

Мастерская группа Кукарач Четвертак и mOrgan приглашают всех заинтересованных принять участие в ролевой игре живого действия «КиШ: похороны панка».

Что это будет: павильонка на природе (игра сосредоточена в/вокруг помещения посреди диких ночных лесов), ночная игра, даркфэнтези панк. Действие разворачивается в мире по мотивам песен КиШ - и не только песен.

Вот что играем: В странную сказку о простых вещах: дружбе, любви и надежде; страхе, злобе и предательстве. В разудалую историю о чудных людях, о КиШ'е и "Горшке" Горшенёве, вечно молодом и вечно пьяном.

Для кого эта игра: для тех, кто любит и знает КиШ, его, и лично товарища Горшенёва, творчество. Для тех, на чью жизнь его творчество оказало воздействие. Для тех, кто хотел бы таким образом почтить память и выказать благодарности певцу своей юности.

Если вам не нравится КиШ, но проект всё равно привлекает - имеет смысл честно в этом признаться. Весьма вероятно, что для вас тоже найдётся местечко: в игротехниках или в качестве побочной сюжетной линии.

Игра состоится: в ночь с 14 на 15 октября.

Полигон игры: недействующий военный полигон Уручье, заброшенное КП и окрестная инфраструктура - подробная карта с фотографиями будет позже.

Взнос: 1 у.е. организационно взноса + 1 л. пива с закуской (или эквивалентное количество иного алкоголя) на стол.

Вконтактгруппа мероприятия: <https://vk.com/event143964680>

Игровая электронная почта для легенд и заявок: igra-bolshaya@mail.ru.

Контактный телефон: 80296071454 (Велком)

Общий загруз:

Ни далеко - ни близко, ни высоко - ни низко: жило-было среднефэнтезишное, среднеевропейское средне-средневековое Королевство (чем-то похожее на Речь Посполитую в конце 16-го века - с аналогичным географо-этническим колоритом) в жанре дарк-фэнтези (https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%91%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D1%84%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7%D0%B8) и эстетике панка (<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BD%D0%BA-%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B0>).

Всё в ней было на своём месте: Король – на троне, крестьяне – в поле, разбойники – в петле. Каждый занимался своим делом: Король – правил, магнаты – выясняли кто круче, войско – охраняло покой, мужики – вкалывали, разбойники – грабили, жрецы – жрали, а нечисть – сидела в лесах и не выёживалась. Королевство было не доброе, но светлое, т. е. вешали не только разбойников, но и тех кто налоги не платит. Король был не то чтобы старый, но и немолодой – пожилой и опытный. Его не то чтобы любили, но уважали. Люди в Королевстве жили не то чтобы очень хорошо, но стабильно, местами даже счастливо.

Подробности религиозных верований бытовавших в Королевстве для игры не принципиальны. Будем считать, для упрощения, что люди верили в некоего благого Бога-Творца, персонифицированный свет. Религий монотеистическая, с закосом под христианство - но не более того. Символ веры – крест в различных вариациях (кельтский, 4-, 6-, 8-конечный и т. п.), как олицетворение солнечного диска с лучиками.

И всё было бы хорошо, но: ...как-то раз грустил король, никто не знал что за беда. И кто-то во дворец привёл смешного карлика шута.... Далее – по тесту...

Зона сумасшествия накрыла весь королевский замок и пол столицы. А в этот день Король проводил какой-то важный приём: то ли женил кого-то, то ли мирился с кем-то – в общем во дворец съехался весь генералитет и всё панство. Королевство оказалось в одночасье обезглавленным...

И началась в стране новая жизнь – **АНАРХИЯ**. Уцелевшие паны с криками «вас тут не стояло» стали выяснять: кто крайний в очереди в цари, чей род родовитей и гонор гониристей. Крестьяне ударились в пьянство и дебош. Бандиты стали всех грабить. Войско храбро разбежалось. Нечисть попёрла изо всех щелей – «мы вам отомстим за 300 летнее иго». Сопредельные державы послали через границу экспедиционные корпуса. В общем все классно колбасились месяца три. После пришло осознание суровой действительности:

- Паны благодаря активной помощи крестьянства самоликвидировались.
- Разбойники всех ограбили и замерли в состоянии экзистенциальной неуверенности – а дальше что? Те, кто поумнее – попытались занять освободившуюся от панов экологическую нишу.
- Нечисть отожралась и обнаружила, что её тоже кто-то ест. Из родных чащоб попёрло такое, о чем никогда и не слыхивали.
- Экспедиционные корпуса соседей-”миротворцев” пропали в приграничных лесах, их искали – поисковые партии пропали так же. После этого сопредельные державы поставили по границе карантинные кордоны. А в Королевстве жизнь продолжалась.

С момента Беды прошло то ли 15, то ли 25 лет. Точно сказать трудно – *мир сдвинулся*. Нарушилась связь пространственно-временного континуума. В разных местах время течёт по-разному, и по одной дороге можно прийти в разные места. Но люди живут. Ситуация в Королевстве стабилизировалась на уровне «могло быть гораздо хуже». Население уменьшилось, но где-то 20-25% удалось уцелеть. В укрепленных городках и деревеньках люди продолжают заниматься своими делами.

Но, как и прежде, людям нужно ходить по дорогам. Ночевать в лесу – верная смерть, а то и похуже. Поэтому на всех дорогах, в дне пути друг от друга, стоят трактиры, где, теоретически, можно безопасно переночевать. А как трактирщики договариваются с Лесными Господами – это уже их проблемы. То есть заесть тебя могут и в трактире (может хозяин трактира – вампир, которому надоело отлавливать обед, пусть еда к нему приходит сама) – просто под крышей вероятность на удачную ночёвку в разы больше. В лесу тебя угробят с 90% процентной вероятностью, в трактире – почти наверняка до утра дотянешь.

Центральная власть на территории Королевства отсутствует, каждый человеческий «анклав» независим и самостоятелен настолько, насколько может себе позволить. Естественно, более крупные поселения контролируют некоторую часть территории рядом с собой, обеспечивая там безопасность (во всяком случае днём).

Частный загруз:

Действие игры происходит в придорожном трактире “У сгоревшего дуба”, подробности географического расположения которого для игры совершенно не принципиальны. Достаточно сказать, что он расположен на проезжем тракте посреди болотистого леса. Это традиционное место ночёвки проезжающих мимо путников, ибо больше нигде.

Итак, солнце скрывается - а трактир открывается и ждёт гостей...

Сетка ролей:

Герои и злодеи, уроды и красавицы, жить и нежить, колдуны и инквизиторы, ведьмы и принцессы, маньяки, разбойники, кузнецы, бродяги, лесники, вампиры, говорящие зайцы... - МГ радо вписать в сюжет всех угарных персонажей богатого творчества КиШ.

Персонажи «по мотивам» КиШ, продиктованные логикой вырисовывающегося из общего груза безумного мира – радуют МГ гораздо меньше. Но мы готовы принять к их рассмотрению. И, возможно, допустить.

Так же МГ обладает некоторым количеством готовых ролей, для не могущих самостоятельно определиться игроков.

Ну и конечно же нам будут нужны игротехники. Некоторое количество их понадобится наверняка. Игротехники полностью освобождаются от организационного взноса (пиво всё равно брать.)

Необходимые пояснения:

ВСЕ КиШовые песни – это слухи и байки, которые ходят в Королевстве. Возможно, они правдивы, возможно, нет – кто знает...

В песнях КиШа (и, соответственно, в мире, построенном на их основе) встречаются крайне крутые персонажи, есть монстры и маги. Их появление на игре ~~крайне маловероятно, но возможно~~ неизбежно. Поэтому будьте бдительны. Жизнь у персонажа на игре только одна – берегите её.

Это не постапокалипсис с элементами фэнтези, это постапокалипсис фэнтезиюшного мира. В нём весело жить нелюди да нежити, а люди там выживают. Хотя тоже весело - но недолго. Хотелось бы видеть серьёзный отыгрыш в рамках отвязной даркфантазёвой панк-логики КиШовых песен.

Поскольку данная игра задумана в т.ч. и как панковские поминки по Горшку – алкоголь и его потребление является неотъемлемой её частью. Но, делая для ДАННОГО проекта исключение, из уважения к любимой группе – МГ продолжает оставаться категорической противницей алкоголизма на играх.

Требования к костюму:

Прикид – среднефэнтезиюшный, согласно роли. Напоминаем: Королевство перед самой Бедой – аналог Речи Посполитой на конец 16-го века.

Настоятельно рекомендуется панк-эстетика в рамках условного фэнтези-средневековья. Очень хотелось бы увидеть нечто подобное – с поправкой на ПАНК: <http://mos-neformal.ru/05-photo/rock/006/001-AlisA/003-ChM-01.html>, <http://mos-neformal.ru/05-photo/rock/006/001-AlisA/002-Luna-01.html>, <http://mos-neformal.ru/05-photo/rock/006/001-AlisA/005-Zemlya-01.html>. Подходящий по духу комикс - хотя и не КиШ, но где-то очень рядом.

Так же не забываем делать поправку на погоду - играть предстоит ночью, в слабо отапливаемом сарае посреди пригородного леса, при температуре “каля наля”, в дождь. Учитывайте этот факт при выборе костюма и обуви: ваше здоровье нам дороже понтов – хотя истинного панка подобные мелочи не остановят.

Форма заявки на игру:

1. ФИО и ник в ролевом движении (если есть)
 2. Медицинские противопоказания (!!! **ВАЖНО** !!! Даже если вы абсолютно уверены, что ваше заболевание никак не мешает играть – наши игроки дороги нами живыми и здоровыми, потому нам нужно заранее знать, что иметь в мастерской аптечке)
 4. Легенда персонажа или пожелания по ней.
 5. Контакты (электронная почта и/или вконтакт).
 6. Номер мобильного телефона
- Заявки присылать на почтовый ящик igra-bolshaya@mail.ru.

Технические правила:

1) Экономика:

Экономики на игре нет, но будут деньги. Отыгрываются советскими и российскими копейками. **Никелированные - серебро, жёлтые большие (пятаки) - медяки, жёлтые маленькие - золото.** В связи сложившейся в Королевстве ситуацией **СЕРЕБРО ДОРОЖЕ ЗОЛОТА.** Серебро - единственное надёжное средство борьбы с неуспокоенными мертвецами,

вампирами, оборотнями и проч. нежитью: изготовленное из серебра оружие для них губительно.

II) Боёвка:

1) **Боёвка хитовая** (хиты - численное выражение выносливости, живучести и стойкости к физическим повреждениям его, персонажа, организма), с отыгрышем ранений. Не поражаемые зоны: пах, колени, локти, кисти рук, голова, шея, стопы. **С корпуса снимаются - 2 хита, с конечностей - 1 хит.**

Удары руками и ногами, кромкой щита, борцовские приёмы, удержания, захваты оружия и т.д. запрещены, во избежание несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы.

“Швейная машинка” (быстрое нанесение многочисленных ударов без локтевого замаха, возможное исключительно благодаря сравнительно небольшому весу ролевого) засчитывается за один удар.

2) **Каждый считает свои хиты сам.** Если противник не падает, значит, у него есть толстая пачка хитов. Господа, будьте честными к себе и окружающим, давайте поиграем без неигровых разборок.

3) У всех будут **аусвайсы** (удостоверения личности персонажа), с прописанными спецухами и расхитовкой для решения спорных вопросов. Аусвайсы являются игротехнической условностью и в мире игры не существуют. Но большая просьба, давайте обойдёмся без разборок: будьте честны и доверяйте товарищу. (См. п. 2).

4) **До игры допускаются следующие виды ролевого оружия ближнего боя (напоминаем – игра ночная):**

- тямбары,
- тямбарные копья и копья из мягкой резины или ЛАРП - не длиннее 1,80 метра,
- топоры, булавы, дубины, кистени – и проч. рубяще-дробящее ролевое оружие с рабочей частью из мягкой резины или ЛАРП,
- ножи, кинжалы и проч. клинковое ролевое оружие из дерева - длиной не более 60 см,
- ножи, кинжалы и проч. клинковое ролевое оружие из ЛАРП, мягкой резины.

Ролевое оружие должно быть эстетичным и не травматичным (без острых граней, сколов, заусенцев, выступающих металлических частей). Все кромки и острия должны быть скруглены радиусом не менее чем в 1 сантиметр.

Допуск ролевого оружия до игры осуществляется МГ после проверки и осмотра, посредством маркировки его специальным «чипом». Любое оружие может быть не допущено, если МГ посчитает его несоответствующим вышеизложенным требованиям.

Неочипованное оружие использовать на игре запрещено.

5) **Доспех защищает то, что защищает, и уменьшает наносимый урон на 1.** Т. е. с задоспешенной ЧАСТИ конечности снимается 0 хитов (т. е. ничего), с задоспешенной ЧАСТИ корпуса снимается 1 хит. Подкольчужники и кожанки доспехом не считаются. **Игроки со щитами обязаны иметь защиту головы**, защищая её от несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы.

Доспехи и щиты должны быть эстетичными и не травматичными (без острых граней, сколов, заусенцев, выступающих металлических частей – за исключением умбона, металлической окантовки). Все кромки должны быть скруглены радиусом не менее чем в 1 сантиметр.

б) **Огнестрельное оружие** моделируется антуражно выглядящими зажигалками. Выстрел производится путём забрасывания петарды в ствол и бабаханья в сторону противника. Попадание автоматом на дистанции до 10 м, если между стволом пистолета и жертвой есть прямая линия видимости. Сносит как и прочее дистанционное оружие: с корпуса - 2 хита, с конечностей - 1 хит. Игнорирует доспехи. (Типа пули их пробивают) Может заряжаться серебром. Тогда стреляющий должен прокомментировать выстрел: типа «Глотни серебра, засранец!»

7) **Метательное оружие снимает с корпуса - 2 хита, с конечностей - 1 хит.** Игнорируют доспехи (стрелы их пробивают), может заряжаться серебром. Тогда стреляющий должен прокомментировать выстрел: типа «Глотни серебра, засранец!»

Допустимы луки и арбалеты натяжением не более 10 килограмм.

Гуманизатор снарядов для метательного оружия должен гасить большую часть кинетической энергии при выстреле, быть эстетичным и не травматичным (без острых граней, сколов, заусенцев, выступающих металлических частей). Все кромки и острия должны быть скруглены радиусом не менее чем в 1 сантиметр.

8) **Серебряные стрелы, пули и оружие** действуют они так же, как и обычные, на **наносит нежити и оборотням удвоенный урон**, т. е. серебряный меч снимает 2 с незащищённой (1 с задоспеченной ЧАСТИ) конечности, 4 хита с незащищённого (2 с задоспеченной ЧАСТИ) корпуса. На простых людей серебряное оружие действует как обычное – они получают стандартный урон (см. п. 1). **Серебрянное оружие маркируется жёлтым скоком.**

9) **Оглушение** отыгрывается аккуратным шлепком по плечу или лопаткам увесистым предметом (да, бутылкой с пивом можно глушить) и словами "Оглушён". **Оглушение длится 5 минут. Нежить и оборотни не оглушаются. Персонажи в шлемах не оглушаются.**

10) **Кулуарное убийство** отыгрывается отыгрывается горизонтальным движением оружия по спине жертвы – от плеча к плечу – и словами «Зарезан». Убивает наповал. Жертва может сопротивляться. **Нежить и оборотни не кулуарятся.**

11) **Отравление** отыгрывается подмешиванием в еду или питьё бумажки с надписью «отравлен». Бумажка должна быть не меньше чем 3см на 2 см. Отравленный теряет 1 хит в 10 мин. Действует 30 мин. Может быть излечён спецухой «лечение» или противоядием. **Нежить и оборотни не отравляются.**

12) **Усыпление** отыгрывается подмешиванием в еду или питьё бумажки с надписью «усыплён». Бумажка должна быть не меньше чем 3 см на 2 см. Действует 30 мин. Может быть излечён спецухой «лечение» или противоядием.

13) **При перевязке раны - хит восстанавливается за 30 мин.** Перевязывать могут все.

14) **Лечебные зелья, независимо от названия, восстанавливают 2hp.**

15) **При уходе в ноль хитов: люди - недееспособны** (лежат и стонут), **нежить и оборотни - боеспособны** (ещё могут сражаться), **прочие - не боеспособны** (сражаться не могут, но способны передвигаться без посторонней помощи, хотя им очень плохо).

16) **При уходе в минусовые хиты - добро пожаловать на тот свет.** Обыск трупа - по договорённости с покойным. Отыгрываем труп, пока живые не разойдутся, после повязываем на голову белый хайратник (**ленту белого цвета, шириной не менее 10 сантиметров**) и звоним мастеру-сюжетнику: 8029 6071454 (Велком) за дальнейшими инструкциями. Так же белым хайратником отыгрывается **невидимость** (см. ниже)

17) **Отыгрыш изнасилования (секса), связывание, пытки и т. п.** – по договорённости с оппонентом.

III) Правила по магии и сверхспособностям:

1) Каждый персонаж обладает определённым количеством **манопoints** (квинтэссенция его магической силы и силы воли персонажа), которые может потратить на магические заклинания и применение сверхспособностей. **Каждый считает свои манапоинты сам.** Если противник всё кастует и кастует, значит у него есть большая банка маны. Если он применяет спецуху, неуказанную в общем списке – значит она у него есть, и он объяснит как реагировать.

Господа, будьте честными к себе и окружающим, давайте поиграем без неигровых разборок.

2) У всех будут **аусвайсы (удостоверения личности персонажа)**, с прописанными спецухами и расхитовкой для решения спорных вопросов. Аусвайсы являются игротехнической условностью и в мире игры не существуют. Но большая просьба, давайте обойдёмся без разборок: будьте честны и доверяйте товарищу. (См. п. 1).

3) **Боевая магия отыгрывается волшебными теннисными мячиками** и пакетами шишек в соответствующем оформлении. Фаерболом мяч становится только после вылета из руки мага. Фаерболом могут кидаться **ТОЛЬКО** маги и маг. существа, имеющие соответствующую спецуху. Что бы при этом не кричал маг - **мяч снимает 2 хита независимо от точки попадания.**

Урон наносится по факту контакта: т. е. если мяч попал в тело или конечность, от него закрылись щитом, отбили его мечом - тот, кто держит щит/меч всё равно получает урон в 2 хита. Так же урон в 2 хита получают все, кого он держит за руки.

Зато мячики можно сбивать стрелами (камнями, шишками и проч.) на лету.

4) **Существо оставшееся в 0 манапоинтов** – идиот, «растение» неспособное к самостоятельному мышлению (тупит и пускает слюни), пока не выйдет из 0.

5) **Регенерация маны** – 1 манапоинт в 30 мин.

6) **Магические зелья независимо от названия восстанавливают 2mp.**

7) **Невидимость отыгрывается так же, как и покійник - белым хайратником (лентой белого цвета, шириной не менее 10 сантиметров).** Т. е. ,если по дороге бредёт персонаж в белой повязке – вы его не видите. Если он заговорил с вами – голос доносится из пустоты. Если юнит снял хайратник – он появился из ниоткуда. Невидимку нельзя увидеть, почуять и вообще как-то обнаружить – невидимка не материален. Он фактически переходит в мир духов. В состоянии невидимости **НЕЛЬЗЯ** взаимодействовать с материальным миром (закулуарить, нанести повреждение, взять предмет). Невидимки могут взаимодействовать между собой по полной программе (сражаться, обмениваться предметами и т. д.). Также невидимки могут общаться (только общаться, физ. воздействовать нельзя) с духами недавно умерших.

8) **Спецуха «парализация»** - осуществляется через касание и слова «Парализую». Обездвиживание на 1 мин. Жертва не может говорить. **Не действует на особо крутых персонажей**

9) **Спецуха «страх»** - осуществляется через слова «Страх» и страшный взмах руками в сторону жертвы (жертв). Действует в радиусе 3 метров. Все боятся и убегают 30 секунд. **Не действует на особо крутых персонажей.**

10) **Спецуха «лечение»** осуществляется через наложение рук, восстанавливает все хиты. На нечисть действует как «забор жизни».

11) **Спецуха «забор жизни»** осуществляется наложением рук, снимает половину хитов. На нечисть действует как «лечение».

12) **Спецуха «гипноз»** - при прямом взгляде в глаза цель выполняет прямой простой (в три слова) приказ юнита, использующего спецуху, осознавая при этом, что это не ее воля. **Не действует на особо крутых персонажей.**

13) **Спецуха «кровососание»** - отыгрывается вампирами и проч. кровососами, путём обнимашек с жертвой в течение 30 сек. В этот момент нежить особенно уязвима, т. к. она сама кровососание прервать не может. Жертва сопротивляться не может. По завершению кровососания – жертва остается с 1 хитом и всё помнит.

14) **Оборотни в зверином облики отыгрываются надетой полумаской или капюшоном “звериного” вида.**

15) **Нежить и оборотни** (в том числе и в человеческом обличье) **могут поражать голыми руками, как оружием. Оглушают и кулуарят голыми руками.**

16) **У некоторых персонажей возможно наличие некоторых спец. способностей, о которых мы вам не расскажем.** Информация будет в аусвайсах у соответствующих персонажей – если что, они сами объяснят что делать. Доверяйте друг другу.

УДАЧНОЙ ИГРЫ