

Мастерская группа Hold&Gold

Ночь в тоскливом октябре

Правила игры

Содержание:

1. Общие правила	4
1.1. О месте действия	4
1.2. О времени на игре и игровых событиях	4
1.3. Игровые и пожизненные действия	4
1.3.1. Время игры	4
1.3.2. Выход из роли	4
1.3.3. Игровые и пожизненные лагеря	5
2. Правила по боевым взаимодействиям	5
2.1. Хиты	5
2.2. Оружие	5
2.2.1. Общие положения	5
2.2.2. Виды оружия	6
2.3. Оглушение	6
2.4. Связывание	6
2.5. Удержание	7
2.6. Обыск	7
2.7. Проникновение в помещения	7
2.8. Драки	8
2.9. Прочее	8
3. Правила по медицине	8
3.1. Состояние здоровья персонажа	8
3.1.1. Хиты	9
3.1.2. Ранение и контузия	9
3.1.3. Отравление	10
3.1.4. Болезни	10
3.1.5. Увечье	10
3.2. Лечение людей	11
3.2.1. Лечение ранений и контузий	11
3.2.2. Лечение недугов	12
3.2.3. Лечение увечий	12
3.3. Лечение животных	12
3.4. Лекарства	12
4. Правила по выживанию и смерти	13
4.1. Выживание	13
4.2. Особо жестокое убийство	13
4.3. Смерть	14
5. Правила по экономическим и социальным взаимодействиям	14
5.1. Материальная обеспеченность персонажей	14
5.2. Социальные статусы	14
5.3. Игровые предметы	15
5.4. Микроэкономика	16
5.5. Макроэкономика	16
6. Правила по магии	16
6.1. Магические воздействия	17
6.2. Зелья	17
7. Правила по костюму и антуражу	17
7.1. Костюм	17
7.1.1. Женский костюм	17

7.1.2. Мужской костюм.....	19
7.2. Антураж.....	20
7.2.1. Игровые строения.....	20
7.2.2. Курение.....	21
7.2.3. Кросспол.....	21
7.2.4. Маркеры возраста.....	21
7.2.5. Монетки-пенни.....	21
7.2.6. Животные.....	22
8. Правила по животным.....	22
8.1. Общие положения.....	22
8.2. Игротехнические категории.....	22
8.3. Особенности взаимодействий с животными.....	23
8.3.1. «Аларм».....	23
8.3.2. «Хэдшот».....	24
8.3.3. Передвижение.....	24
8.2.4. Проникновение в помещения.....	24
8.4. Боевые взаимодействия.....	24
8.4.1. Нападение человека на животное.....	24
8.4.2. Нападение животного на человека.....	24
8.5. Виды животных на игре.....	25
9. Правила по преступлениям.....	25
9.1. Преступления.....	25
9.1.1. Улики.....	25
9.1.2. Совершение преступления.....	26
9.1.3. Расследование.....	26
9.2. Меры пресечения и суд.....	27
9.3. Полиция.....	28
10. Прочие игротехнические правила.....	28
10.1. Место жительства.....	28
10.2. Почта и телеграф.....	29
10.2.1. Почта.....	29
10.2.2. Телеграф.....	29
10.3. Подслушивание.....	29
10.4. Секс.....	29
11. Полигонные правила.....	30
11.1. Общие положения.....	30
11.2. Фотографы и видеооператоры.....	31
11.3. Медицина.....	31
11.4. Экологические и санитарные правила.....	32
12. Дорога на полигон.....	33
12.1. На электричке от Москвы и далее пешком 2 километра.....	33
12.2. На автобусе от Москвы и далее пешком 1 километр.....	34
12.3. На автомобиле от Москвы.....	34

1. Общие правила

1.1. О месте действия

Действие игры происходит в сельской местности, примерно в двух часах езды на поезде от Лондона; ближайшим географическим пунктом является железнодорожная станция Саут-Энд. Жилища персонажей, впрочем, не все собраны в единый населенный пункт, а раскиданы по местности как попало.

Дважды в сутки (а в рамках игры – примерно раз в 2-3 часа) на станции Саут-Энд останавливается поезд – один идет в Лондон, другой из Лондона. Дважды в сутки (а в рамках игры – примерно раз в 2-3 часа) на станции Саут-Энд попеременно останавливаются поезда, идущие в Лондон или из Лондона. Поезд из Лондона привозит почту и газеты. На поезде в Лондон, при желании, можно отправиться в город или что-то передать туда. Станция является игротехническим объектом. Персонаж, желающий отправиться в Лондон, на длительное время (до нескольких часов) выходит из игры. Происходящее с ним отыгрывается с мастером в виде словесного описания.

1.2. О времени на игре и игровых событиях

Действие происходит в октябре 1887 года. За время игры проходит около месяца: игровые события начинаются в первых числах октября и оканчиваются в ночь с 31 октября на 1 ноября. Впрочем, время в деревне течет размеренно, его, можно сказать, не замечают, и потому точной привязки ко времени в процессе игры у нас не будет, за исключением нескольких временных точек, которые важны для ряда персонажей – и они будут о них осведомлены.

В остальном же события могут происходить так, как они происходят; некоторые действия, которые в жизни потребуют длительного времени, в игровом мире могут совершаться существенно быстрее.

1.3. Игровые и пожизненные действия

1.3.1. Время игры.

Время игры – круглые сутки.

1.3.2. Выход из роли.

Если игроку необходимо выйти из роли и совершить какие-либо действия «по жизни», он обязан надеть белый хайратник. Человек в белом хайратнике находится вне игры и над ним нельзя совершать никаких игровых действий; он также не имеет права совершать подобные действия или влиять на события игры. Так, персонаж не обладает игровой информацией, если человек услышал ее, находясь в состоянии «вне игры».

Если человек выходит из роли и перемещается по полигону в белом хайратнике, снимать хайратник и снова входить в игру он должен на том же месте, где и надел его. Игрок без белого хайратника находится в игре, и, следовательно, с ним можно совершать любые игровые транзакции.

Мы рекомендуем игрокам как можно реже выходить из роли и не делать этого без уважительной причины. Время нахождения вне игры желательно свести к минимуму.

1.3.3. Игровые и пожизненные лагеря

Лагеря четко должны быть разделены на игровую и пожизневую части. В игровой части находятся *только* игровые строения. Здесь можно совершать любые игровые транзакции. Пожизневая часть лагеря – место, где находятся палатки и, при необходимости, неигровой костер, – разносится с игровой. Рекомендуется маскировать палаточный лагерь натянутой тканью/нетканкой или же окружать веревкой с провешенными маркерами «неигровая зона».

В неигровой зоне не рекомендуется находиться без излишней пожизневой необходимости. Также, в неигровую зону не рекомендуется заходить по игре. Однако в неигровой зоне *не запрещено* совершать игровые действия. Иными словами, нахождение в неигровой зоне *не приравнивается* к ношению белого хайратника: если персонаж без белого хайратника находится в неигровой зоне, игровые транзакции с ним возможны. Тем не менее, желательно не злоупотреблять этим ни с той, ни с другой стороны.

Безусловно неигровой территорией является палатка. Игрок, находящийся в палатке, неприкосновенен, нахождение в палатке приравнивается к ношению белого хайратника. Скрываться в палатке по игре и хранить/прятать там игровые предметы *запрещено*.

2. Правила по боевым взаимодействиям.

Игра ориентирована в основном на отыгрыш и предполагает минимальное количество боевых действий.

Боевое время – круглые сутки.

2.1. Хиты.

Боевка на игре хитовая, зона поражения – полная, за исключением головы, горла, паха, кистей, ступней. Хиты снимаются при любом касании противника боевой частью холодного оружия и/или прямого (т.е. не рикошетного) попадания из огнестрельного оружия.

В случае попадания удара в не поражаемую зону на обоих игроков могут быть наложены мастерские санкции. Впрочем, игроки по взаимной договоренности могут простить друг друга и не выносить дело на мастерский суд. Само собой, игровые хиты такие удары не снимают.

Количество хитов персонажа может варьироваться. Персонаж, потерявший хотя бы 1 хит, считается раненым (см. правила по медицине). Персонаж, потерявший все хиты (кол-во хитов = 0), находится в состоянии «на грани смерти» (см. правила по выживанию).

Свои хиты каждый считает сам.

2.2. Оружие.

2.2.1. Общие положения.

Перед игрой все оружие проверяется мастером по боевым взаимодействиям на безопасность. То, что не снискало его одобрения, на игру допущено не будет.

Обращаем ваше внимание на то, что мирные жители сельской Англии в массе своей оружием не пользуются. Наличие у персонажа того или иного оружия *должно быть обусловлено его вводной*, этот момент обговаривается с сюжетным координатором *до приезда на полигон*.

Любое оружие снабжается лентой синего цвета, свидетельствующей, что оружие находится в игре. Во всех случаях отчуждения оружия у персонажа игрок имеет право отдать не само оружие, а только ленту с него. Оружие без ленты не является частью игрового мира и не может быть использовано в игре.

2.2.2. Виды оружия.

Пистолет/Револьвер. Моделируется игрушечными моделями Edison и ему подобными, стреляющими резиновыми пулями. В идеале пистолет должен быть антуражным, похожим на аналоги оружия, существовавшего в конце XIX, однако модели современного вида также допускаются. Не допускаются откровенно футуристические модели с обилием разноцветных деталей.

При стрельбе необходимо целиться не выше груди; хотя пули и считаются безопасными, лишний раз рисковать попасть в глаз не стоит.

Попадание снимает 2 хита.

Нож/Кинжал. Различаются отсутствием/наличием гарды. По игротехническим характеристикам не отличаются. На игру допускаются ножи и кинжалы, изготовленные из дерева, латекса, текстолита или толстой резины. Дюраль и сталь не допускаются.

Удар снимает 1 хит.

Дубинка. Не длиннее, чем от кончиков пальцев до плеча владельца. Смягчение боевой части обязательно.

Удар снимает 1 хит.

Когти, клыки и прочее «естественное оружие» животных моделируется игровым ножом БЕЗ синей ленты. Разумеется, что такое оружие неотъемлемо от персонажа и неотчуждаемо. Нож должен отвечать правилам безопасности.

Атака по человеку снимает 1 хит. Правила сражения между двумя животными известны животным.

2.3. Оглушение.

Оглушение производится в не боевой ситуации посредством прикосновения к спине противника между лопаток тяжелым игровым предметом и сопровождается словесным маркером «Оглушаю». Оглушенный человек должен сосчитать до ста пятидесяти, после чего он приходит в себя.

На животных оглушение действует.

В вопросах о том, какой предмет считается тяжелым, а какой – нет, призываем руководствоваться логикой и здравым смыслом.

Те персонажи, на которых оглушение не действует, знают об этом.

2.4. Связывание.

Связывание происходит по жизни либо по игре – согласно обоюдной договоренности.

Человек, связанный по жизни, по жизни и развязывается.

Связывание по игре моделируется накидыванием веревочной петли на связываемые части тела. В этом случае персонаж может освободиться только путем «разрезания» их игровым холодным оружием.

Для животных такое связывание уместно только в случае крупных животных. Для мелких животных оно неприемлемо, и аналогом связывания является помещение животного в мешок (разделение на мелких и крупных животных см. в правилах по животным). В этом случае игрок снимает деталь костюма и помещает ее в мешок. Сам игрок надевает белый хайратник и следует за мешком до тех пор, пока его персонажа оттуда не извлекают. После этого он снимает белый хайратник и надевает извлеченную из мешка часть костюма. Обращаем внимание игроков на то, что в этом (и только в этом!) случае «правило белого хайратника» работает не так, как обычно: игрок-животное слышит (но не видит) все, что происходит вокруг мешка.

Те игроки, которые полагают, что по игре у них может возникнуть необходимость использовать мешок, завозят его на игру самостоятельно. Мешок должен выглядеть антуражно.

2.5. Удержание.

Персонажа-человека и в игре можно удерживать силами минимум двух человек. Персонажа придерживают за предплечья с обеих сторон двумя руками со словесным маркером «Удерживаю». Удерживаемый не может отбиваться. Есть персонажи, которых нельзя удержать таким образом.

Крупное животное удерживается таким же образом, если вы сумели его схватить (см. правила по животным).

Мелкое животное может быть удержано одним человеком, если он сумел его схватить. Персонаж-животное придерживается за предплечье с одной стороны обеими руками со словесным маркером «Удерживаю».

2.6. Обыск.

Обыск производится по жизни либо по игре – согласно обоюдной договоренности.

Обыск по жизни моделируется обыском по жизни.

Игровой обыск моделируется путем задаваемых вопросов:

– Что у тебя в левом кармане?

– Пусто.

– А что у тебя за пазухой?

И т.п. Разумеется, в этом случае отвечать следует честно.

2.7. Проникновение в помещения.

Запертую дверь можно отпереть, имея ключ – или выбить.

Замок моделируется пожизненным навесным замком любого размера, висящим на двери или в непосредственной близости от нее. Ключ обязан по жизни подходить к замку, соответственно, запирающиеся двери запираются по жизни.

Любая запертая дверь высаживается по игре силами минимум двух человек с применением тяжелых игровых предметов (мебели, канделябров и т.д.) и отыгрышем. Высаживание двери длится пять минут. За каждого человека сверх двух необходимых скашивается одна минута. Таким образом, шесть и более человек будут высаживать дверь одну минуту. Также следует помнить, что никакую дверь нельзя выбить бесшумно (шумите громче!). Скрытые двери допускаются. Маскируются по жизни.

Обращаем ваше внимание на то, что мелкие животные могут проникать в помещения и иным образом (см. правила по животным).

2.8. Драки.

На игре может сложиться ситуация, когда персонажи вынуждены применять искусство бокса для защиты своего достоинства (или просто драться в кабаке). Драки регламентированы. Иницируются словесным маркером: «Защищайся, трус!»

Драки на игре происходят исключительно между мужчинами, один на один. Вмешаться в драку третьим, четвертым и т.п. нельзя, однако можно попытаться прекратить ее, применив удержание (см. пункт 2.5).

Драка моделируется игрой «выведи из равновесия».

Исходное положение: два участника драки становятся друг перед другом. Ноги в шестой позиции, расстояние до оппонента – ширина ступни. Ладони на уровне груди, слегка разведены в стороны и слегка касаются ладоней противника. Цель: вывести оппонента из равновесия. Выведенным из равновесия считается тот, кто упал или сдвинулся с места. Разрешены любые манёвры руками, толчки в ладони противника. Запрещено: толкать противника – как руками, так и корпусом, любые виды захватов.

Тот, кто проиграл в этой игре (первым потерял равновесие) – побит: он теряет 1 хит (контужен) и сознание (оглушён).

Драку можно прекратить в любой момент по обоюдному согласию, или продолжать, по обоюдному же согласию, до тех пор пока один из дерущихся не потерпит поражение.

Если желание драться не обоюдно, то возможны варианты:

1. Один из персонажей убегает (по жизни). Убегать можно как вместо драки, так и поняв, что проигрыш неизбежен. Убегать приходится до тех пор, пока догоняющий не оставит своих попыток догнать. Если догоняющий догнал и легко хлопнул по плечу, – убежать не удалось и драку придётся довести до конца (на том месте, где догнал). Убежать повторно не получится.

2. Один из персонажей переводит мордобой в разряд перестрелки или поножовщины (происходит обычный бой по боевым правилам).

3. В процессе драки переубедить оппонента и закончить бой по обоюдному согласию.

После любого варианта завершения драки оба участника не могут инициировать другую драку в течение 20 минут. Защищаться, если на них напали – могут.

Внимание! Подножки, захваты и любые элементы боевых единоборств на игре запрещены!

2.9. Прочее.

Доспехи, поджоги, пытки на игре не моделируются.

3. Правила по медицине

3.1. Состояние здоровья персонажа

На игре возможны ситуации, когда состояние здоровья персонажа, по тем или иным причинам, ухудшается. Это может произойти вследствие ранения, отравления и т.п. Разумеется, любое ухудшение самочувствия следует адекватно отыгрывать.

3.1.1. Хиты

Текущее состояние здоровья персонажа оценивается в хитах и может изменяться по ходу игры в границах от базового уровня хитов, прописанного в аусвайсе, до 0. Текущее состояние здоровья персонажа не может быть больше базового уровня и меньше нуля. Базовый уровень хитов персонажей-людей равен 3, у других персонажей может быть иным.

В течение игры базовый уровень хитов может измениться. Такое изменение обязательно отмечается в аусвайсе. При изменении базового уровня хитов текущее количество хитов повышается или понижается на такое же значение. Снижение базового уровня хитов меньше 1 невозможно.

В ряде случаев персонажи могут получить дополнительные хиты защиты. Количество защитных хитов, а также условия, при которых их можно использовать, указаны в прилагаемом сертификате. Хиты защиты считаются отдельно от основных и снимаются в первую очередь. Приобретение или потеря хитов защиты не приводит к изменению текущего состояния здоровья.

3.1.2. Ранение и контузия.

Ранением называется потеря хитов от воздействия оружием, а также магических воздействий в случае, когда помимо указания на снятие хитов, явно указано, что персонаж ранен.

Контузией называется потеря хитов во всех остальных случаях. На персонажа в состоянии контузии накладываются все ограничения по физическим возможностям, аналогичные ранению, кроме необходимости зажимать рану, но при этом потеря хитов со временем не происходит – независимо от того, перевязан персонаж или нет.

Некоторые персонажи могут обладать возможностью игнорировать некоторые из ограничений состояний ранений и контузий.

Имеющиеся защитные хиты не учитываются при определении состояния здоровья персонажа.

Если персонаж наносит себе повреждение холодным оружием, чтобы отдать кровь *добровольно*, то это действие не считается ранением и не приводит к потере хита.

Различают следующие состояния персонажа:

-Не ранен. Персонаж считается не раненым, если его текущее значение хитов равно базовому, прописанному в аусвайсе.

-Ранен/Контужен. Персонаж находится в состоянии ранения или контузии, если он потерял хотя бы 1 хит, но число оставшихся хитов больше 0.

При этом персонаж не может передвигаться бегом дольше 30 секунд, а после этого хотя бы 2 минуты должен передвигаться только шагом. Ограничений на использование оружия нет. Ограничений на использование магии в общем случае тоже нет, если не сказано обратного. Однако некоторые спецспособности персонажей в состоянии ранения/контузии могут не работать.

Раненый персонаж-человек помимо этого должен держаться ладонью за «раненое» место, отыгрывая зажимание раны. Раненый персонаж-животное – должен скулить и время от времени тянуться мордой к месту ранения. В случае, если раненому в течение 15 минут после ранения не сделана перевязка или он за это время полностью не вылечен, персонаж теряет еще 1 хит – и далее по 1 хиту каждые 15 минут. Когда число хитов персонажа становится равным 0, персонаж переходит в состояние «на грани смерти».

У контуженых персонажей потери хитов со временем не происходит.

-На грани смерти. Персонаж находится на грани смерти, если текущее число хитов равно 0. Будучи на грани смерти, персонаж находится в бессознательном состоянии. Соответственно, он не может

совершать никаких действий, не может говорить, а все происходящее вокруг него не должно восприниматься игроком, как игровая информация.

Если в течение 15 минут после попадания в состояние «на грани смерти», персонаж не выведен из этого состояния, игрок вскрывает одну из полосок на игротехнической «карточке выживания» (см. правила по выживанию). Если персонаж все еще жив после вскрытия первой полоски, то игрок вскрывает по одной полоске каждые 30 минут до тех пор, пока его персонажа не выведут из этого состояния, либо пока он не умрет.

3.1.3. Отравление.

На игре существуют пищевые яды. Яды однообразны и моделируются солью или сильно пересоленной водой, содержащимися в антуражных емкостях с приложенным к емкости сертификатом. Действие яда на разных персонажей различно. Некоторые появляющиеся при отравлении симптомы схожи с симптомами разных болезней.

Для того, чтобы осуществить отравление, нужно подсыпать или подлить яд в пищу или питье, которое употребляется по игре. Во избежание разногласий и споров мы не рекомендуем «отравлять» пищу в неигровых лагерях, подсыпать яд в котелки и каны.

Персонаж, выпивший или съевший что-либо из емкости, в которую был добавлен яд, считается отравленным. Достаточно выпить хотя бы один глоток или съесть хотя бы кусок/ложку пищи, чтобы яд подействовал.

Одной порцией яда можно отравить только одну порцию пищи или питья.

Определить яд в емкости может персонаж с медицинским навыком.

В случае, если игрок почувствовал, что его еда или питье неестественно соленые, то его персонаж отравлен. Далее игрок должен руководствоваться инструкциями на игротехнической «карточке недуга», то есть отыгрывать симптомы отравления.

3.1.4. Болезни.

По некоторым причинам персонаж может заболеть. В общем случае это будет выражаться в передаче мастерского сертификата, предписывающего воспользоваться игротехнической «карточкой недуга». Однако иногда могут быть выданы отдельные игротехнические карточки болезней, не поддающихся лечению: простуда (неприятна и доставляет неудобство, но проходит через некоторое время сама) или чахотка (редка, но, увы, скорее всего закончится смертельным исходом).

В случае, когда персонаж заболел, игрок должен выполнять инструкции, указанные на игротехнической «карточке недуга»/«карточке болезни», то есть отыгрывать симптомы болезни.

Примечание: симптомы болезней и отравлений, их течение и способы лечения в рамках игротехнической модели могут отличаться от пожизневых.

3.1.5. Увечье.

В ряде случаев персонаж на игре может получить увечье. Увечье может быть получено при магическом проклятии, отравлении или в результате нахождения в состоянии при смерти. Увечье может быть кратковременным или постоянным. Полученное увечье надо отыгрывать.

Игрок узнает о полученном его персонажем увечье от мастера или из игротехнических карточек отравления или выживания.

Увечья могут быть следующими:

- потеря зрения – отыгрывается непрозрачной повязкой на оба глаза;
- потеря речи – персонаж не может разговаривать;

– сильное увечье руки – игрок должен спрятать изувеченную руку под одеждой или постоянно держать эту руку на перевязи. Соответственно, этой рукой персонаж пользоваться не может;

– сильное увечье ноги – персонаж может передвигаться только медленным шагом, сильно хромя, при этом по возможности должен опираться на палку/трость.

Получение увечья дополнительно не снимает с персонажа хитов.

Известно, что некоторые персонажи (преимущественно животные) обладают способностью избегать определенных типов увечий.

Обычное лечение не исцеляет увечья – то есть даже если персонаж полностью вылечен (число хитов поднято до базового), то увечье не проходит! Исцеление увечий возможно только при помощи магии, но не всех и не всегда.

3.2. Лечение людей

Лечение персонажа может быть осуществлено посредством медицинского или магического вмешательства. Лечить персонажа готовыми лекарствами и зельями может любой персонаж, но изготовить их, а также указать, какой именно препарат надо использовать в данный момент, может только специалист.

Следует различать три независимых типа лечений: лечение ранений и контузий (фактически – восстановление хитов), лечение недугов: отравлений и болезней (описание течения недугов и реакция на различные препараты и воздействия указываются в соответствующей игротехнической «карточке недуга»), а также исцеление увечий (осуществимо только при помощи магии).

Обращаем внимание, что лечение недугов и исцеление увечий происходит отдельно от лечения ранений/контузий, то есть даже если персонаж полностью вылечен (число хитов поднято до базового), то течение недуга не прекращается, а увечье не проходит.

3.2.1. Лечение ранений и контузий.

Любая медицинская помощь при ранениях должна начинаться с наложения перевязки (моделируется реальной повязкой из бинтов или полос ткани, повязанной на месте ранения). Если персонаж находится в состоянии контузии, т.е. у персонажа нет видимых повреждений, то перевязка не требуется.

Перед наложением повязки место ранения лучше оголить (т.е. снять с него элемент игровой одежды), если же это невозможно или нежелательно – по тем или иным соображениям – можно накладывать повязку поверх одежды, однако совершенно необходимо как минимум накладывать повязку не поверх теплой верхней одежды.

Пока раненый персонаж не перевязан, он теряет 1 хит каждые 15 минут. Наложить повязку может кто угодно, кроме самого раненого. Сама по себе перевязка не восстанавливает хиты и не меняет состояния здоровья персонажа – за исключением того, что состояние не ухудшается (т.е. прекращается потеря хитов), однако оно и не улучшается.

Лечение ранений и контузий осуществляется медикаментозно.

Вывод персонажа из состояния на грани смерти требует проведения операции. Операции могут проводить только персонажи с навыком «врач». Другой способ – лечение при помощи магии.

Подробности процесса лечения известны персонажам, по вводной обладающими медицинскими познаниями. В случае, если осуществляется подобное лечение, хиты персонажа восстанавливаются со скоростью:

– восстановление первого хита из состояния «на грани смерти» до состояния контузии равно времени, затрачиваемому на операцию, но не менее 10 минут;

– восстановление хитов во всех остальных случаях – 1 хит за 30 минут.

Хиты персонажа могут восстанавливаться быстрее, если лечение осуществляется при помощи магии. Точные цифры в этом случае сообщаются персонажу тем, кто производит лечение.

3.2.2. Лечение недугов.

В основе игротехники недугов – отравлений и болезней – лежит так называемая модель «медицины на карточках». Каждому игроку на начало игры предоставляется игротехническая «карточка недуга», которую возможно надо будет активировать в течение игры. На одной стороне «карточки недуга» – 5 заклеенных полосок, под которыми находятся симптомы, требующие отыгрыша для возможности определения врачами диагноза, и инструкции (время, через которое необходимо отклеить следующую полоску; потерю хитов; получение увечья и т.п.). На другой стороне карточки – заклеенные поля с подписанными шифрами, соответствующие тому или иному лечебному воздействию (соответствующее поле вскрывается в случае указания на это в сертификате того или иного принимаемого лекарства или зелья), с описанием полученного от воздействия эффекта. Обращаем внимание, что все игротехнические карточки не существуют в мире игры, поэтому передавать их или показывать их содержимое другим игрокам запрещается!

При правильном лечении будет вскрыта полоска с информацией «Недуг прошел». После этого отыгранную карточку следует поменять на новую у мастеров.

Запущенное лечение (вскрыта последняя полоска симптомов), равно как и неправильное лечение, может привести к увечью или, в ряде случаев, к смерти.

Следует помнить, что потерянные в результате действия недуга хиты персонажа следует восстанавливать отдельно по правилам лечения контузий.

3.2.3. Лечение увечий.

Как уже было сказано, увечье не исцеляется никак, кроме как средствами магии. Вероятность исцелить кратковременное увечье больше, чем постоянное, а увечье у животного – легче, чем у человека.

3.3. Лечение животных

Лечение животных происходит по тем же правилам, что и лечение людей. Однако выводить животных из состояния «на грани смерти» (проводить операцию) могут только персонажи, обладающие соответствующим навыком. «Человеческий» врач не обладает этим умением.

Также следует помнить, что ряд лекарств и зелий действуют на животных иначе, нежели на людей.

3.4. Лекарства

Чтобы проводить лечение персонажей, требуются лекарства. Отдельные персонажи обладают умением «фармацевт», прописываемым в аусвайсе, что позволяет им некоторые лекарства изготавливать.

Приобрести умение «фармацевт» по игре нельзя. Но один фармацевт может научить другого какому-нибудь известному ему рецепту. Процесс обучения остается на отыгрыш игроков, но он должен быть антуражным и длиться без перерыва на другие взаимодействия не менее полутора часов. За игру можно изучить не более двух новых рецептов! Обучиться изготовлению магического зелья фармацевт не может.

Лекарства делятся на воспроизводимые (те, которые можно изготовить на игре) и невозпроизводимые (те, которые представлены только в готовом виде, в том числе наркотики). Лекарства на игре моделируются: жидкие – соками, порошки – толченой таблеткой аскорбинки;

нанесение йода моделируется рисунком, нанесенным карандашом для грима. Другие виды лекарств на игре не моделируются.

Лекарства моделируются по принципу: один сертификат – одна порция лекарства, то есть нельзя разделить одну порцию лекарства между несколькими людьми или разделить ее на несколько приемов.

Лекарство нельзя скормить другому персонажу скрытно, но можно заставить принять насильно. Персонаж, которому дали лекарство, читает приложенный к лекарству сертификат и действует согласно написанной на нем инструкции. Если указано, что появились какие-либо симптомы, их следует отыграть. После выполнения всех инструкций на сертификате его следует уничтожить.

Также в качестве лекарства может быть применено магическое зелье.

Соки, моделирующие приготовленные лекарства, а также антуражные емкости фармацевты *завозят на игру сами*.

Примечание: в рамках модели яды отнесены к невозпроизводимым лекарствам, моделируемым солью и используемым по отдельным правилам (см. раздел «Отравление»).

4. Правила по выживанию и смерти.

4.1. Выживание

Каждый игрок обладает игротехнической карточкой выживания, символизирующей предел сил его организма. Карточка состоит из шести заклеенных полосок с описанием эффекта. Строки карточки составляются случайным образом, но при этом точно в одной из них – смерть.

Игрок, чей персонаж находится на грани смерти, через 15 минут после попадания в это состояние вскрывает одну (любую) полоску на игротехнической карточке выживания. После вскрытия полоски, игрок узнает, что происходит с его персонажем: он либо умирает, либо выживает с дополнительными лишениями или без них. Если через 30 минут после предыдущего вскрытия полоски на карточке выживания персонаж по-прежнему находится в состоянии на грани смерти, игрок вскрывает очередную (любую) полоску.

Вскрытые карточки выживания не обмениваются. Таким образом, частое попадание в состояние при смерти или долгое нахождение в нем неминуемо приводит к смерти.

В ряде случаев игрок может обладать дополнительной карточкой выживания. В этом случае, если игрока не устраивает эффект, полученный от вскрытия полоски на основной карточке, он может отказаться от этого эффекта, вскрыть полоску на дополнительной карточке и действовать согласно вновь полученному эффекту.

Если у персонажа, обладающего дополнительной карточкой выживания, закончились полоски на основной карточке выживания, то он отдает закончившуюся карточку ближайшему мастеру, а дополнительная карточка выживания становится для игрока основной.

4.2. Особо жестокое убийство

На игре нет кулуарного убийства в привычном смысле этого слова. Более того, осмысленное совершение убийства требует от персонажа определенного склада характера.

Особо жестокие убийства персонажа совершаются с игнорированием правила по выживанию. Иными словами, убийство немедленно приводит к смерти персонажа, игрок не вскрывает полоски на игротехнической карточке выживания.

Убить таким образом можно только персонажа оглушенного или находящегося в состоянии «на грани смерти». Однако если персонаж не находится в состоянии «на грани смерти» или не оглушен, даже убийца не может покончить с ним одним ударом, а должен сперва свести его в это состояние по общим правилам боевых взаимодействий.

Особо жестокие убийства на игре ограничены, и каждое из них требует сертификата, которые выдаются мастерами в определенном количестве отдельным персонажам. Особо жестокое убийство сопровождается словесным маркером «Убиваю» и передачей соответствующего сертификата.

4.3. Смерть

Персонаж умирает, если на его карточке выживания выпадает смерть либо если было совершено его особо жестокое убийство.

Также, если персонаж находится в состоянии на грани смерти, игрок имеет право принять решение о том, что его персонаж умер.

Иных способов умереть – на игре нет.

Если персонаж умер, игрок изображает труп до тех пор, пока с его телом происходят те или иные игровые транзакции (обыск, похороны и т.д.). После окончания всех транзакций игрок надевает белый хайратник, сообщает мастеру-посреднику о том, что с ним случилось, и идет в мертвятник.

В том случае, если персонаж умер, а его тело не было обнаружено или никого не заинтересовало, игрок остается на месте и отыгрывает труп не менее 15 минут. По окончании 15 минут игрок может покинуть место гибели персонажа (можно оставить вместо трупа персонажа бумажку с описанием его мертвого тела) и сообщить о случившемся ближайшему мастеру, после чего игрок идет в мертвятник.

Мертвятник игровой. Время пребывания в мертвятнике может различаться. После смерти своего персонажа игрок может выйти во второй роли. Выход в третьей и последующих ролях в общем случае не разрешен и возможен только по договоренности с мастерами.

5. Правила по экономическим и социальным взаимодействиям.

5.1. Материальная обеспеченность персонажей

Все персонажи игры по умолчанию считаются способными обеспечить себя необходимым минимумом, чтобы не умереть от голода, жажды, отсутствия теплой одежды или крыши над головой.

Ряд персонажей обладает макроэкономическими ресурсами (недвижимость, акции, крупные суммы на счетах в банке), которыми он может оперировать для взаимодействия с другими персонажами.

5.2. Социальные статусы

Хотя микроэкономические денежные отношения на игре не моделируются, персонажам не составляет труда определить социальный статус и обеспеченность того или иного человека перед ними, что соответствующим образом сказывается на объеме и качестве оказываемых услуг в пабе, телеграфе и прочих заведениях (и не только).

Отношения друг к другу персонажей с разными статусами описываются традициями. Объем услуг, предоставляемый в игротехнических локациях, приведен ниже; объем услуг, оказываемый игроками тому или иному статусу, определяется ими самими, и оглашаются перед оказанием услуг. Социальные

статусы людей обозначаются игротехническими маркерами – бантиками разных цветом, которые игроки носят на видном месте, и ранжируются следующим образом:

I. Аристократ или зажиточный человек. (золотой бантик)

Обладателю этого статуса с радостью оказывают услуги в любом объеме, стараются ему во всем угодить. Поверенный в делах недвижимости не откажет ему в аренде даже богатого особняка и с радостью одновременно покажет обе свои книги учета, а телеграфист примет телеграмму до 30 слов.

II. Средний класс – обеспеченный человек. (серебрянный бантик)

Обладателю этого статуса оказывают услуги почти в любом объеме. Но в делах аренды он может рассчитывать только на скромный дом, да и поверенный в делах недвижимости позволит взглянуть только на одну из своих книг учета; что же касается телеграфиста, то он примет телеграмму до 20 слов.

III. Низший класс – бедняк. (синий бантик)

Обладатель этого статуса не должен удивляться, если размер оказываемых ему услуг будет иметь вполне ощутимые границы. В плане аренды он может рассчитывать только на комнату или флигель, а о доступе к книгам учета не может быть и речи; телеграфист же примет телеграмму не длиннее 10 слов.

IV. Бездомный или нищий. (черный бантик)

С этим статусом странно рассчитывать на какое-то внимание со стороны окружающих и что-то большее, чем стакан воды и угол в чьем-то доме из жалости.

Социальный статус людей определяется той жизнью, которую они ведут на публике, что не исключает обмана, позерства или скелетов в шкафу. Персонажи, которые не показывают свой истинный статус, ограничиваются рядом условий, невыполнение которых приведет к открытию их реального социального статуса. Также такие персонажи могут по собственному желанию явить свой истинный статус.

Также социальный статус может меняться в процессе игры. Смену социального статуса всегда производит мастер.

Что до животных, то очевидно, что они живут по собственным правилам вне социальных статусов людей, и отношение к ним может быть разное.

5.3. Игровые предметы

Любые предметы (кроме артефактных карт, игротехнических карточек, сертификатов и маркеров), которые игрок передает добровольно, могут менять своих владельцев.

В рамках игры обладают полезными свойствами или имеют ценность следующие предметы, называемые «игровыми предметами»:

- огнестрельное и холодное оружие;
- игровые документы;
- украшения, аксессуары и прочие предметы, снабженные различными игротехническими сертификатами, и, как следствие, имеющие ценность и/или полезные свойства.

Игровые предметы можно обменять, отнять, передать, использовать и так далее.

Неотчуждаемыми игровыми предметами являются:

- огнестрельное и холодное оружие (снимается лента, указывающая, что оружие в игре; до момента появления на оружии новой ленты, оно считается сломанным и не может быть использовано);
- артефактные карты (их нельзя безвозмездно отдать, обменивать на другие артефактные карты что-либо иное, отнять, украсть или забрать с трупа).

Обладающие пожизненной ценностью предметы, поменявшие по игре хозяев, после игры необходимо вернуть их законным владельцам (лично либо через мастеров).

Когда игровые свойства предмета не совпадают с его пожизненными свойствами, к нему будет приложен мастерский сертификат с описанием. Так, например, некое украшение может быть объявлено золотым, хотя в реальности таковым не является.

Вещи, снабженные мастерским сертификатом о том, что они сделаны из драгоценных камней и металлов, в рамках игры ценятся очень высоко. Любой персонаж знает, что в случае необходимости их можно выгодно продать торговцам и на время поднять свой социальный статус.

Наличие у персонажа драгоценностей, а также их количество, зависят от вводной персонажа и обязательно должно быть согласовано с мастером по экономике. Однако в процессе игры у каждого будет возможность обрести подобные предметы – к примеру, персонаж может найти клад.

5.4. Микроэкономика

Микроэкономикой на игре называются все происходящие между игроками взаимодействия, связанные с имущественными и финансовыми вопросами. Для таких взаимодействий используются преимущественно информация и представленные на игре ресурсы по договоренности персонажей между собой.

Все экономические взаимодействия происходят в режиме реального времени.

Монетки-пенни, моделирующие чаевые, мелкие благодарности за какую-то услугу, милостыню и т.п. (см. правила по антуражу), *не являются* объектом экономических взаимоотношений, а исключительно эстетическим элементом мира, поэтому просить за услуги плату в монетках-пенни или использовать их для каких-либо экономических расчетов недопустимо.

5.5. Макроэкономика

Макроэкономикой на игре называются взаимодействия, производящиеся с ресурсами, находящимися за рамками игрового пространства и на игре не представленными.

Примерами таких взаимодействий являются, например, перевод больших денежных сумм со счета на счет, купля-продажа недвижимости и т.п.

Владение макроэкономическими ресурсами напрямую влияет на социальный статус.

Для отыгрыша подобных взаимодействий следует обращаться к игротехнику – поверенному по делам недвижимости.

6. Правила по магии.

В Англии конца XIX века живут и люди, искренне верящие в призраков, духов, вампиров и т.п. (даже если они сами никогда с ними не сталкивались), и убежденные материалисты, склонные все объяснять обыденными причинами (даже если они стали свидетелями событий, очень смахивающих на сверхъестественные).

Как следствие, каждый игрок может сам решить, верит ли его персонаж в магию или нет – и как он будет трактовать для себя те или иные необычные происшествя, если с ними столкнется.

Сразу скажем: практически все, что с вами может произойти на игре, объяснить естественными причинами вполне реально – было бы желание.

6.1. Магические воздействия

На игре эффект заклинания сообщается реципиенту мастером или другим игроком.

Мастер может сообщить о воздействии в устной форме или передать сертификат с написанным на нем эффектом воздействия; игрок – всегда передает сертификат. По факту получения сообщения/сертификата следует действовать согласно с обозначенным эффектом воздействия.

Массовых магических воздействий на игре нет.

Боевой магии вида «fireball» на игре нет.

Никакими необычными визуальными/звуковыми эффектами магические воздействия не сопровождаются.

6.2. Зелья

Некоторые персонажи обладают умением «зельевар», прописываемым в аусвайсе, что позволяет им изготавливать магические зелья. Все представленные на игре зелья моделируются соками в антуражной емкости с приложенным сертификатом.

Приобрести умение «зельевар» по игре нельзя, равно как и напрямую перенять рецепт от другого зельевара или тем более фармацевта. Однако один раз за время игры зельевар может попытаться придумать новый рецепт зелья.

Зелья моделируются по принципу: один сертификат – одна порция зелья, то есть нельзя разделить одну порцию зелья между несколькими людьми или разделить ее на несколько приемов.

Зелье нельзя подлить другому персонажу скрытно, однако можно заставить выпить насильно. Персонаж, который выпил зелье, читает приложенный к зелью сертификат и действует согласно написанной на нем инструкции. Если указано, что появились какие-либо симптомы, их следует отыграть. После выполнения всех инструкций на сертификате его следует уничтожить.

Соки, моделирующие приготовленные зелья, а также антуражные емкости зельевары *завозят на игру сами*.

Более подробные правила по магии получают игроки, чьи персонажи обладают соответствующими знаниями. Эти вопросы каждый игрок обсуждает со своим сюжетным координатором в индивидуальном порядке.

7. Правила по костюму и антуражу.

7.1. Костюм

7.1.1. Женский костюм.

Первое, на что хотелось бы обратить внимание: костюм дамы викторианской Англии – платье или юбка с блузкой. Штаны женщины не носят. Необходимо особо обратить на это внимание на нашей игре, где – учитывая наличие кросспольных ролей – костюм является однозначным маркером пола.

Одежда аристократки или зажиточной женщины.

Характерная черта женского викторианского костюма – силуэт. Округлые пышные формы кринолина заменяются узкой в боках прямой юбкой с турнюром.

Платье состоит из гладкого облегающего лифа с длинными рукавами, прямой юбки с драпированным или заложённым складками полотнищем на спинке – треном. Трен обычно драпировался на турнюре, ниже закладывался складками, иногда скрепляясь тесьмой с изнанки. Поверх основной юбки по краю лифа пришивалась верхняя юбка, которая драпировалась спереди или на боках, отделялась кантами, вышивкой, плиссировкой, кружевом, бантами. Сзади она была короче. Ее разрезали посередине, открывая пышный трен.

Другой вариант женского костюма – блузка, юбка и жакет. Юбки довольно узкие, с турнюром, жакет и блузка приталенные, с узким рукавом. Блузка, как правило, имеет стоячий воротничок или застегивается под горло.

В женском костюме могут одновременно использоваться ткани, разные по цвету и фактуре (хотя, разумеется, гармонично сочетающиеся), разнообразная отделка, украшения.

В качестве верхней одежды используются накидки с рукавами или без рукавов, с декоративной или меховой отделкой.

Головные уборы имеют высокую тулью и маленькие поля. По мере увеличения высоты причесок они приобретают вид наколок, украшенных цветами, перьями и маленькими чучелами птиц. На игре, впрочем, допускаются и другие фасоны шляпок, в частности – «шляпки-таблетки».

Викторианская обувь весьма разнообразна: высокие ботинки на шнуровке или пуговицах, туфли из цветной и черной кожи и шелка с пряжками, бантами, розетками на высоком изогнутом каблуке.

Распространенные аксессуары – перчатки, муфты, сумки.

Одежда горничной или служанки, одежда простолюдинки.

В викторианской Англии одежда горничных и слуг регламентирована – так, что даже вошло в обиход словосочетание «форма горничной». Как правило, это простое платье длиной до щиколотки, с длинным рукавом закрытое, чаще всего темного цвета. Это отличало горничную от, например, няни, которой полагалось носить белое платье.

Для пошива платьев используются простые хлопчатобумажные или шерстяные ткани. О «благородных» тканях речи, разумеется, не идет. Поверх платья надевается белый передник.

Отличительной чертой горничной – обязательный белый чепчик, позволяющий отличить горничную от другой домашней прислуги.

В викторианской Англии горничным и служанкам категорически запрещалось носить украшения.

Костюм «эконом-класса» – блузка с пышными рукавами, зауженная в талии, плюс нижняя и верхняя юбки. Или же – платье подобного фасона. Смышленные женщины зачастую пришивали к платью тесьму, которая символизировала наличие нижней юбки.

Верхней одеждой на улице может служить длинный плащ-накидка, как правило, с капюшоном, темных тонов.

На игре наличие турнюра и шляпки – отличительный признак леди. Представительницы низшего сословия их не носят.

7.1.2. Мужской костюм.

Одежда джентльмена или зажиточного человека.

Мужчины носят костюм – пиджак, брюки и жилет. Люди старшего поколения или настроенные на консервативный лад предпочитают пиджаку сюртук, хотя он постепенно уступает позиции пиджаку.

Пиджаки чаще однобортные, слегка приталенные.

Жилеты, как правило, из той же ткани, что пиджак или, напротив, контрастной, спинка жилета делалась из подкладочной ткани, они снабжаются ремешком для посадки по фигуре.

Цветовую гамму желательно ограничить темными (синим, коричневым, зеленым, черным) цветами, костюмы бывают однотонные, в клетку или в полоску.

Рубашки имеют пуговицы по всей длине, хотя встречаются еще и такие, которые надеваются через голову, однако эти последние – довольно редко. Рубашки, как правило, однотонные или в полоску, хотя полоска только-только входит в моду, и к ней еще относятся с подозрением. Белая рубашка – воплощение элегантности. Только человек со средствами, позволявшими частую стирку и достаточное количество рубашек, чтобы регулярно менять их, мог покупать себе белые рубашки. А поскольку чистота белой рубашки неминуемо терялась при любом виде работы, то носить ее мог лишь джентльмен. Рубашки имеют воротничок-стойку, доходящий почти до подбородка. С ними, как правило, носится галстук или шейный платок.

Галстуки – шелковые, шерстяные, атласные с различными узорами. Галстук, завязанный «по-байроновски», представляет собой широко завязанный, не стягивающий горло платок. «Трагический» галстук черного цвета – принадлежность траурной или форменной одежды. Галстук «Вальтер Скотт» шьется из клетчатой ткани.

Верхняя одежда – плащ, в том числе с пелериной, или пальто. Пальто – короткое, прямого силуэта. Плащ же может быть длинным, ниже колена.

Обувь – сапоги, ботинки или закрытые туфли, чаще с острыми носами.

Головной убор – цилиндр с невысокой тульей или котелок. С плащом также иногда носят кепи.

Головной убор – обязательная принадлежность мужского костюма. Выходить на улицу без него считается очень дурным тоном.

Также, обязательной принадлежностью мужского костюма являются перчатки.

Распространенные аксессуары – часы на цепочке, трости.

Одежда слуги или простолюдина.

В сравнении с женским костюмом, мужская одежда гораздо менее различается по покрою в зависимости от социального статуса. Основное различие не в фасоне, а в качестве и видах ткани.

Представитель простонародья может также носить костюм с пиджаком или сюртуком, но эти костюмы, как правило, темного цвета, немаркие, не вычурные, из более дешевых тканей.

Рубашки – также из темных, немарких тканей. Вместо галстуков носятся шейные платки. В качестве обуви чаще используются сапоги.

Для простолюдина или слуги необязательным является ношение перчаток.

На игре для мужчин допускается ношение костюма современного вида, хотя мы просим игроков не злоупотреблять этой возможностью.

Не допускаются – галстуки кислотных цветов, рубашки с рисунком или ярких расцветок.

7.2. Антураж

7.2.1. Игровые строения.

Игровое здание обозначается натянутой по периметру тканью, нетканкой или более основательным препятствием; верхняя граница ткани находится на высоте не менее двух метров от земли. Из эстетических соображений ткань стен можно разрисовать под камень или кирпич, но это не является обязательным.

Помимо этого, на фасаде здания находится картинка, изображающая тот дом, который предстает взору персонажей. Это может быть рисунок или фотография. Не забывайте, что речь идет о сельской местности в Англии конца XIX века, и при выборе изображения следует руководствоваться именно этим (примеры викторианских домов можно посмотреть [тут](#)). Также, во избежание порчи изображения из-за дождя или влаги, его лучше заламинировать или поместить в прозрачный файл.

Любое здание должно иметь минимум одну входную дверь. Двери на улицу, по возможности, должны иметь жесткий каркас, открывающийся или закрывающийся на каком-то подобии дверных петель (простейший вариант – рама из четырех палок, обтянутая тканью и подвешенная на веревочных петлях). Внутренние двери (если игровое строение разделено на несколько помещений) могут не иметь жесткого каркаса и моделироваться тканевыми перегородками.

Если вы хотите, чтобы ваши двери запирались, они должны иметь замок – моделируется реальным навесным замочком, запирается и отпирается ключами по жизни. С внутренней стороны может быть задвижка или засов; моделируется пожизневыми задвижкой/засовом; в крайнем случае, задвижка (но не наружный замок!) может моделироваться веревочкой петлей, накинутой на палку, хотя этот вариант менее предпочтителен. Любые игровые запоры должны монтироваться таким образом, чтобы игроки при необходимости (например, если замок по игре взломан) могли их снять, не портя их по жизни.

Находясь снаружи здания, внутренний запор по игре открыть **нельзя**, даже если по жизни вы имеете такую возможность.

Желательно, чтобы здание имело окна, однако это элемент более эстетический, нежели функциональный: через окно нельзя залезть или вылезти из дома, нельзя стрелять, выкидывать предметы и т.п. Будем считать, что в октябре окна уже законопачены на зиму и не открываются.

Впрочем, через окно можно увидеть происходящее за ним.

Никакие здания не являются звуконепроницаемыми! Находясь рядом со зданием, **можно** подслушать, что происходит внутри.

На игре существует некоторое количество заброшенных домов. Такие дома «заколочены» – двери закрыты перекрещенными полосами ткани. При необходимости в такие дома можно проникнуть (см. раздел «Проникновения в помещения»).

Если кто-то вселяется в заброшенный дом, он таковым быть перестает, и тканевые полосы с двери снимаются.

Ни один дом не может быть полностью лишен щелей и лазов, через которые способно пробраться небольшое животное (например, крыса). Посему, если вы намерены плотно прикреплять ткань стен к земле, оставьте хотя бы один незакрепленный участок.

7.2.2. Курение.

В описываемое время в ходу трубки, сигары и сигареты без фильтра. Курить сигареты с фильтром не запрещается, но в таком случае не рекомендуется делать это демонстративно; лучше использовать сигареты с белым фильтром, и/или курить через мундштук.

Не так давно в Англии появилось новомодное изобретение – машинки для сворачивания сигарет. Такую машинку вполне уместно привезти на игру.

Следует также помнить, что в отыгрываемый период женщины в массе своей не курят. Это могут делать разве что очень эмансипированные дамы, или женщины, желающие эпатировать публику. Истинные леди не курят ни в коем случае. Курящая женщина однозначно вызывает осуждение общества.

7.2.3. Кросспол.

На игре допускается кросспол. Поскольку в отыгрываемый период женщины в Англии – даже очень эмансипированные – не носят штаны, кросспол моделируется костюмом. Мужской и женский костюмы – маркеры соответствующего пола. Дополнительные маркеры (например, накладные усы у женщины, играющей мужского персонажа) приветствуются, но не являются обязательными.

Переодевание персонажа в костюм противоположного пола по игре возможно. Окружающими персонаж воспринимается так, как он одет.

Пол животных специально не маркируется. Если вам почему-то принципиален пол животного, «осмотрите» его – задайте игроку вопрос по жизни.

7.2.4. Маркеры возраста.

Тем, кто играет персонажей заметно старше или моложе себя по возрасту, необходимо этот возраст обозначить. Используйте возрастной грим, седину, парики, косметику и т.п., чтобы возраст вашего персонажа читался хотя бы на уровне ± 10 лет.

7.2.5. Монетки-пенни.

На игре существуют так называемые «монетки-пенни». Они моделируют чаевые, мелкие благодарности за какую-то услугу, милостыню и т.п.

Обращаем внимание, что они не являются платой за услуги (и вообще объектом экономических взаимодействий), а именно поощрением, по своему усмотрению высказываемым или не высказываемым один персонажем другому, направленным исключительно для поддержания эстетики мира, поэтому просить за услуги плату в монетках-пенни недопустимо.

На начало игры игроки получают некоторое количество монеток-пенни. По мере расходования их запас можно пополнять у мастеров (размер пополнения – на усмотрение мастера).

7.2.6. Животные.

Люди, играющие животных, должны озаботиться соответствующим костюмом. По вам должно быть с первого взгляда понятно, что это животное, и какое именно.

Минимальный костюм животного включает:

– верх, штаны и обувь одного цвета, более-менее соответствующего окрасу животного. Одежда должна быть нейтральной, без выраженных «техногенных» элементов. Перчатки не обязательны, но желательны.

– маску-шапочку (пример) или полумаску + грим, изображающую соответствующее животное. В самом крайнем случае – уши + грим

– хвост, похожий по форме на хвост соответствующего животного; для птиц и летучих мышей также крылья – в тон одежде. Крылья могут перьевыми/имитирующими перья (у птиц), либо – тканевыми и пришиваться к рукавам (пример).

Когти, зубы, клювы и т.п. – то, чем можно нанести ранение – моделируются игровым оружием (см. правила по боевым взаимодействиям). Игрокам необходимо озаботиться их наличием самостоятельно.

Разумеется, что всем игрокам на таких ролях настоятельно рекомендуется имитировать пластику и повадки соответствующего животного.

8. Правила по животным.

8.1. Общие положения.

Данные правила касаются только восприятия животных людьми и транзакций «человек-животное». Игротехника транзакций «животное-животное» известна животным.

Животные бывают дикими и домашними, а также – дикими, но такими, которые привыкли жить поблизости от человека (особенно, в сельской местности). Разделение это не четкое и не будет никак отражено в игротехнике, однако мы хотим обратить на него внимание игроков, чтобы ваш отыгрыш был более адекватным.

Так, собаки и кошки, разумеется, всем привычны. Равно, как и крысы. Кролики стараются держаться подальше от человека, но наличие кролика поблизости от жилища не является чем-то необычным. А, скажем, волк возле вашей двери – это, скорее, повод забеспокоиться.

Разумеется, это только несколько примеров, и нельзя предусмотреть все ситуации, так что мы полагаемся на вашу логику и здравый смысл.

8.2. Игротехнические категории.

Животные делятся по нескольким категориям. Ниже, в списке животных, рядом с каждым видом будут указаны эти характеристики. Их лучше запомнить, чтобы адекватно реагировать при игровом взаимодействии.

Категория 1:

- **Крупное.** В ряде случаев – таких, как удержание, связывание и т.п. применяются те же правила, что и к людям (см. правила по боевым взаимодействиям). Хэдшоты не используются.

- **Мелкое.** В ряде случаев – таких, как удержание, связывание и т.п. применяются особые правила (см. правила по боевым взаимодействиям). Для успешной атаки (снятия хитов) необходимо попадание в хэдшот (см. пункт 8.3.2.) *Некоторые* мелкие животные могут проникать в дома, минуя двери. Те животные, которые обладают такой возможностью, знают об этом.

Категория 2:

- **Опасное.** Может атаковать человека и снять хиты. При атаке на него или попытке удержать может защищаться.

- **Безопасное.** Не атакует человека, не снимает хитов. Будучи схваченным или атакованным, ничего не может противопоставить человеку.

Категория 3:

- **Летающее.** Имеет крылья. Для простоты моделирования мы будем считать, что если вы видите, как такое животное перемещается, оно всегда находится в полете. Не поражается оружием ближнего боя. Человек не может его схватить и удержать – даже если животное не перемещается. Предполагается, что если вы попытались схватить даже неподвижное животное, оно успело улететь.

Исключение составляет ситуация, если такое животное атакует человека. В этом случае оно само приблизилось на расстояние вытянутой руки, а значит - его можно схватить и удержать или атаковать любым оружием.

- **Перемещающееся по земле.** Может быть атаковано любым оружием. Можно попытаться схватить и удержать, если животное не является юрким (см.) и не успело убежать.

Категория 4:

- **Юркое.** Ни при каких условиях не может быть схвачено голыми руками. Игнорирует *первое* попадание любым оружием (в т.ч. из огнестрельного оружия), даже если имело место попадание в хэдшот.

- **Неповоротливое.** Разумеется, все животные довольно ловки, и слово «неповоротливое» здесь – условность обозначения. Понятие неповоротливости в нашем случае применяется не само по себе, а по сравнению с другими, более юркими животными.

Неповоротливое животное, в отличие от юркого, может быть схвачено голыми руками, если не является летающим (см.) и не успело убежать.

8.3. Особенности взаимодействий с животными.

8.3.1. «Аларм».

Все животные обладают быстрыми реакциями; они видят, слышат и обоняют гораздо лучше, чем люди. Таким образом, животное – особенно дикое – довольно трудно застать врасплох.

Разумеется, следить за этим должны в первую очередь сами животные: если вы не доверяете человеку, не подпускайте его на близкое расстояние – отходите, убегайте и т.п.

Вместе с тем, поскольку персонажей-животных играют люди, обостренные чувства животных также моделируются тем, что к нему нельзя бесшумно подойти на близкое расстояние сзади или сбоку. Если вы намерены подойти к животному сзади или сбоку ближе, чем на 2 метра – нельзя делать это неслышно. Следует произвести какой-то шум – потопать, покашлять и т.п. Человек, играющий животное, должен вас слышать.

8.3.2. «Хэдшот».

В мелкое и/или верткое животное трудно попасть при атаке. Поскольку многие животные ощутимо меньше, чем изображающие их игроки, вводится правило хэдшота. Атакуя мелких животных, вы должны попасть в определенное место на корпусе – хэдшот. Хэдшот представляет собой картонный круг с изображением данного животного (впоследствии внешний вид хэдшота может быть изменен, о чем будет сообщено дополнительно), который прикрепляется к костюму игрока – один на груди, один на спине. Для того, чтобы снять хиты при атаке любым оружием, необходимо попасть в хэдшот.

8.3.3. Передвижение.

Любое из представленных на игре животных бежит быстрее человека. Это значит, что животное всегда может убежать от человека (если не удерживается), и человек не в состоянии его догнать.

В рамках модели, если животное намерено убежать, игрок начинает движение (например, отпрыгивает в сторону), сопровождая свои действия словесным маркером «Убегаю». После этого он обязан отбежать от преследователя не менее, чем на 20 шагов, прежде, чем предпринимать любые иные действия.

Равно, если животное намерено догнать человека, оно догоняет его всегда. Моделируется словесным маркером «Догоняю». Услышав слово-маркер, человек должен остановиться или замедлиться, чтобы его можно было догнать «по жизни».

8.2.4. Проникновение в помещения.

Некоторые мелкие животные могут проникать в помещения, минуя двери – через лазы и дыры в полу. Таких лазов не лишен ни один деревенский дом. Поэтому мы просим игроков при возведении игровых зданий не прикреплять плотно ткань стен к земле по всему периметру строения и оставить хотя бы один незакрепленный участок.

8.4. Боевые взаимодействия.

8.4.1. Нападение человека на животное.

Животные поражаются оружием согласно общим правилам по боевым взаимодействиям – за исключением случаев, описанных в пунктах 8.2. и 8.3.

Вместе с тем, мы призываем вас не увлекаться моделями в ущерб отыгрышу и действовать адекватно. Так, например, едва ли среднестатистическому сельскому жителю придет в голову бить крысу ножом – хотя в боевой системе это допускается.

Раненое животное действует согласно общим правилам по медицине.

Животные имеют разное число хитов. Хиты моделируют комплекс характеристик, включая живучесть, верткость, подвижность и т.п., поэтому не надо удивляться тому, что у мелкого животного число хитов может быть большим, и оно не «падает» после первого же удара/выстрела.

8.4.2. Нападение животного на человека.

Животные атакуют своим естественным оружием – когтями, зубами, клювами. Атаковать человека может не любое животное (см. пункт 8.2.). Любое естественное оружие животных моделируется игровым ножом, нож должен отвечать требованиям безопасности (см. правила по боевым взаимодействиям). Атака животного снимает 1 хит.

Мелкое животное, даже если оно является опасным, не может снять с человека более 1 хита за бой.

8.5. Виды животных на игре.

Волк: крупное, опасное, перемещается по земле, неповоротливое

Воробей: мелкое, безопасное, летающее, юркое

Ворон: мелкое, опасное, летающее, неповоротливое

Каракал: крупное, опасное, перемещается по земле, неповоротливое

Кошка: мелкое, опасное, перемещается по земле, неповоротливое

Кролик: мелкое, безопасное, перемещается по земле, юркое

Крыса: мелкое, безопасное, перемещается по земле, юркое

Летучая мышь: мелкое, безопасное, летающее, юркое

Лиса: крупное, безопасное, перемещается по земле, неповоротливое

Обезьяна: крупное, опасное, перемещается по земле, неповоротливое

Садовая соня: мелкое, безопасное, перемещается по земле, юркое

Собака: крупное, опасное, перемещается по земле, неповоротливое

Сова: мелкое, опасное, летающее, неповоротливое

Правила по костюмам для животных см. в разделе «Костюм и антураж»

9. Правила по преступлениям.

9.1. Преступления

9.1.1. Улики

У каждого игрока на момент начала игры есть некоторое количество сертификатов-улик (небольшие заламинированные карточки красного цвета с надписью), которые в определенных случаях, описанных данным разделом правил, надо будет оставлять на месте преступления. По данным уликам нельзя однозначно определить преступника, но их наличие (особенно, если их несколько) будет хорошим подтверждением слов свидетелей, либо истории детектива, либо просто поводом задуматься, кто же скрытно интересуется жизнью вашего персонажа.

Улики бывают четырех типов, в каждом из которых в рамках модели есть конечное число вариантов. В случае, когда данными правилами требуется оставить на месте преступления улику, игрок из имеющихся у него на руках оставляет **случайную**. По мере израсходования сертификатов-улик, игрок может пополнить их запас у мастера.

Оставляемую улику можно оставить не на виду, но так, чтобы ее обнаружение требовало не более 1-2 несложных, очевидных действий (Пример: можно – положить под стол или прикрыть небольшим, легко сдвигаемым предметом; нельзя – закапывать, помещать на высоте более 1,5 метров).

Типы улики:

1 – указывает пол человека или габариты животного: отпечаток мужской ноги, отпечаток женской ноги, отпечаток лапы крупного животного, отпечаток лапы мелкого животного.

2 – указывает основной оттенок костюма или способность животного к полету: нитка от ткани светлых тонов, нитка от ткани темных тонов, шерсть животного, перо птицы.

3 – указывает цвет волос человека или животного: светлый волос (блондина или седого), яркий волос (русый или рыжий), темный волос (черный или каштановый), волос животного.

4 – указывает на социальный статус человека.

- Богатый человек: запах дорогого парфюма, оброненная запонка или сережка с драгоценным камнем, клочок шелка или бархата.

- Обеспеченный человек: запах хорошего мыла или табака, сережка или запонка полудрагоценным камнем, клочок недорогой, но качественной ткани.

- Бедняк: клочок чистой, но потертой и явно не новой ткани, запах дешевого табака или дешевого мыла.

- Бездомный/нищий: клочок грязной одежды, запах невымытого тела.

9.1.2. Совершение преступления.

Игрок, чей персонаж проникает в чужой заселенный дом вне ведома хозяев, должен оставить одну улику.

В случае, если ваш персонаж перевел персонажа-человека (!) в состояние «на грани смерти» (или вы думаете, что это произошло), следует оставить одну улику.

Если вы торопитесь, следует бросить ее на землю; если у вас есть время осмотреться - улику можно спрятать. В случае, если находящийся при смерти умрет, то впоследствии мастера оставят на месте преступления еще одну улику, указывающую на вас.

В случае, если вы совершаете особо жестокое убийство (т.е. используете соответствующий сертификат), в том числе и животного, вам следует оставить на месте преступления две улики, одну из которых надо не пряча положить рядом с трупом. Третья улика, указывающая на вас, появится на месте преступления спустя некоторое время после того, как «убитый» доберется до мертвятника. Спустя некоторое время в игру будет запущено анонимное письмо, в котором будет описываться ещё одна улика, указывающая на вас.

При совершении всех остальных видов преступлений оставление улики не является обязательным.

В логике мира появляющиеся спустя некоторое время улики следует воспринимать как найденные при повторном, более тщательном осмотре места преступления.

9.1.3. Расследование.

В рамках модели считаем, что собственные действия местной полиции по раскрытию преступлений малоэффективны (затянуты, излишне формализованы и т.п.) и не слишком компетентны, поэтому эффективным раскрытием преступлений занимаются как детективы-любители, так и другие персонажи, так или иначе заинтересованные произошедшим. Найденные улики являются вескими доказательствами при расследовании преступлений.

В случае обнаружения улики персонаж, помимо получения информации, может поступить следующими способами:

- оставить всё как есть;
- найти улику: в этом случае, не забирая улику, следует обратиться к полицейским, которые занесут в полицейские протоколы информацию о найденной на месте преступления улике;
- забрать улику: этим вариантом могут воспользоваться только детективы, которые хорошо знакомы полиции, и словам которых доверяют. Детективы могут забрать найденную улику с места преступления и сообщить о ней полиции в любой момент, указав когда и где они ее нашли;
- спрятать (перепрятать) улику, но не далее, чем в двух шагах от места ее обнаружения и в пределах здания, если она располагалась в здании;
- уничтожить улику: игрок разрывает и забирает с собой найденный сертификат улики и при первой возможности выкидывает в пожизненный мусор, сжигает или отдает мастерам (просим игроков быть честными: если вы забрали сертификат улики с целью уничтожения, то уничтожьте его, даже если в какой-то момент вашему персонажу вдруг стало выгоднее эту улику сохранить). Уничтожать оставленную только что собой улику нельзя в течение часа.

9.2. Меры пресечения и суд.

В регламентации преступлений и наказаний мы не руководствуемся исторической ситуацией в Англии и реально существовавшим уголовным кодексом. Данные правила выполняют игротехническую задачу мер пресечения тех или иных противоправных действий, совершаемых по игре. Мы исходим из удобства игротехнического моделирования и не стремимся реконструировать реальное положение дел.

Преступления на игре делятся на два вида – мелкие и тяжкие.

К мелким правонарушениям относятся – оскорбление достоинства, мелкие кражи, нанесение легких физических повреждений, вторжение в пределы частной собственности и т.п.

Тяжким преступлением является в первую очередь убийство. Во всех остальных случаях решение остается за судьей.

Судья осуществляет суд и выносит приговор людям, обвиняемым в мелких преступлениях. Судебное разбирательство такого рода не требует адвоката и прокурора. Судья одновременно выслушивает обе стороны, свидетелей – и выносит решение.

Судебное разбирательство строго регламентировано и ограничено по времени. Апелляции не подаются.

Мерами наказания за такие преступления могут быть: устное внушение или обязательство публичных извинений, домашний арест или содержание под стражей в течение определенного времени, штраф (в зависимости от ситуации моделируется снижением статуса либо изъятием игровых или макроэкономических ценностей).

Вынесение приговора за тяжкое преступление не в компетенции местного судьи; человек, обвиняемый в таком преступлении, отправляется в Лондон.

Обвинение в тяжком преступлении может быть предъявлено в случае, если человек был застигнут за совершением преступления или же если против него имеются весомые доказательства/улики. Степень весомости доказательств определяется судьей. Он же принимает решение об аресте и отправке в Лондон человека, обвиняемого или подозреваемого в тяжком преступлении. В этом последнем случае проводится расследование, которое завершается закрытым заседанием суда. По итогам заседания судьей принимается решение о весомости/недостаточности улик для направления подозреваемого на суд в Лондон.

Если персонаж отправляется на суд в Лондон, он выводится из игры без возможности возвращения. Отправка в Лондон под конвоем – игротехническое действие, которое не может быть пресечено действиями игровыми. Т.е. он не может «спрыгнуть с поезда по дороге в Лондон» и вернуться назад. Такой игрок может получить вторую роль.

9.3. Полиция.

Задержания и аресты осуществляются полицейскими. Рядовые полицейские – игротехнические персонажи. Это не относится к полицейским чинам и следователям.

Местные полицейские подчиняются судье. Все прочие персонажи, даже если они являются полицейскими чинами или представителями власти, могут отдавать местным полицейским приказы только через посредство судьи.

Один полицейский – это один человек, над которым можно совершать любые игровые действия.

Двое и более полицейских являются «юнитом», т.е. моделируют отряд полиции. **В этом случае** на полицейских **не действует** оглушение, удержание, оружие ближнего боя. С отрядом полиции можно вступить в перестрелку, но следует помнить, что количество хитов «юнита» значительно и, скорее всего, вы не выйдете победителем из этой схватки.

Рядовые полицейские опознаются по полицейской форме. Следователи и полицейские чины хотя в штатском, однако должны иметь полицейский значок

10. Прочие игротехнические правила.

10.1. Место жительства.

Обращаем ваше внимание на то, что по законам Англии любой человек должен иметь место жительства. Это может быть собственный дом или съемная квартира; если человек находится в путешествии, это может быть комната, снятая в частном доме или в гостинице, но оно должно быть. Все изменения, связанные с местом жительства в течение игры, должны фиксироваться у игротехнического персонажа – поверенного по делам недвижимости.

Каждый персонаж – даже приезжий – должен понимать, где он живет на момент начала игры. Приезжие, не определившиеся с местом жительства на момент начала игры, должны сделать это и сделать отметку у поверенного по делам недвижимости не позднее, чем через два часа от момента старта игры, а приехавшие в Саут-Энд по ходу игры – в течение двух часов с момента приезда. Поверенный по делам недвижимости – игротехнический персонаж, которого можно найти в районе локации «телеграф».

Персонаж, не имеющий отметки о своем месте жительства более двух часов с момента входа в игру, считается бездомным и будет преследоваться властями за бродяжничество. Бродяжничество по законам Англии является мелким преступлением.

10.2. Почта и телеграф

10.2.1. Почта.

На игре существует почтовое отделение и возможность отправки писем – как местным жителям, так и за пределы отыгрываемых локаций. Вместе с тем, обращаем ваше внимание на то, что письмо за пределы отыгрываемых локаций идет долго, особенно – в дальние края.

10.2.2. Телеграф.

Для более быстрой связи с большим миром существует телеграф. Телеграфное отделение находится рядом со зданием почты. Любой персонаж может отправить телеграмму, но не чаще одной телеграммы в час; максимальное количество слов в телеграмме зависит от социального статуса персонажа (см. правила по экономике, раздел «Социальные статусы»). Для того, чтобы отправить телеграмму, нужно написать текст ее на бумаге и отдать телеграфисту. Не забывайте, что знаки препинания в телеграмме тоже обозначаются словами и учитываются в общем количестве слов. Впрочем, можно ими и пренебречь, конечно, если это не грозит потерей смысла, но если в написанном вами тексте они есть – телеграфист их учтет.

Внимание! Телеграфное отделение – игротехническая локация, а телеграфист – игротехник. Это не значит, что с ним нельзя совершать игровых действий, но крайне желательно ограничиться мирными транзакциями. Мы просим вас не нападать на телеграфиста, не убивать его, не ранить, не похищать и не вовлекать в боевые действия, даже если оные происходят на территории телеграфа. Телеграфист кроме, собственно, отправки телеграмм, выполняет еще ряд игротехнических функций, и неприятности, происходящие с ним, могут затруднить этот процесс.

10.3. Подслушивание

Сельские дома – даже самые крепкие – имеют массу щелей и трещин. И даже в больших домах поместий может оказаться окно, недостаточно хорошо законопаченное на зиму. Поэтому персонаж, находящийся возле дома, имеет возможность подслушать разговор, происходящий внутри. Таким образом, подслушивание возле тканевой стены игрового строения **не запрещено и не является** «читом». Если вы не хотите, чтобы вас подслушали – позаботьтесь о сохранении секретности сами: говорите шепотом на ухо, выставляйте часовых или уходите подальше от всех.

Не забывайте о том, что правило работает в обе стороны: персонажи, находящиеся в доме, могут услышать разговор, происходящий на улице.

10.4. Секс

Интимные отношения в отыгрываемом мире не являются основополагающими и не несут никакой игротехнической нагрузки. Поэтому если персонажи решили заняться сексом, игроки могут моделировать процесс любым способом, приемлемым для обоих участников.

Вместе с тем, обращаем ваше внимание на то, что в викторианской Англии нравы крайне строги. Подвергнуться резкому осуждению общества можно и без того, чтобы пару застали в постели. Если мужчина и женщина не являются близкими родственниками, то простое объятие, любой поцелуй (даже не в губы), держание за руки – уже повод заподозрить в них любовников. И даже тот факт, что двое проводят время, уединяясь вместе, легко может породить слухи и сплетни.

11. Полигонные правила.

11.1. Общие положения

11.1.1. Игра начинается днем в понедельник 7 мая и заканчивается в ночь со вторника 8 мая на среду 9 мая. Все дни игры, а также день накануне являются выходными, поэтому мы настоятельно рекомендуем всем игрокам по возможности заезжать на полигон заранее, чтобы максимальное количество игроков могло начать игру вовремя.

11.1.2. Факт приезда на игру означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.

11.1.3. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока с полигона при несоблюдении им правил. Факт удаления игрока с полигона не оспаривается.

11.1.4. Мастера на игре узнаются по единообразным хайратникам и бейджам.

Слово и решение мастера на игре является непререкаемым. Во время игры все игроки подчиняются мастерским решениям, не вступая с ним в дискуссии.

11.1.5. К игре допускаются только игроки, приславшие заявки, прочитавшие правила и расписавшиеся в том, что они ознакомлены с настоящими правилами, требованиями местной администрации и мастеров и готовы следовать им.

Человек, приехавший на игру без предварительной заявки, но со снаряжением и костюмом, соответствующим игровым реалиям, может быть допущен к игре по согласованию с мастерами и участвовать в игре при следующих условиях:

1. при наличии свободной роли, соответствующей его антуражу;
2. после согласования с игроками локации, куда направляется персонаж.

Обращаем ваше внимание на то, что даже при соблюдении этих условий игрок может быть не допущен к игре, если договоренность с мастерами не достигнута.

11.1.6. Дети до 16 лет допускаются на игру только в сопровождении родственников или иных ответственных за них лиц.

11.1.7. Дети до 10 лет могут присутствовать на полигоне только при отсутствии возражений со стороны мастерской группы, а также членов команды, куда заезжают родители. Родители несут всю полноту ответственности за своего ребенка. Дети до 3 лет на игру не допускаются ни при каких условиях. Беременные женщины на игру не допускаются ни при каких условиях.

11.1.8. Если игрок хочет завезти на игру собаку или другое домашнее животное, он обязан согласовать его присутствие с мастерами и остальными членами команды. При наличии возражений/опасений со стороны других членов команды домашнее животное стоит оставить дома. Хозяин, привезший на полигон животное, несет всю полноту ответственности за его безопасность и неудобства, которые оно может причинить другим игрокам.

11.1.9. Участники игры обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.

11.1.10. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать полигонной команде, в мастерский лагерь или региональным мастерам.

11.1.11. Участникам игры в состоянии алкогольного опьянения запрещается находиться на полигоне вне пределов своего пожизненного лагеря. Нарушение этого правила может повлечь за собой мастерские санкции вплоть до удаления с полигона. Наличие/отсутствие алкогольного опьянения и его степень определяется мастером. Решение мастера обсуждению не подлежит.

11.1.12. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, будут переданы полиции.

11.1.13. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, а также за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

11.1.14. Организационный взнос на игру составляет **1000** рублей.

11.2. Фотографы и видеооператоры

11.2.1. Фотографы и видеооператоры, не участвующие в игровом процессе, должны в обязательном порядке постоянно носить белый хайратник и гражданскую одежду, которую никоим образом нельзя спутать с игровым костюмом.

11.2.2. Фотографы и видеооператоры не имеют права вмешиваться в игровой процесс и не должны мешать игрокам.

11.2.3. Фото- и видеосъемку следует прекратить по первому требованию игроков.

11.2.4. Фотографы и видеооператоры сами следят за сохранностью своей техники. Мастерская группа не несет ответственности за порчу техники.

11.3. Медицина

11.3.1. Мастерская группа настоятельно рекомендует иметь с собой на полигоне полис ОМС, особенно иногородним игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних **обязательно**.

11.3.2. Каждый игрок обязан сообщить мастерам обо всех имеющихся у него хронических заболеваниях и противопоказаниях (аллергия на лекарства, пищевые продукты и так далее).

11.3.3. Мастерская группа настоятельно не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. В случае приезда на игру такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию в медицинском лагере.

11.3.4. Игрок должен иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний. Минимальный состав аптечки для отдельного игрока следующий: а) бинт; б) бактерицидный пластырь; в) перекись водорода; г) упаковка активированного угля; д) необходимые личные лекарства.

11.3.5. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу. Если травма лёгкая (царапина, небольшой порез, синяк), можно использовать личную аптечку.

11.3.6. Медицинская помощь полигонными врачами на игре, за исключением критически х случаев, будет оказываться в медицинском лагере.

11.3.7. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья решение остаётся за полигонным медиком.

11.3.8. Запрещается использование для питья или приготовления еды некипяченой «технической» воды.

11.4. Экологические и санитарные правила

11.4.1. Порубка деревьев (особенно зеленых) категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.

11.4.2. Разведение костров допускается на площадках, окаймленных минерализованной (то есть очищенной до минерального слоя почвы) полосой шириной не менее 0,5 метра. Запрещается разводить костры под кронами деревьев и в непосредственной близости от палаток и стен построек – минимальное расстояние от деревьев, палаток или построек до костра должно быть 2 метра. Категорически запрещается оставлять непотушенный костер без присмотра. Для экстренного тушения костра в лагере всегда должна иметься в запасе отдельная емкость с водой не менее 5 литров (пластиковая канистра, к примеру).

11.4.3. Запрещается окапывать палатки и шатры.

11.4.4. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно умеренное использование строительного степлера. После игры все скобы должны быть извлечены из деревьев.

11.4.5. Запрещается срывать и повреждать ловушки для насекомых, а также уничтожать нанесенную лесниками маркировку на деревьях.

11.4.6. Запрещается уничтожать и повреждать муравейники, гнезда, норы и другие места обитания животных.

11.4.7. В каждом лагере обязательно должны быть оборудованы мусорные ямы и туалеты. Допускается наличие общего туалета для нескольких небольших соседствующих локаций. По окончании игры туалеты и мусорные ямы необходимо закопать.

11.4.8. Все отходы (включая мусор в радиусе 100 метров вокруг стоянки) собираются и утилизируются. К мусору относятся любые предметы неприродного происхождения, в том числе бутылки, консервные банки, бумага и так далее. Горючий мусор сжигается, пищевые отходы закапываются и закрываются сверху дерном. Весь прочий мусор, включая консервные банки, стеклотару и тому подобное, складывается в мусорные мешки и выносятся с полигона. Полиэтилен и пластик сжигать и закапывать запрещено, они должны быть вынесены с полигона.

12. Дорога на полигон.

Игра пройдет на частном полигоне «Extreme Play», где ранее проводились игры «ВАРмия» (2010), «BSG: Пустой дом» (2011) и «Улицы Киото» (2011). При подготовке этого документа и карты использованы материалы с сайта клуба и материалы перечисленных игр.

Удобная для просмотра и печати карта с подробным описанием ключевых точек доступна на сайте игры.

До полигона можно набраться от Москвы на электричке, на пригородном автобусе (не рекомендуется) и на автомобиле.

Контактные телефоны, на случай, если вы все-таки заблудились:

8-910-413-99-69, Мэл;

8-985-769-69-60, Йолаф;

8-903-715-19-05, Иден (только заезд на автомобиле; звонить в крайнем случае).

12.1. На электричке от Москвы и далее пешком 2 километра

Вам нужно доехать с Ярославского вокзала до платформы Зеленоградская. Вам годятся электрички, следующие до Софрино, Красноармейска, Сергиева Посада, Александрова, Балакирево, но далеко не все из них останавливаются на Зеленоградской, внимательно проверьте расписание на вокзале прежде, чем садиться. Электрички ходят с 5:21 до 23:53, 2-4 электрички в час (расписание на 6 мая; расписание на 7 мая), обратно с 5:31 до 22:49 (расписание), время в пути 40-60 минут, стоимость билета в один конец 83 рубля.

Выйдя на платформе Зеленоградская, идите назад по ходу движения электрички до железнодорожного переезда. Железную дорогу переходить не надо. На площади у переезда есть некоторое количество ларьков и магазинчиков, где можно что-то докупить.

На случай, если у вас много тяжелых вещей, у переезда можно взять такси на стоянке или вызвать по телефону, хотя это вряд ли будет рентабельно – до полигона меньше 2 километров. Телефоны такси: (917) 572-39-39, (903) 516-12-12, (926) 967-66-99.

Также через переезд ходит автобус №38 (расписание) и маршрутки, все они едут мимо съезда на полигон, можно попытаться воспользоваться ими, только убедитесь, что вас высадят там, где надо – «не доезжая ресторана «Сказка»». Ехать на автобусе около 5 минут.

От переезда двигайтесь налево по асфальту перпендикулярно железной дороге, не переходя ее. Вдоль правой стороне дороги идет удобная пешеходная дорожка. Дорога сделает несколько изгибов, но сворачивать никуда не нужно, держитесь асфальта. Идти вам около 20 минут (1.8 километра). Через километр с небольшим вы пересечете по мосту речку Скалбу и вскоре увидите впереди Ярославское шоссе. Не доходя до него около 400 метров вы увидите уходящую направо в лес грунтовку. Характерные ориентиры – куча битого кирпича и бетонные блоки (см. фотографию). Вам туда.



Пройдя по грунтовке чуть больше 100 метров, справа вы увидите большую поляну, туда будет съезд, на поляне могут быть припаркованы мастерские машины, вам туда. От парковки углубляйтесь по тропинке в лес, и буквально через 100 метров придете на мастерятник.

Если вы увидели автобусную остановку, ресторан «Сказка» или вышли на Ярославское шоссе – вы проскочили, вернитесь назад к повороту на грунтовку.

12.2. На автобусе от Москвы и далее пешком 1 километр

Ехать на автобусе не рекомендуется, так как дорога идет через непредсказуемые пробки в Мытищах. Кроме того, этот маршрут давно не проверялся. Тем не менее, кому-то этот способ может показаться удобным.

Автобусы идут от метро ВДНХ, выход из 1-го вагона из центра. Остановка автобуса №388 до Сергиева Посада ([расписание](#)) находится на другой стороне аллеи напротив выхода из метро. Остановка автобуса №425 до Софрино ([расписание](#)) находится в 100 метрах правее главного входа на ВВЦ, не доходя Макдональдса.

Ехать нужно до Кошейково, **остановка «Лесной»**, время в пути около 45 минут, стоимость проезда около 80 рублей.

Выйдя на остановке, переходите Ярославское шоссе по **подземному переходу** и следуйте **налево** вдоль шоссе около 400 метров до **поворота направо** с указателем «Ресторан «Сказка», ст. Зеленоградская». Собственно ресторан «Сказка» послужит вам ориентиром. **Свернув направо**, следуйте еще около 400 метров, пока не увидите уходящую **налево в лес грунтовку**. Характерные ориентиры – **куча битого кирпича и бетонные блоки** (см. фотографию). Вам туда.

Пройдя по грунтовке чуть больше 100 метров, **справа вы увидите большую поляну**, туда будет съезд, на поляне могут быть припаркованы мастерские машины, вам туда. От парковки углубляйтесь по тропинке в лес, и буквально через 100 метров придете на мастерятник.

12.3. На автомобиле от Москвы

Едете по Ярославскому шоссе (М8) 25 километров от МКАДа, до поворота направо на поселок Лесной. **Поворачивать не надо, перестраивайтесь в левый ряд**, метров через 400 будет разворот с указателем «Москва, ресторан «Сказка». **Разворачиваетесь**, едете к Москве, через 1 километр будет **поворот направо** с указателем «ресторан «Сказка», ст. Зеленоградская». **Если вы налегке, ежайте прямо** еще 300 метров до клуба Extreme Play, если же у вас пассажиры и груз, которые вы хотите выгрузить поближе к полигону, **сворачивайте направо**.

Повернув направо, метров через 400 вы увидите **уходящую влево грунтовку**. Характерные ориентиры – **куча битого кирпича и бетонные блоки** (см. фотографию). Вам туда. В месте съезда **может быть довольно грязно** (хотя, надеемся, не так, как было за две недели до игры, когда мы сделали эту фотографию), **будьте осторожны**.

Проезжаете по грунтовке чуть больше 100 метров и **видите справа большую поляну**, туда будет съезд, на поляне могут быть припаркованы мастерские машины. Во избежание проблем с проходимостью, лучше разгружаться прямо на дороге, не съезжая на поляну. До мастерятника пешком около 100 метров.

Внимание! Оставлять машины на полигоне нельзя! Все машины, кроме мастерских, разгружаются и отгоняются на автостоянку. Выезжаете по грунтовке обратно на асфальт, поворачиваете направо, выезжаете на Ярославское шоссе в направлении к Москве и **через 100 метров** видите указатель направо «п. л. Рассвет» и въезд в клуб Extreme Play, вам туда. Вероятно, на

въезде вас встретят и скажут, где запарковаться, в противном случае следуйте дальнейшей инструкции.

После въезда на территорию клуба, дорога почти сразу поворачивает налево, вам туда. Доезжаете до **первого поворота направо**, вам туда. Далее – **прямо до конца дороги**, она виляет, но **развилка там нет**. Упираетесь в небольшую площадку перед кирпичным домом с застекленными окнами на первом этаже. Это и есть **автостоянка**. Оставляете там машину и пешком тем же маршрутом возвращаетесь на мастерятник (примерно 1.4 километра).

На сайте клуба также есть [описание проезда](#) до клуба на машине, с фотографиями.