклы.**

00.00 - 08.00 Глубокий покой. Все что происходит в этот период либо сон, либо хождение позагранью. Могут проводиться переговоры, обряды и т.п. Боевые действия не засчитываются.

08.00 - 13.00 Час уползающей тьмы (игровое утро).

14.00 - 19.00 Час коротких теней (игровой день)

20.00 - 24.00 Час наползающей тьмы (игровая ночь)

Во время перерывов отменяется боевка, желающие могут выйти из игры, спокойно поесть, решить пожизненные вопросы. Организационные моменты с мастерами обсуждаются только в это время, т.к. во время игровых циклов людей на полигоне НЕТ. Но учтите, что мастерам тоже необходимо питаться.

Блок: Религия



### **Религия, обычаи, обряды.**

Религия аналогична язычеству с полным поклонением Природе, кровавые обряды отсутствуют.

Кошачьи племена поклоняются Оку Мурклы - луне.

#### **Традиционные:**

Ночи Сборищ или Большой Совет Племен, на котором идет обмен важнейшей информации между предводителями, даются наставления молодым, слушают сказания Мязингеров, советы Яснозрячих.

Именование - вступление во взрослую жизнь (совершеннолетие). Именно в этот момент Старейшины выбирают и дают претенденту Мирское Имя (имя Лица, см. "Имена").

Посвящение в охотники - посвящение в воины (рыцари), вступлению в клан и т.д.

Институт брака - в Кошачестве и у Рычателю отсутствует, но существует понятие Брачного Танца. Брачный ритуал совершается только те, кто достиг соответствующего возраста (взрослости), т. е. имеет имя лица.

Рычателю считают своими покровителями небесные светила, но обращаются к ним крайне редко, рассчитывая больше на собственные силы. Но если приходит БОЛЬШАЯ БЕДА, взывают к ним.

**Традиционные:** Совет стаи, на котором решаются общие проблемы; выборы вожака; посвящение в воины.

Рикчикчики считают, что в древние времена произошли от оживших желудей Вековечного Дуба, являющегося их прародителем. **ВЕКОВЕЧНЫЙ ДУБ** для Рикчикчики обрядовое дерево, священное место поклонения. Очень прочны семейные узы. Брак - дело святое.

### **Имена.**

Первое имя, Имя сердца, дается при рождении матерью на своем языке. Употребляется только близкими родственниками.

Второе имя, Имя Лица, дают старейшины племени, исходя из известных только им критериев.

Третье имя, Имя Хвоста, необходимо открыть (заслужить). Открывший имя хвоста получает дополнительные возможности (информацию ищите...).

Блок: Боевка 

### **Боевые правила.**

Игроки, не достигшие 16 летнего возраста, к боевым действиям не допускаются

Система: хитовая

Поражаемая зона: корпус и руки от плеча до локтя (футболка).

Рикчикчики - 2 хита. Ни лапами, ни зубами не дерутся. Бросают шишки, снимающие по 1 хиту с поражаемой зоны. Бросают только с земли, могут иметь при себе не более двух шишек одновременно, за новыми шишками нужно лезть на дерево. С дерева Рикчикчики шишки не бросают (лапы заняты). Передвигаясь по дереву, может нести в зубах одну шишку. Запас шишек имеется в гнезде, и пусть обидчик пеняет на себя.

Обычные коты - 3 хита. Оружия не имеют, лапой снимают 1 хит (см. боевые правила).

Боевые коты (воители) - 4 хита. Оружия не имеют, лапой снимают 1 хит

Рычателы - 3 хита. Вооружены клыкам (см. оружие), снимающими 1 хит. Лапами не дерутся.

Костестражи - 2 хита. Поражается обычными существами только со спины. Обладает ментальной силой, действующей на одно существо, драться не может. Зона действия ментальной атаки (не более трех метров) определяется броском мячика на шнуре (будут предоставлены мастерами). При попадании в зону действия ментальной силы одного 2-3 хитового существа Костестраж подчиняет себе его волю на 5 минут. Боевых котов, Рычателы парализует на 2 минут, но не может ни убить, ни увести. На змей и летучих ментальная атака не действует. Противостоять Костестражу можно, если найдете способ.

Когтестражи - 4 хита. Оружия не имеют, лапой снимают 1 хит

Клыкостражи - 3 хита. Клыками (см. оружие) снимают по 1 хиту. Лапами не дерутся.

Летучие - абсолютно невыносимы, но и сами хитов не снимают.

Другие существа - 2-3 хита (например: заяц-2, лиса-3 хита). Боевка - по мере поступления заявок

Хвост змеи снимает 3 хита, ядовитый зуб убивает сразу. Монстров выводит из строя (может уползти к источнику силы, но не может драться).

Ворон имеет коготь, пропитанный трупным ядом. Удар когтя убивает сразу любого (средство наведения порядка на полигоне и свиного произвола).

### **Оружие:**

Клык Рычателей и Когтестражей - деревянный армированный или полированный безопасный клинок с длиной лезвия 40-50 см любой формы.

Колющие удары клинковым оружием не засчитываются!

Для желающих работать клинками, обязателен стандартный тест на фиксацию удара и на точность.

Мишень - 5x10 см. Дистанция для фиксации - 3 см. Схема рубки - косая (45-60о)

Хвост Змеи - кистень (гибкая часть до 1 м), предоставляется мастерами. Ядовитый зуб - сарбакан или самострел (предоставляется мастерами)

Шишки Рикчикчиков - изготавливаются из войлока, микропорки, поролона, мешочка с листьями и травой.

Коготь ворона - увидите на полигоне.

Удар лапой отыгрывается касанием открытой ладонью поражаемой зоны (шлепком).

Атакующую лапу можно блокировать предплечьем.

**ЗАПРЕЩЕНЫ:** Удары кулаками, ногами, локтями, пальцами, хлесты и вообще **УДАРЫ**, захваты, толчки, подножки и т.п.

Блок: Плен



**Пленение** - взять в плен (захватить силой, связать, скрутить) **НЕЛЬЗЯ**, можно **СДАТЬСЯ**.

Блок: Медицина, лекари



Раны заживают через 10 мин при условии полного покоя.

Отыгрыш лечения средних и тяжелых ран - на усмотрение игроков (лечить может любой), но при условии, что лечащий не может отходить от раненного в течении всего срока лечения.

Для МОНСТРОВ понятия ранения не существует (зомби).

Блок: Ранения 

### **Ранения и смерть, лечение ран.**

Все персонажи погибают при (-1) хите.

0 хитов - тяжелое ранение, передвигаться не может, при отсутствии лечения через 20 мин. наступает смерть. При интенсивном зализывании ран через 30 мин. восстанавливает все хиты.

1 хит - ранение средней тяжести. Вести бой не может, но может убежать. При отсутствии лечения через 10 мин. ранение переходит в тяжелое. И еще через 20 мин - смерть. При лечении хиты восстанавливаются через 20 мин.

Все остальное - легкие ранения.

Блок: Демография, евгеника 

По окончании отсидки, игрок выходит детенышем. Аист принимает решение по выбору родителей, исходя из игровой ситуации (родная стая, конечно, имеет преимущество) и доставляет им (счастливым) детеныша, независимо от их воли и желания. Еще час дается на воспитание. Детеныш не может драться, он доверчив, его легко может увести (похитить) кто угодно.

Монстры не рождаются, но при определенных условиях происходит перерождение живых существ в монстров. 2х хитовые существа превращаются в костестражей, 3-4х хитовые (коты) - в когтестражей, рычателю - в клыкостражей.

Блок: Страна мертвых 

### **Ворон и Аист.**

Время отсидки в мертвятнике - 1 час. Находящийся в мертвятнике по распоряжению Ворона обязан выполнять работу по благоустройству полигона (полигон новый, его нужно обжить и произвести хорошее впечатление на хозяев территории).

2.0.0.3