



Игра по одноименной книге Роджера Желязны.

Мастерская группа:

Блохин Андрей (Караги)

Котенева Валерия д.т. 58-55-30

Садофьев Дмитрий (Шаран)

Орзаев Дмитрий (Оборотень) (???)

...Испокон веков, прежде рода людского жили ракшасы, Похищающие Души. Множества вреда приносили они всем сущему, и не было никого, кто бы мог противостоять им. Под покровом ночи и при солнечном свете совершали они свои преступные деяния - оскверняли алтари, пили кровь спящих животных, похищали прекрасных девушек себе в усладу, убивали могучих воинов, приходили воплощениями ночных кошмаров, и еще - и это самое страшное - похищали чужие души, вселяясь в тела и творя беззакония. И прерывалась череда перерождений и никогда больше не возражался Потерявший Душу.

Но прослышали боги о бедах людских и вняли молитвам подвижников, долгие годы умерщвлявших плоть свою, дабы суровым подвижничеством своим склонить богов на сторону людей. И обратили боги лик свой к страданиям всего сущего.

...Ужасной была та битва и для многих прервана была цепь перерождений. Были запасены метательные орудия, железные прутья, камни и факелы, множество копий с разветвленными наконечниками и смертоносных мечей, каменные ядра и катапульты для метания горючих веществ, обитые железом щиты, передвижные смотровые башни, колесницы с саблями на колесах, боевые топоры и всякое другое оружие. Следуя предписаниям шастр вончалники обеспечили войско всевозможными припасами, а так же мужами-защитниками, способных сразить многих врагов, происходящих из известных родов, явившие свою доблесть еще в давних битвах с Матерями Зноя, сражаясь в юном мире бок о бок с богами, завоевывая себе право на жизнь у порождений Ада.

Жаркой была сеча и почти безнадежной казалась она не раз, ибо трудно убить демона-ракшаса, так как не имеют плоти они и могут принимать любой облик. И брат, лишенный души поднимал меч на брата, и заливала землю кровь сподвижников демонов, и были порождения Предначальной Тьмы, и стопами раненых и умирающих оглашался воздух, и дышали жаром те из Матерей Зноя, кто таки выжил в предначальных битвах. И даже Ниррити Черный, преданный позже проклятию Тримурти, вместе со своими живыми мертвецами сражался с ракшасами вместе с богами и людьми.

И впереди всех шли Тримурти - Брахма-Бог всего Сущего, Знающий Брахмана, Шива-Разрушитель, Танцующий Бог, Возрождающий и Разрушающий миры силами Хаоса, Вишну-Вседержитель, Хранитель Справедливости, Создающий, Крутящий Колесо Сансары; Пьющие Жизнь - Яма-Дхарма, Бог Смерти или сама Смерть, Кали-Дурга, Перепоясанная Молниями, Сокрушительница врагов, Огненноокий Агни-Ведающий силой Всесжигающего Пламени, Вечноменяющаяся Богиня Иллюзий Майя, Ратри, Окутывающая Тьмой, и князь Калкин, Сиддхартха, Бич Демонов...

...И победили боги демонов, и заключили их в плен в Адовом колодце, что под вершиной Ратнагари. Но сильнейший из ракшасов Тарака, не желая гибели всего их рода, сокрылся до поры, и перед самыми Проклятыми Вратами схватился в последней схватке с тем, кто окутывал его собратьев чарами Безмолвия, Бездействия - а Безумны они были и раньше - с князем Калкиным, и в поединке том погиб Тарака, но дал он возможность спастись некоторым из сильнейших ракшасов...

У князя Хайпура было две жены и три сына - Гархапатья, Варукана и Пхальгуни. Гархапатья и Пхальгуни были сыновьями Тритти, старшей жены, а Варукана сыном Джатти, младшей жены. Боялась Джатти за сына своего, ибо знала меру его честолюбия, а потому вытребовала она у князя за данное им когда-то слово выполнить ее желание, после того, как спасла его Джатти от снежных кошек, чтобы после него престол занял Варукана. Согласился князь, ибо данное слово должно выполнять, да и не думал он, что придется ему вскорости уступать престол. Но случилось так, что на охоте придавило его деревом, и не могли успеть дать князю новое тело взамен покалеченного. Пхальгуни вытащил отца, и зарыдал, сетуя на то, что не будет у него ничего на память об отце. И опять дал слово князь о выполнении желания сына. А пожелание было, чтобы сестра на трон вместе с Варуканой и женой иметь Джатти. Ужаснулся князь словам сына, но должно держать слово свое, особенно на пороге Небесного града, где Дхарма взвешивает дела людей и их помыслы. Прилюдно объявлен был Пхальгуни одним из наследников престола и мужем-защитником Джатти. Сказал так князь и умер.

Не пожелал Варукана делить власть с младшим братом. Возжелал убить его за нанесенное его матери оскорбление. Но по закону все было правильно, и были последователи у обоих из братьев. Расколосось княжество на два.

А Гархапатья затаил недоброе против тех, кто отнял у него отцовское наследие, но знал он цену данному княжескому слову, и чтит память отца, а потому не собирал ополчений, а только лишь порвал все связи с братьями и удалился с матерью в свое небольшое княжество, данное ему еще при жизни отца, и искал ответы на свои вопросы, проводя дни в раздумиях, молитвах и подвигах подвижничества...

СИТУАЦИЯ НА НАЧАЛО ИГРЫ

Три княжества: Каратоя, столица Хайпур, правитель Варукана;
Вараха, столица Джарутха, правитель Пхальгуни;
небольшое княжество Матхара, столица Девамагха,
правитель Гархапатья.

Междоусобный междусобойчик + религиозные распри.

В лесах находили обезображенные трупы, алтари дальних святилищ осквернялись, пара-тройка проповедников возвещает о конце Кали-Юги.

РЕЛИГИЯ

Развитый индуизм. Так как мир все-таки вымышленный, то отличия, конечно, есть. Так, боги реальны, с ними можно общаться - если вы их видите и на свой страх и риск, соответственно, боги, которым вы особенно поклоняетесь могут угостить вас какой-нибудь плюшкой, если будут в хорошем расположении духа. Описание божественных умений последует позже, но по любому, помните - у богов есть возможность стереть вас в порошок, хотя они и игроки, а не мастерские персонажи!

Понятие Кармы как меры судьбы и платы за оную. Дхарма - свод законов этического поведения, которые должно выполнять, если не хочешь ухудшать карму.

Чем больше молишься, тем больше плюшек - в известных рамках и до известных пределов (сии пределы известны будут, по крайней мере некоторым).

ПЕРСОНАЖИ

Боги - игроки, переисленные выше и некоторые иные; возможно появление богов в ходе игры, человек может стать Богом при условии выполнения своей дхармы и некоторых иных условий, о коих будет известно жрецам-брахманам и собственно богам, к которым должно обратиться с подобным вопросом (ПО ИГРЕ!).

Люди: три князя;

жрецы (к ним особо серьезные требования отыгрыша), причем действует принцип (по возможности) "Каждый Бог воспитывает себе жрецов сам", естественно, до игры;

военачальники;

войско;

жители княжеств;

отшельники.

Монстры: элементали, Матери Зноя.

Звери: огнекошет - вредный "птис", снежные кошки - хищники, олени.

Экономика

Существует две экономических модели. Выбор одной из них зависит от количества народа, принимающего участие в игре. Пока - то что будет в любой из моделей.

Ремесленники, купцы и ростовщики - в игре. Торговать можно всем и со всеми, кто захочет это купить. Ювелирные изделия, пожизненные украшения. Не вводите в игру вещи, имеющие для вас пожизненную ценность, так как все, что вошло в игру может быть украдено, отобрано и т.д. Ремесло пожизненное- кузнецы делают оружие (кулуарки-то можно вырезать), ювелиры - изготавливают украшения на продажу и т.д. Умениями тоже можно зарабатывать на жизнь - песельники, танцоры, баешники - ау!!!

Будет ли на игре кабак - зависит от вас, а точнее от сданных вами взносов. Ориентировочная сумма взноса - около 10 тысяч, возможна оплата натурой (ТОЛЬКО по договору с мастером ЗАРАНЕЕ, не менее, чем за неделю до игры), т.е. хавкой в кабак или работой, если таковая нужна.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Аксиомы

1. Мастер в игре всегда прав.
 - 1а). Если Мастер не прав, то смотри пункт 1.
 - 1б). Поправки к правилам будут рассмотрены до игры, все разборки - после, во время игры слова Мастера обязательны к исполнению.
2. Незнание правил не освобождает от их выполнения.
3. Отказ выполнять правила равноценен выходу из игры.
4. Считай в первую очередь свои хиты.

Мастера оставляют за собой право оценки пожизненного поведения игроков с последующим наложением соответствующих санкций за нарушение правил и пожизненной этики.

Мастера могут появляться в роли, т.е. персонажем игры. Масер Мандос в игре постоянно - он является Хранителем Кармы в Храме Судьбы. На игре возможно наличие мастерских персонажей и подмастерьев. При появлении последних на полигоне срабатывает закон "белого хайратника", т.е. человек в оном не существует для игроков, ибо выполняет техническое мастерское поручение.

О нарушениях

Нарушителем считается игрок, который:

- 1) Не выполняет общеизвестные правила хотя бы частично.
- 2) Не выполняет прямые указания мастера, касающиеся игры.
- 3) Учиняет на игре разборки и споры, не имеющие отношения к игре.
- 4) Злостно обламывает другим игру, т.е. ведет себя в игровой ситуации не адекватно своему персонажу (прикалывается по жизни, убивает из-за того, что скучно стало, или просто поболтать не с кем). Помните!- как вы ведете себя на игре, так с вами будут себя вести. Обламывая других вы обеспечиваете себе в дальнейшем такие же обломы.

Нарушителей ждут мастерские санкции, вплоть до вывода из игры.

Страна мертвых

Конечная Смерть

Труп немедленно (!!!) идет в Храм Перерождений, где регистрируется у Хранителя Кармы. Затем он отбывает в СМ. Время исчисляется с момента регистрации.

Вступивший в бой в нетрезвом состоянии приравнивается к самоубийце, причем его карма резко ухудшается.

Вообще, карма зависит от поведения игрока на игре: она ухудшается, если игрок обламывает игру другим (различными способами), а так же, если его действия могут привести ко вполне реальным травмам его коллег-игроков. Карма персонажа зависит от того, как его поведение соответствует его статусу, положению в обществе, его варне.

Выход из СМ осуществляется по истечении срока отсидки, либо по указанию Хранителя.

Живой, посетивший СМ равен труп и остается сидеть (это относится лишь к территории СМ, Храм доступен любому, но вызывает трепет и уважение).

Все игровые ценности и документы сдаются Хранителю Кармы.

Замена тела

Существует и такая возможность. Отличие от Конечной Смерти в том, что при замене тела полностью сохраняется память персонажа.

Когда и как она производится - сказано ниже.

Вне зависимости от вида смерти труп обязан правдиво рассказать о себе и ответить на вопросы Хранителя. В соответствии с этим Хранитель выберет его дальнейшую судьбу.

Труп не имеет права разговаривать с живыми, доставать Мастеров. За нарушение сего правила можно схлопотать дополнительный срок.

Бытовые правила

Верховая езда.

Верховые ящеры моделируются палкой длиной 60-70 см с привязанной к ней тряпочкой (достаточно одной). По вопросам выведения чистопородных скакунов обращайтесь к главному генетику Паше. На ящера ставится мастерский чип, без него это просто палка.

Игрок считается верховым, если он держит имитацию животного в руке, в случае привязывания оной на спину будет считаться, что игрок вступил в противоестественную связь с рептилией и повинен в содомском грехе. Что будет при этом с вашей кармой, можете представить, создатели Кама-Сутры восхищались человеческой любовью. Верховой естественно передвигается быстрее, чем пеший. Для того, чтобы догнать пешего, всаднику тербуется бросить шишку, если та упала в любом месте по горизонтали перед убегающим - догнал, если нет - нет. Для того, чтобы убежать, всаднику нужно отбежать на пять шагов, громко считая вслух. Двое на ящерах по жизни решают вопрос, кто быстрее.

Если игрок едет верхом, то его КД выше на один. Если с игрока сняли все хиты до тяжелораненого, то животное мрет.

Кулуарка.

Это есть имитация перерезания горла клинковым оружием скользящим касанием, применяется только в небоевых условиях. Результат - мгновенная смерть. Прижимание лезвия подбородком и подставление лица защитой от кулуарки не является. Закулуаренный не кричит, а молча падает.

Оглушение.

Производится в небоевой обстановке путем легкого удара по спине жертвы с одновременным сообщением жертве, чего от нее хотят. Удар производится любым дубинообразным предметом, наверху мечом, обухом топора. Единственной реакцией жертвы может быть опять-таки падение. Жертва тихо считает до 100, после чего имеет право на ответные действия.

Удушение.

Дабы удушить противника, нужно удерживать его за пояс, пока считаешь до тридцати. Считать вслух, так, чтобы слышала жертва. Жертва не кричит, а лишь хрипит; сопротивляться можно (вплоть до убийства напавшего), но только пока счет не достиг двадцати. Если вас спасли, когда убийца досчитал до 21-29, то вы становитесь тяжелораненым на 15 минут, затем 15 минут легкораненым.

Отравление.

Яд - лимонка в негуманных концентрациях, а так же, возможно, некоторые другие снадобья. Их можно будет узнать по отвратному вкусу. Все яды кроме лимонки вводятся мастерами (т.е. должны быть ими освидетельствованы). Выпил и не поморщился - выжил. Противоядий на игре нет, есть лишь детекторы (как обычно). Яд смертельный, но не мгновенный, в течении _____ минут вас могут спасти, доставив в Храм Кармы для замены тела, вы же сами находитесь в бессознательном состоянии сразу по приеме ОВ.

Связывание.

Связывание рук - свободная (не затягивать, но и падать не должна) петля на запястья. Освободиться можно дотянувшись до режущего предмета (игрового), после чего можно вынуть руки из петли.

Связывание ног - петля на щиколотки. Последствием является невозможность передвижения. Пленного носить в натуральную величину.

Для особых маньяков - связывание можно производить по жизни, если связываемый согласен. Освобождение в этом случае - реально.

Пленить можно оглушенного, раненого либо любого другого с его согласия.

Пленный может бежать и освободиться, если связывание позволяет это сделать, т.е. см. выше.

Ограбление.

Одиночный путник обязан отдать все, что найдут. При этом он имеет право выбрать либо пожизненный обыск, либо отдать все сам.

Ограбление поля боя выглядит следующим образом. Если грабящих интересуют только деньги и прочие игровые ценности, то они грабят согласно правилам ограбления толпы одиноких путников. Если же грабителей интересуют оружие и доспехи, им придется немного посидеть на поле боя, ибо кольчуги с трупов еще снять надо. Погибшие идут в СМ и там сообщают мастерам о грабителях. Грабители же ждут мастера. Мастер или подмастерье стартует к ним сразу, как только зарегистрируется последний погибший в том бою.

Пытки

В игре разрешены игровые пытки, не выдержавший пытку обязан правдиво ответить на один вопрос. Человек может пережить три пытки, после четвертой он умирает. Между пытками должен быть перерыв 5 минут. Из стандартных пыток - плети и дыба, остальное - договаривайтесь с мастерами.

Дыба - пытаемый должен провисеть на перекладине одну минуту, не провисел - не выдержал.

Плети - имитируются простыми отжиманиями, максимум человек может выдержать только 30 плетей, потом умирает (для дам максимум 10).

Игровые изнасилования, а так же оные действия по обоюдному согласию имитируются простой игрой в ладушки, правда при насиловании придется играть в ладушки с сопротивляющимся партнером.

Индия - страна ритуалов. Каждое значимое событие в жизни человека сопровождается обрядом и закрепляется жрецами. Эта сторона жизни сохранена и здесь. Соответственно, делайте выводы, как можно повысить вероятность благоприятного исхода в случае чего!

Ученичество.

Если вы желаете научиться чему либо в игре, то вы находите себе учителя (при условии, что эта деятельность разрешена вашей касте), если вы договоритесь с кем-то, что он бы мог вас научить, и вы этого хотите, но вот каста не позволяет - тогда он может взять вас "на поруки", дабы договориться с жрецом о повышении вашего соц. статуса со всеми вытекающими.

Действие или явление, не оговоренное в правилах согласовывается с мастером!

Монстры и животные

Элементали - столбы пламени, обладающие некими свойствами, напоминающими инстинкты животных. Могут управляться теми, кто умеет это делать (например, знает соответственные заклятия). Могут переносить предметы и швыряться молниями - мягкими мешочками со Знаком Огня. Изгоняются либо тушатся водой - не ведром воды, а потоком, таким, что Индра может и вызвал бы, да и то - не факт. Имитируются красным хайратником с языками пламени.

Матери Зноя - Гигантские рептилии, дышащие жаром. Разумны. Живучие скотины, к тому же чешуя. Отсюда - 2 хита и III КД. Имитируются гладкой повязкой на голову и закрытым лицом, жар - брызгалка.

Огнекочет - Просто птица, больно клюется, обжигает крыльями. Клюв - кинжал, крылья - бездоспешный доводится до тяжелораненого состояния, с доспехом II КД - легко раненый, если попал на незащищенное тело. Несет рыбную консерву.

Снежные кошки Каннибурхи - аналогичны нашим барсам или ирбисам. Бьют лапами (1 хита, I КД), сами имеют 2 хита, I КД. Имитация - пушистая жилетка или белый меховой хайратник с ушами, являющийся ценным мехом.

Олени - "Рогатый" хайратник. Безобидны, 1 хит, I КД. Несут тушенку.

Боевые правила

Система боевки - пробойная!

Игровая зона - полная, кроме особо оговоренных случаев (боги, монстры, звери и т.д.) В случае возникновения спора, оба спорщика выходят из боя и более в него не вступают. Спор решают Мастера после боя. Неправый мрет.

1. Расхитовка:

1.1. Все люди имеют один хит (если на нем нет благословения богов или чего-то подобного).

Снятие всех хитов - тяжелораненый, снятие всех+п - труп (подробности - ниже).

1.2. Все оружие снимает один хит, если пробивает КД доспеха.

2. Доспехи:

I КД. Отсутствие доспеха. Пробивается всеми видами оружия.

II КД. Кожаный или кожано-железный доспех. Пробивается двуручным оружием, молотами, аналагами кистеней, копьями, из лука.

Извраты над оружием будут оцениваться на игре.

III КД. Кирасы и панцири (кожаные кирасы из нат.кожи толщиной 0,3-0,5 см (и выше) так же имеют III КД. Пробиваются из лука или двуручным оружием.

Все доспехи - восточного образца!

Доспех есть там, где он есть. Наручи и поножи имеют аналогичный КД.

Доспех может быть приятным сюрпризом.

Шудру не имеют права на оружие, кроме как на нож.

Вайшьи дабы иметь оружие должны получить на это разрешения либо жреца, либо властных структур по месту проживания. Двуручным оружием и луками они не могут пользоваться, это привилегия касты кшатриев.

Кшатрий имеет право на любое оружие.

Брахман может иметь любое оружие, но пользоваться чем либо кроме обычных мечей, кинжалов просто не респект. Жрецы оружием не пользуются, кроме как в ритуальных целях.

Женщины вообще-то не носили оружия...

2.1. Требования к безопасности оружия.

Оружие по возможности должно соответствовать по виду реалиям Древнего Востока.

Мечи: вес - от 1 до 2,2кг, толщина лезвия не менее 5мм, на конце очень желательна толстая резина. Лучше всего использовать для изготовления данного вида оружия дюралевые трубки, цельные лезвия пройдут при условии ну очень хорошего качества!

Топоры: лезвие из толстой - не менее 1 см резины, вес - не более 2 кг.

Копья: деревянное либо иное легкое древко, наконечник - поролоновый, тряпичный - *м я г к и й*.

Длинные луки: длина лука с надетой тетивой не менее чем по плечо владельцу. Натяжение не более 7 кг. Стрелы с мягким наконечником из поролона или пенорезины в виде петли.

Кинжалы: требования изготовления, как к мечам. Длина - от 19 см до 40 см.

Иные виды освидетельствуются мастером.

ВНИМАНИЕ! Для особо одаренных маньяков! Все оружие и доспехи должны пройти мастерский осмотр на допустимость, желательно на Груше показать хотя бы проект, что именно будете делать (если у вас есть сомнения - пройдет ли). Безопасность оружия будет проверена на владельце. Оружие, не прошедшее осмотр (т.е. сокрытое от мастеров) принято не будет. Иногородные могут подойти к мастерам непосредственно до игры, но люди, будете сами себе злобные бакланы- времени на переделку уже не останется.

2.2. Укрепления и орудия.

Стены.

Имитируется натянутой веревкой, так, чтобы ее видели не только когда наткнутся, а метров за 20-15, бревенчатым "конвертом", верхняя веревка (планка) должна быть проложена на высоте 2,5 - 3 метров. Стены должны быть видны! Если стена падает по жизни, то она падает - прогнила, должно быть. Штурмуется только штурмовая стена!

Ворота.

Ширина не менее 1.5 метра, высота не менее 2 метров. Выносятся 10 ударами тарана. Ворота должны быть опять-таки видны, "шлагбаум"- тоненькая веточка, которая то ли сама упала, то ли дети приволокли, не пройдет.

Штурмовая стена.

Стена, забранная частоколом, с воротами, длиной не менее 3 м, с бойницами (бойницы не обязательны).

Ров.

Глубина не менее 0,5 м. Ширина - не менее 0,5 метра, длина - по потребностям (разумным, сэры, не копайте яму, которую можно обойти - ямой она и останется). Для преодоления ров достаточно перепрыгнуть не коснувшись его дна, засыпать до краев фашинами (а не сосновыми веточками), либо навести мост, реально выдерживающий штурмующих. Мост можно навести не менее, чем втроем.

Упавший в ров игрок является мертвым. Упавшим в ров считается тот, кто коснулся дна (хоть ногой, хоть чем).

Укрепления должны быть оговорены и сертифицированы Мастерами до начала игры.

Камни.

Большой (30х30см) пакет, набитый мхом или чем-то иным, мягким. Кидается двумя людьми, докуда докинут. Кидается следующим образом: берется за углы пакета, раскачивается в нижней позиции и швыряется. Попадание переводит в раненые. Попадание в щит не засчитывается. Оружием не парируется.

Бревно.

Свернутая в трубочку пенка. Поднимается двумя людьми, может скидываться на голову осаждающим. При прямом попадании убивает насмерть.

Смола.

Выливаемая на голову слабая (чуть подкрашенная!) заварка чая. При полном заливании человека он умирает в мучениях (5 мин.), интенсивные брызги приводят к состоянию тяжелого ранения, ожоги лечатся лекарствами.

Иные погубительные приспособления предъявляются мастеру, и тот либо пропустит, либо нет.

Таран.

Сие есть бревно диаметром не менее 30 см и длиной не менее 3 м. Расчет - 4 человека. Разбивается 3 попаданиями камней или 1 попадание из катапульты. Для починки оттаскивается от крепости.

Катапульта - размером не менее 1,5м, повторяет принцип действия оригинала на веревочном жгуте. Попадание в любую часть тела, даже в щит - смерть. Разрушается одним попаданием из катапульты, в походных условиях не восстанавливается. Снарядами являются все те же мягкие пакеты.

3. Боевые действия.**Штурм.**

Выносятся только ворота! Внешнее войско собирается перед ними, внутреннее, соответственно, тоже. "Обмен мнениями" происходит, таким образом только через штурмовую стену. Если народ согласится считать штурмовую стену пожизненной, то, соответственно, вынос тоже по жизни. После того, как ворота падут, схватка в городе идет по законам обычного боя.

Трупы отбегают в сторону и там ложаться, молчаливые и неподвижные. Если кто не боится быть затоптанным, может улечся прямо на поле боя.

При всем при этом штурмы не респект, лучше уж в поле биться.

Поджоги.

Имитируются так: у входа в палатку (или иное сжигаемое место) в консервной банке зажигается либо сухой спирт, либо свеча. Поджигатели должны четко, достаточно громко и внятно объявить "Пожар!". Если в течении 5 минут "пожар" не тушится, то все, что внутри - сгорело.

Осада.

При осаде, осаждающие в присутствии мастера объявляют о случившемся, после чего мастер засекает время осады. Через два часа осажденные становятся ранеными и их можно брать голыми руками, если за это время в город не доставили хавку извне. Если же это произошло, время осады отсчитывается заново, начиная с момента доставки еды осажденным.

Ночные боевые действия.

Ночные штурмы запрещены! Ночное время с 22.00 до 6.00. Массовые бои запрещены, массовым считается бой при наличии более, чем 3-х человек хотя бы с одной из сторон.

Лазутчики.

Перелезание через стену имитируется кошкой, закинутой на высоту 3м, не падающей при резком рывке. Можно использовать стволы деревьев (доскать, перелез), выдерживающие вес лазутчика. На натуральный частокол залезть по жизни. Если стена не выдержит вес лазутчика, значит упала. Тот, кто в этот момент находился в процессе перелезания мертв - завалило. Но через пролом могут пойти другие.

Лазутчики - это не более двух человек! (Представьте себе толпу лазутчиков по жизни), вооруженных не более, чем кинжалами. Если лазутчика засекли, то побег совершается ТОЛЬКО через штурмовую стену, а там как повезет..

Особые правила.

Мастера имеют право остановить бой, если

1. Нарушены правила.
2. Началась разборка, для того, чтобы удалить этих гадов с поля боя.

4. Лечение и смерть.

4.1. Тяжелораненый носитель разума остается таковым 30 минут. Он не способен передвигаться иначе, как ползком, не может поднять оружие. В течении 20 минут ему может оказать помощь лекарь, еще 10 минут - состояние, напоминающее клиническую смерть, единственное спасение - замена тела. Через полчаса после лечения н.р. переходит в разряд легкораненых, т.е. не может принимать участия в боевых действиях. Это состояние длится еще час.

Кто может вас вылечить - см. ниже.

4.2. Лечат брахманы и лекари, от душевных болезней - только брахманы и святые отшельники. Как - они знают.

5. Боевая этика:

5.1. Попадание в голову и пах - минус один хит ударившему. В случае травмы (травмы, а не синяка!!!)- уход в мертвятник ну с очень плохой кармой. Если игрок замечен в постоянном нанесении физического ущерба или попадания в запретные зоны, не важно, по бакланству или специально, мастера оставляют за собой право лишить его оружия на определенный срок, возможно, до конца игры.

Этика Воина в высоком смысле отсутствует. Ну не любили там сражаться, не могли относиться к бою, как к искусству! Не было там Пути Меча и быть не могло, ибо Смерть для них *нематериальна*, кошмар она, а не естественное проявление жизни. Гораздо более распространена тактика не нахрапа и наскока, а тайного, кулуарного убийства, а еще лучше - морального уничтожения противника.

КАСТЫ и ЭТИКА

Мир похож на Индию эпохи индуизма.

В отличие от реальной Индии система каст в этом хотя и существует, но не является жестко замкнутой. Скорее, она более приближена к цеховой системе Европы, хотя опять таки, не совсем.

Короче говоря, здесь касты (или варны) есть понятие профессиональное. Переход из касты в касту возможен (через обряд замены тела), человек еще при жизни может перейти в более высокую варну (как и наоборот, при несоблюдении правил жизни), ведя достойный образ жизни, соблюдая свою дхарму, принося жертвы своим богам. При этом он проходит обряд очищения в священных водах Ведры, после чего получают новый статус.

Однаждырожденные:

Шудры: Крестьяне, чернорабочие, ремесленники, воры. Сюда же входит специфическая каста вешьи - аналог гетер, на которых не накладываются ограничения общения на территории их профессиональной деятельности (кроме как моральных - отношение к ним полностью аналогично нашему - чуть более раннему - отношению к девицам легкого поведения).

Вайшьи: Купцы, Мастера ремесел, слуги для вышестоящих - опять таки, ни последних ограничения в общении внутри той семьи, которой они служат, присутствуют лишь в той мере, как и к слугам в Европе.

Дваждырожденные:

Кшатрии: Воины, князья, власть предержащие. Аналог европейского дворянства.

Брахманы: Жрецы, толкователи Священных писаний, служители храмов. Официальное право на преподавание абстрактных наук имели только они (это, разумеется не относится к профессиональной деятельности Мастеров, ибо этому учат только они).

Общение высших с низшими ограничивалось - прикасаться к низшему нельзя, принимать его гостеприимство - тоже. Однако подать ему милостыню вполне возможно, помощь нуждающемуся улучшает карму.

Храмовые служители, Знатоки Вед и Преданий, святые аскеты весьма уважаемы, и вообще - поднять руку на брахмана - позор, ибо не может он ответить ударом на удар; для кшатрия сразится с равным себе - доблесть, но не должно отнимать чужую жизнь просто так; защита низших - долг, но не стоит преступать при этом кармические законы.

Уважение к предкам и родителям, почитание богов и их служителей, личная скромность - вот три добродетели, соблюдение которых очищает карму.

У женщин политических прав нет, но к ним прислушиваются и уважают. Встретать в мужской разговор женщине - позор и ей, и ее мужу (брату, родителям).

Слово, данное князем нерушимо - добродетель властителей.

ВЫСШИЕ СИЛЫ

Высшими силами на планете являются Боги и Ракшасы, которые обладают паранормальными способностями. Причины развития оных способностей различны, и не всегда известны. Да и надо ли смертным знать, почему Боги таковы, а не иные?

РАКШАСЫ

Демоны, похищающие разум и душу. Строго говоря, в игре срабатывает два варианта: принцип подчинения, когда подчиненный должен выполнить приказы ракшаса и потом забыть об этом периоде (ВНИМАНИЕ! Приказы выполняются честно и по уму, а не дуболомствуя - внушение происходит на ментальном уровне, там невозможно понять приказ *не правильно* !!!); а так же принцип вселения, когда предыдущая личность персонажа полностью стирается и уже не восстанавливается. Короче говоря, это влечет для персонажа конечную смерть, хотя тело может быть использовано. Вселение либо отыгрывается совместным перемещением игрока-тела и ракшаса (это уже проблемы последнего, как сделать так, чтобы его не раскололи сразу. В числе прочих возможностей понятие "белого хайратника" в силе); либо в некоторых случаях не отыгрывается явно. Тогда игрок, утверждающий, что он есть тело с ракшасом "внутри" имеет мастерскую ксиву, подтверждающую сей факт. Если последняя оказывается утерянной, оставленной, приведенной в негодность, то это значит, что дух оставил тело и ушел в "свободный полет". А растапа-игрок идет к Хозяину Кармы или иному мастеру за инструкциями.

Ракшасы имеют четыре формы существования. Первая - вселение в тело. Она описана выше. Вторая - создание видимого тела из самого себя, но это ненадолго и требует после восстановления энергетики за счет человеческих жертв, осквернения храмов, молебнов людей им, красивым и изначальным а так же воровства энергетики богов. В этом состоянии ракшас не имеет опознавательных признаков. Третья форма - язык пламени, как чистой энергии - яркий хайратник, какой именно - там видно будет. В этой форме ракшас спокойно ходит где угодно, что ему помеха - игровая информация, на события не влияет, кроме как вступлением в поединок воли с богами либо подчинения/вселения в людей. Четвертая форма - невидимость. Осуществляется пожизненно - игрок-ракшас в "энергетическом" хайратнике заботится о том, чтобы его либо не увидели, либо не обратили внимания.

Осуществление энергетического влияния имитируется игрой в гляделки. Правила аналогичны проявлениям Божественных Атрибутов, поэтому будут описаны вместе с ними.

БОГИ

Изначально в игре 6 богов и Калкин, обладающий Атрибутом, но Богом по социальному статусу не являющийся. В ходе игры возможно изменение числа богов по самым различным причинам, в том числе потому, что люди имеют возможность обрести Божественность. По этому вопросу уже в игре обращаться к Богам и жрецам.

Тримурти - верховные Боги. Интересная троица (в философском смысле!).

Брахма - Созидатель. Атрибут - тотальная лечилка кого угодно.

Вишну - Хранитель. Атрибут - создание непробиваемой оболочки на себе и, возможно, других.

Шива - Разрушитель. Атрибут - жезл Хаоса. Превращает в молекулы все на расстоянии __ м.

Яма-Дхарма - Смерть. Атрибут - "пьет жизнь" глазами, тем самым принося противнику то, чем сам и является.

Кали-Дурга - Богиня Ярости и Смерти. Атрибут - умение, аналогичное умению Ямы, а так же Жезл Смерти, оглушающий своим воем (все в радиусе __ метров оглушены на m минут).

Ратри - Воплощенная Ночь. Атрибут - Покрывало Ночи. На __ мин. те, кто находится к Богине ближе пяти метров "слепнут".

Калкин. Атрибут - Пояс Силы. Блокирование чужой энергетики.⁴

Сила и продолжительность действия атрибутов может изменяться в зависимости от того, сколько энергетики они получают извне. Как это происходит - знают те, кому это надо.

Влияние Богов/ракшасов на смертных

Обычные смертные не могут сопротивляться высшим силам. Для того, чтобы ракшасу подчинить/завладеть, Яме/Кали "выпить Жизнь" из простого человека надо 30 секунд не отворачиваться от противника (т.е. не производить активных действий, не отворачиваться в другую сторону; моргать можно), после чего следует результат. Смертный же играет в классические "гляделки", если отвлечется - то результат немедленный. Подключение Атрибута - по жизни

КОСТЮМЫ

Костюмы должны подражать восточным образцам: лучше всего индийские, но пройдут и костюмы Ближнего Востока (Ассирия, Персия, аналоги одежд из "Сказок Шехерезады"), а так же китайско-японские, но не все, а те, которые не слишком своеобразны, более упрощенные варианты.

Индийская (да и вообще восточная) мода требует обилия украшений: ожерелья, цепочки, что-то типа монист и гривен, перстни, браслеты на руки и на ноги, богатая вышивка. Для женщин характерны более цветные ткани (для зажиточных), мужчины предпочитают однотонные светлые (белый, беж, песчаный, оттенки коричневого, голубоватые) с яркой отделкой и поясами. Эта направленность наиболее распространена, но возможны и другие варианты - лишь бы смотрелись соответственно: может быть белое сари и цветное дхоти.

Самые распространенные виды одежд (как варианты):

Мужская:

Набедренная повязка-дхоти (для маньяков);
шаровары либо светлые узкие штаны (без стрелок и лампасов!!!) в сочетании с узким поясом либо широким кушаком (10-15 см); длинная до колен перепоясанная рубаша с длинными же узкими рукавами; короткий жакет (до пояса или чуть выше) с короткими рукавами (можно носить поверх рубашки, можно без оной); длинный (до середины бедра или немного покороче) жакет с длинным рукавом средней ширины;
накидки типа сари.

Женская:

Собственно сари (девушки, не пугайтесь, на него достаточно метра 3-4 ткани, а вовсе не 10; кроме того, если вы его не запихнете в костер или терновый куст, то потом из этой ткани можно сшить вполне пожизненную одежду);
лифчик-чоли, нынешние майки-топ;
либо длинная юбка, либо нечто вроде набедренной повязки - до колена или длиннее;
в отсутствие сари возможна накидка на голову и спину.

Людам во время ритуалов и жрецам всегда будет необходима ритуальная раскраска: узоры на крыльях носа и тилак - пятнышко между бровей. Последний желателен вообще всем, на повседневную жизнь тепло-коричневого тона. И вообще, подобная раскраска - аналог нашего макияжа, высшим кастам ее можно наносить не только на время обрядов.

Прилагается лист с эскизами возможных костюмов. Если у кого-то возникают сомнения, звоните 58 -55 -30 (г. Самара).



