

Осенью в Сеуте.

Правила

Пансионат "У старого маяка" - "El antiguo faro" - ждет своих постояльцев. Вы устали от суеты и серых будней? Вы хотите провести время с близкими в тишине и покое? Вы ищете уединения и вдохновения? Просто желаете сменить обстановку? Тогда побережье Африки, самая южная точка Испании, песчаные пляжи Сеуты ждут вас. Уютный дом на берегу моря, где время как будто остановилось, где никуда не нужно спешить, - это место, где вы проведете незабываемые дни и ночи. Морской бриз, тени пальм, прогулки среди скал и по тихим улицам старого города вернут вам душевное равновесие и наполнят вас новыми силами.

Хотите ли вы отдохнуть в одиночестве, с любимой, с детьми или родителями, встретиться со старыми друзьями - "У старого маяка" - именно то место, которое вам нужно.

Из книги отзывов пансионата:

"Каждый раз, когда я возвращаюсь сюда, мир кажется мне таким новым, будто многие вещи в нем еще не имеют названия. Гуляя среди скал, на которых ветер, море и время оставили свои следы, которые, кажется, можно прочесть подобно страницам чужих дневников, я ощущаю себя ребенком, готовым плавать по незнакомым морям, исследовать необитаемые земли и завязывать отношения с чудесными существами. Здесь нет места терзающим меня сомнениям, здесь меня посещают видения еще не написанных книг, и их герои приходят ко мне для неспешных бесед на террасе..."

Габриэль Менторес, писатель, 68 лет.

"В этом пансионате я провел несколько дней после самого тяжелого расследования в своей жизни. Я приехал сюда выжатым, как лимон. Я думал, что не годен более к своей работе и планировал подать в отставку. Большую часть моего багажа составлял коньяк и табак для моей трубки. Первый день я провел, не выходя из комнаты. Я вытащил из ящика листок почтовой бумаги и стал вспоминать. Детство, школа... Все это так далеко ушло, словно никогда и не было. Я перебрал свою жизнь заново, как чистят табельное оружие. Сейчас, спустя неделю, я уезжаю отсюда другим человеком. И однажды я непременно вернусь."

Алехандро Трампа, следователь, 37 лет.

"Я думала, что это место есть только в моих снах, но, оказывается, оно существует на самом деле! Это были самые лучшие дни в моей жизни! Я пела песни морю, я танцевала с ветром, а какие здесь снятся сны!... Когда луч маяка заглядывает в окно, когда по волнам моря стелется лунная дорога, кажется, что ты можешь прямо сейчас уйти навсегда в совсем другой мир, где все будет иначе, где никогда не бывает скучно. А сколько здесь удивительных старых вещей со всех концов света, и какие чудесные истории рассказывает вечерами хозяин... Я побывала в сказке, которая навсегда останется со мной, я точно знаю это. Спасибо!!!"

Росита Солар, учащаяся, 16 лет.

Мы, мастерская группа "Los Muertos y Cactus", приглашаем вас принять участие в игре "Осенью в Сеуте". Эта игра о поиске себя, о сложных выборах, из которых состоит жизнь каждого человека, о взгляде на мир через призму разных возрастов, о решении внутренних конфликтов, о причинах, следствиях и случайностях, создающих сложный и неповторимый узор.

Мы видим эту игру, как игру в неспешном ритме, наполненную разговорами и размышлениями. Время действия - конец сентября 1955 года. Первая и Вторая мировая войны остались позади. Время переосмысления и перемен.

Место действия - небольшая частная гостиница-пансионат "У старого маяка" на берегу моря в Сеуте (испанский город на побережье Африки).

Правила по возрастным категориям.

Всем игрокам будут выданы бейджи (см. правила по бейджам), на которых будет, помимо прочего, указан и маркер возраста. У нас есть три возрастных категории: ребенок (подросток), взрослый, и старик (пожилой).

У представителей всех возрастных категорий, кроме взрослых, есть свои преимущества и ограничения.

Дети. (маркер — красная ленточка)

Преимущество: если ребенок задает вопрос, на него необходимо попытаться ответить, сразу же, как вопрос задан. Вы можете лгать, можете ответить полуправду, но совсем ничего не ответить вы не можете. Исключение: если вы находитесь в боевой ситуации или спите.

Ограничение: если взрослый или старик отдает ребенку прямой приказ, то ребенок должен начать или хотя бы попытаться его выполнять. В процессе ребенок может возражать, рассказывать о приказе другим или провалить выполнение приказа (выполнить некачественно). Пример: приказ родителя "Иди спать!" Ребенок спать не хочет, поэтому он отправляется в свою комнату, сказав всем "Спокойной ночи!". Потом он может делать то, что собирался до приказа. Ребенок может сам просить отменить приказ или попросить другого взрослого или старика просить приказавшего об отмене.

Пожилые. (маркер — желтая ленточка)

Преимущество: если пожилой персонаж начинает что-то рассказывать, то те, кому он рассказывает, обязаны дослушать его до конца. Исключение: если вы находитесь в боевой ситуации или спите.

Торопить его с окончанием повествования можно, но невежливо.

Ограничение: пожилые персонажи могут передвигаться только шагом, не могут бежать.

Правила по эмоциям

Наша история, игра - про внутренний мир человека, про память и эмоции. В мире нашей игры эмоции имеют вполне материальное воплощение.

Каждый игрок получит определенное количество цветных стеклянных камешков, которыми ему предстоит обмениваться с другими игроками.

Алма (исп.) - душа. Алм или альм- отдельный "пункт" эмоций, моделируется стеклянным камешком-марблс.

Альмы описывают форму эмоционального взаимодействия персонажей, они являются материальным выражением тех чувств, которые испытывают персонажи на игре. В нашей маленькой сказке чувства ваших персонажей играют большую роль.

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО АЛЬМОВ: никто никогда не торгуется за количество альмов и не обсуждает это количество - переданное или полученное. Нет обязательного количества нигде. Если вам дали столько — значит, столько!

Базовые правила по использованию эмоций:

- Натуры более эмоциональные, великодушные, пылкие имеют больше Альмов, натуры эмоционально скупые, мало впечатлительные или обожженные временем, имеют меньше.
- каждой игрок, вступающий в эмоциональное взаимодействие с другим игроком, может в процессе диалога / ивента, или же по его окончании, отдать своему «собеседнику» некоторое количество Альмов.
- обмен альмами происходит в результате любого эмоционального взаимодействия. Все зависит от силы ваших эмоций, а не от их типа или «знака». Вы отдаете и получаете альмы в одинаковой степени за любовь и за ненависть, за презрение и за зависть. Количество отданных альмы зависит только от силы испытанных эмоций.

Подробности:

1.Как используются\передаются эмоции?

- альмы нужны вам для "платы" за те чувства, которые вы испытали в результате взаимодействия с тем или иным персонажем. Чем сильнее чувство, которое в вас вызвал другой персонаж, тем больше вы передаете ему альмов.

2.Где взять альмы?

- на начало игры вы получаете горсть.
- поскольку ВСЕ игроки задействованы в обмене альмами, вы получаете альмы от игроков, если способны вызвать у него чувства.
- в местах отдыха (на курительной веранде, у Моря, в беседке), там, где есть время посидеть и подумать, там где вы можете погрузиться в свои чувства и воспоминания, будут стоять чаши с альмами. Если вы чувствуете, что вам действительно удалось перевести дух, поразмыслить, отдохнуть, находясь в таком месте вы можете взять 2-3 альма из чаши. Взять альмы можно не раньше, чем вы проведете в том месте, где находится чаша с ними, 15 и более минут. Мы ограничиваем вас минимальным временем нахождения в одной из этих локаций для получения возможности взять Альмы из чаши, но это ограничение не строгое, оно лишь задает примерные рамки.
- возможно ивенты/события, в процессе которых мастера выставляют в помещении, где происходит действие, еще одну чашу с Альмами. Например, Сны или общий просмотр кино в зале. Если вы видите чашу альмов в непривычном месте, и вас эмоционально задевает происходящее в этом месте, вы можете взять себе пару Альмов.
- некоторые вещи в доме, вы поймете какие (см. правила по вещам), могут дать вам несколько Альмов, а могут и порекомендовать отдать несколько.

3.Сколько альмов нужно отдавать?

- требуемое количество определяется самостоятельно каждым игроком. Все очень индивидуально. Решающий фактор - сила эмоций. В случае с силой эмоций все очень просто, - чем сильнее чувство, которое вы испытали, тем больше альмов вы отдаете. Общее количество Альмов у вас так же (не

строго, а лишь как совет и рекомендация) влияет на ваше состояние. Чем их больше, тем вы более расположены вникать, сопереживать, да и вообще замечать других людей. Чем их меньше, тем более вас волнуют свои и только свои собственные переживания. Когда у вас на руках много альмов, вы отыгрываете то, что ваша чувствительность и эмоциональность повышаются, вы более бурно реагируете, вас проще раскрутить на эмоции. Если вы ощущаете, что персонаж испытывает эмоциональный упадок, то вы можете (но не обязаны) сбросить какое-то количество альмов.

4. Что в случае, если эмоция родилась, а "повинных" в этом персонажей нет?

- вы все равно можете отдать альм(ы), вот только передаете их не некоему персонажу лично, а оставляете в одной из чаш для Альмов, или просто на полу, на столе, на кровати. В любом месте, где на них ни кто не поскользнется;

5. Как именно осуществляется обмен?

- руками=) вы зачерпываете горсть и передаете их нужному игроку или же оставляете в нужном месте. При желании вы можете использовать дополнительные фразу или действие, как-то проявляющие ваши эмоции. Они целиком и полностью на вашей совести и энтузиазме.

6. Что если у меня на игре не окажется ни одного альма? Что это означает?

- это означает, что ваши чувства и эмоции направлены, скорее, внутрь вас самих. Вас слабо задевают и касаются чужие переживания и действия, вы чувствуете сильную усталость от чужих мыслей, чувств и переживаний. Вы не участвуете в эмоциональном обмене, т.к. нечем. Вам хочется удалиться от шума и активной деятельности и отдохнуть. Этот пункт правил также является консультативным. Не стоит прерывать беседу, прекращать какую-то деятельность, если у вас внезапно закончились альмы. Вполне нормально, когда человек продолжает делать дело и доводит его до результата даже тогда, когда его эмоциональные силы истощены. В таком состоянии его уже не слишком радует результат, а уж тем более он, скорее всего, окажется не слишком заинтересованным собеседником в разговорах о чужих переживаниях. Но например врач — всегда врач, и даже когда внутри уже только лед и пустота, и хочется зарыться с головой под одеяло и лежать так до следующего лета, он все равно встанет и пойдет исполнять свой долг и лечить кого-то.

- если вы получите в таком состоянии альм в результате беседы, или отдохнув у Моря, например, или даже по причине того что вас попытаются убить, то вы вернетесь к обычному своему эмоциональному фону.

7. Смерть и убийство?

- В случае, если ваш персонаж умирает, он сохраняет все альмы.

- убийство для подавляющего большинства персонажей является событием чрезвычайно эмоциональным. Лишь некоторые избранные относятся к убийству как к чему-то обычному, будничному (если это относится к вашему персонажу, это будет отмечено в квенте). Для того, чтобы совершить убийство, ваш персонаж должен иметь на руках не меньше некоторого количества Альмов. Для каждого персонажа это количество будет указано в стартовом грузе. Вы же понимаете, что человеку, прошедшему через ад войны, или холод предательства, гораздо проще решиться на подобное? Это не значит что он всегда готов убить ближнего своего, или думает о чем-то подобном беспрестанно. Это означает лишь то, что ему проще принять решение и действовать. Если нужной суммы нет, то персонаж просто не в состоянии собраться с духом, не может решиться на столь серьезный поступок. После того, как попытка убийства была совершена, персонаж отдает половину от тех альмов, которые есть на руках на момент убийства, тому, кого он пытался убить. Пусть даже вы не справились, попытка не удалась, вам помешали, вы все равно вынуждены отдать вашей жертве Альмы.

ПРИМЕЧАНИЕ: После убийства отдается половина от того, что есть на руках.

- те Альмы, которые получил убитый от своего убийцы, он сохраняет в любом случае.

Дополнительно (примеры):

Ужин оказался событием куда менее интригующим, нежели Джеймс Мун рассчитывал. В столовой зале висела тяжелая, почти могильная тишина. Сальвадор Эстебан де Сальседа, солидный политик в отставке, хмурым взглядом буравил несчастного этнолога. А Мун, чувствуя пьянящий запах той, что сидела рядом, не смел и даже движением брови выдать себя.

Джеймс Мун влюбился. Неожиданно, нежданно.

В супругу Сальвадора, пленительную Исабеллу де Сальседа. Минуты тянулись как часы. Два часа, на которые растянулся ужин, превратились в две недели. За все это время Джеймс Мун, придавленный ревностью сеньора де Сальседа, не проронил и фразы. Проклятый цербер!

Когда ужин наконец закончился, Мун налил себе стакан чистого виски из бара и отправился на террасу, пытаясь залить алкоголем дыру в своем сердце.

Итак, на игре несчастный Джеймс Мун, отсидевший рядом с Исабеллой, в которую влюбился в этот вечер, два долгих томительных часа, должен передать ей значительную кучку альмов. Также ему стоит не забыть оставить пару альмов и ее мужу, гнева которого он так боялся все это время. Мун, впрочем, получает немного альмов от сеньора Сальседа, который весь вечер с ненавистью наблюдал за ним. Исабелла, скучавшая весь вечер, ни с кем альмами не делится.

Еще примеры:

1. Ричард Аткинс, увлеченный пожилой математик, рассказывает своим собеседникам за столом о своих изысканиях. Те, соблюдая правило о возрастах, вежливо слушают. Слушают, сдерживая раздражение и смирив гнев. После того, как Аткинс договорил, собеседники выкладывают на стол перед ним изрядное количество альмов - пропорционально своему раздражению.

2. Детектив Арман Пуле становится свидетелем того, как пьяный Хоакин Торрес пристаёт к застенчивой студентке, которая краснеет, бледнеет, но не знает, как от него избавиться. Наконец, когда после щипка за мягкое место девушка всхлипывает и убегает, Пуле встает, подходит к Хоакину и одним мощным ударом отправляет пьяного парня в нокаут. Бросив несколько цветистых ругательств, а также несколько альмов, детектив уходит купаться на море.

3. Поздней ночью в одном из номеров два тела сплетаются в незамысловатой, но чрезвычайно искренней поэме страсти. Утром, когда все закончится, им предстоит обменяться альмами - в соответствии с тем, что каждый получил от этой ночи.

Правила по дракам

Драка начинается, когда вы проявляете агрессивные действия по отношению к другому персонажу, однозначно указывающие что собираетесь драться. Мы оставляем вам на откуп то, как начать драку. Не надо стартовых слов, не надо специальных касаний или пятнашек, просто начинайте изображать что нападаете на другого, он также включается и подстраивается.

ГЛАВНОЕ! - все удары, тискания и топтания НЕ ДОЛЖНЫ нести опасности или дискомфорта другим ИГРОКАМ и вам самому. Старайтесь соразмерять зрелищность с безопасностью!

В процессе, или перед, или после того как вы начали и изобразили драку, вы выкладываете на удобную поверхность рядом (хоть на пол), некоторое количество Альмов из тех, что у вас есть. Задумайтесь, ведь для того чтобы полезть в драку, вы, скорее всего, должны испытывать сильный прилив эмоций. Второй участник драки также выкладывает сколько-то Альмов.

Победитель в драке определяется просто: кто выложил больше Альмов — тот и победил. Побежденный в драке примерно 30 минут отыгрывает эффекты от синяков ссадин и ушибов во всяких местах тела.

Победивший в драке также может:

- отобрать оружие, если есть «на виду»
- начать удерживать побежденного. Для этого надо сразу после выяснения того, кто победил (и окончания обмена альмами), взять побежденного за две руки. Удерживаемый не имеет права вырываться. Пока жертву держат за две руки, он считается удерживаемым. Связывание на игре отсутствует.

Что происходит с альмами, выложенными на «стол» в процессе драки?

Альмы побежденного достаются победителю. Альмы победителя просто сбрасываются и остаются там куда положены. Такие выложенные и оставленные альмы нельзя присвоить, и мастера их уберут.

Однако есть несколько очень важных «но».

Первое:

выкладывать альмы можно любое количество раз в процессе драки. Но строго соблюдая очередность. Выложил нападавший, выложила жертва, докинул нападающий, докинула жертва... Учитывается суммарное количество выложенных Альмов каждой стороны.

Время драки не ограничено, но будьте, пожалуйста, реалистами. Исходите из реальных чувств и сил персонажа. Мало кто дерется дольше нескольких минут, обычно получил по лицу, ответил и дальше кто-то кого-то уже допинывает... Если только они не начинают играть в «топтанку».

Второе:

возраст и пол драчуна очень существенны в драке. Женщина, ребенок или старик собирающиеся хорошенько оттузить бугая мужика — довольно редкое явление.

Подросток и Пожилой человек должны выложить в драке не меньше чем вдвое от того что выложил взрослый, чтобы его побить. Внутри одной возрастной категории женщина, если уж она полезла в драку, также должна выложить Альмов вдвое от выложенного мужчиной.

Групповая драка:

все дерутся одновременно (**ПОМНИТЕ О БЕЗОПАСНОСТИ**), альмы не выкладываются сразу, а готовятся в кармане (или где они там у вас лежат). Во время потасовки к ней может присоединиться любое количество участников.

После того, как драчуны немного выпустили пар и драка окончилась, все альмы, которые участники собирались поставить, сыпаются в две или больше кучек, по количеству сторон в драке. Каждый может положить альмы только в одну кучку. Все персонажи, которые ссыпали свои альмы в ту кучку, где получилось больше всего альмов, считаются не получившими побоев в этой драке (независимо от пола и возраста (см ниже)). Остальные побиты и побеждены.

Альмы победивших «сгорают» и остаются на месте, Альмы побежденных (всех сторон), делят между собой члены победившей группы (даже побитые) примерно поровну.

ВАЖНО! Если ты приготовил в начале драки (рассчитал, что поставишь — тут все на вашу честность) меньше альмов, чем в ней оказалось участников, то ты в любом случае побит. Правило для женщин, детей и пожилых людей действует так — чтобы не оказаться побитыми, независимо от того,

в какой они партии - победившей или побежденной, они должны поставить (отложить в начале драки) вдвое больше альмов, чем количество участников драки.

ПОЩЕЧИНА!

Любая женщина (пусть и ребенок), может, если считает нужным, отвесить мужчине пощечину. (игровую и театральную) . Пощечина не является дракой. Но не запрещает мужчине после этого начать драку с женщиной. Получивший пощечину мужчина **ВЫНУЖДЕН** отдать несколько Альмов женщине. Количество Альмов определяется по внутреннему ощущению вашего персонажа степенью того, насколько он задет этой пощечиной, но не меньше одного, даже если он последний. Отыгрыш состояния после пощечины оставляем на ваше усмотрение.

Разъяснение из комментариев:

Дети и старики это разные возрастные категории, но для боевки они равны.

Фактически есть две категории - взрослые мужчины и остальные.

Взрослые мужчины заведомо сильнее (но в целом чаще всего они и дерутся между собой), а остальные по отношению к ним слабее и меньше хотят/умеют драться. Так что если НЕ взрослый мужчина дерется с любым другим НЕ взрослым мужчиной, то не надо ничего удваивать, и силы примерно равны

Правила по убийству

Убийство, попытка совершить оное - дело которое требует крайней степени решимости. Для большинства людей такая решимость достигается только чрезвычайным эмоциональным подъемом и накалом.

Попытка убийства не имеет ничего общего с дракой. В драке цель — доказать, помериться, самоутвердиться, в убийстве же цель только одна — сделать так чтобы «этого человека» не было больше ни рядом с вами, нигде!

Участвуя в драке случайно убить оппонента невозможно.

Попытка совершить убийство — это всегда продуманное, или как минимум прочувствованное вашим персонажем действие.

Чтобы решиться на убийство вашему персонажу нужно много... МНОГО эмоциональных сил. Т.е. у него на руках должно быть не меньше определенного (указанного каждому в стартовом личном загрузе) количества Альмов. Естественно, человеку военному, или просто по характеру готовому на многое для достижения собственных целей, проще решиться на убийство, чем ребенку со счастливым детством. Эта разница будет учтена при раздаче «убийственного максимума».

Надо отметить, что дело совсем не всегда в возрасте или воспитании. Бывают бессердечные дети, и бывают взрослые сохранившие уважение к жизни в самых глубинах кровавой бани. Эта цифра ни как не модифицируется ни полом ни возрастом вашего персонажа.

Для совершения попытки убийства вашему персонажу необходимо оружие. Это должен быть пистолет либо нож. Пистолет пистонный (со звуком), нож резиновый (в крайнем случае ларповый или деревянный), который проходит по стандартным правилам безопасности игрового оружия. **ВАЖНО!** Ни каких антуражных металлических реплик привезенных вами «для красоты» или реальных ножей замотанных изолентой мы не допускаем.

О присутствии оружия в игре у каждого персонажа игроку будет сообщено до игры, если вам не сказали что у вас есть с собой нож или пистолет, значит у вас его нет. На самой игре это оружие может быть отчуждено от вашего персонажа (отобрано, украдено, куплено). Если ваш персонаж собирается совершить убийство, то он должен раздобыть оружие «по игре» (см выше).

Сам процесс убийства не содержит сложной механики. Достаточно направив пистолет на жертву выстрелить (пистон должен сработать, иначе осечка — и в этом случае жертва может успеть ввязаться в драку с убийцей), или провести достаточно антуражно ножом по телу жертвы (помните о

безопасности и не тыкайте ножом в живого человека). В случае, если вы стреляете в жертву, а вокруг есть кто-то еще, и неоднозначно понятно в кого вы стреляли, вместе с выстрелом, выкрикните имя жертвы.

Если жертва дерется с кем-нибудь, в момент драки также можно попытаться выстрелить в нее. **ВАЖНО!** Ножом в такой ситуации действовать нельзя! Убедитесь что дерущиеся услышали выстрел и поняли в кого вы стреляли. Как только прозвучал выстрел — драка прекращается (если стреляли в одного из участников драки). Вне зависимости сколько и когда было выложено альмов — все они остаются выложенными, и «сгорают». Все кроме жертвы убийства, участвовавшие в драке, оказываются в состоянии «не побит», и могут продолжать любое другое действие, даже начать новую драку.

Сразу после совершения попытки убийства, убийца должен передать (положить рядом с телом) столько альмов сколько он считает нужным, но не меньше того «убийственного минимума», который указан у него в карте персонажа. («Сразу» означает в ближайший удобный момент, который не прерывал бы игрового действия механическим). Жертва, в какой бы кондиции она не оказалась, забирает эти альмы себе в активный пул.

ВАЖНО! Альмы нужно оставить жертве даже если попытка убийства НЕ удалась. Т.е. если вы решились, пошли убивать, но «вдруг передумали» или вас остановили, вы все-равно должны отдать жертве альмы.

Как можно помешать убийству? Достаточно отнять оружие. Отнять оружие можно победив в драке. (см правила по драке) Еще, конечно, можно попытаться убедить убийцу не свершать такой непоправимо вещи как убийство.

Если потенциальный убийца победил в драке, то оружие остается у него, и он может продолжить начатое. Завязать драку в попытках отнять оружие может любой. Жертва тоже, если успеет сделать это до того как ее порежут или в нее выстрелят. Убить можно и фиксированного, и спящего.

Жертва, если ее коснулись ножом, или выстрелили (попытка убийства удалась), падает (помните о безопасности), и оказывается в состоянии «смертная кома». Т.к. игра будет проходить в достаточно теплое время года, постарайтесь находиться на месте смерти до того момента как ваше тело найдут. Если по медицинским или погодным условиям это невозможно, оставьте на месте смерти существенный предмет одежды и записку что это ваше тело. (можно оставить принадлежащий вам флажок «Не беспокоить», который прилагается к вашему спальному месту).

Найденное тело следует транспортировать в его комнату и положить на его спальное место.

Считается что персонаж находится в состоянии балансирования между жизнь и смертью. Как-либо улучшить ли ухудшить его состояние невозможно (нельзя вылечить или добить).

После транспортировки в комнату, жертва вешает на ручку комнаты свой флажок «не беспокоить» и отправляется к мастерам смотреть смертный сон (см. правила по снам). По результатам сна либо ей станет легче и она придет в себя, либо она уже окончательно покинет мир живых.

Хочу уточнить! Число "смертельный минимум" является тайным, и находящимся сугубо в поле механики игры. Вы не должны сообщать ваше число другим игрокам ни перед игрой, ни на игре.

Правила по самоубийству

Самоубийство - действие, совершаемое, как правило, от отчаяния. Лишь очень редко действие это совершается ради других, и тогда это, скорее, называют подвигом.

Ваш персонаж может совершить столь непоправимое действие, как самоубийство, лишь в состоянии, когда весь мир для него заслонен своими собственными переживаниями, его собственной болью, т.е. в состоянии, когда у него есть не более двух альмов.

Для совершения самоубийства вам нужно оружие (пистолет или нож) и уединенное место.

Персонаж, решившийся на самоубийство должен сесть (лечь), положить рядом с собой предполагаемое орудие самоубийства, и подумать минут 5 на каждый оставшийся у него альм, выкладывая их перед собой, вертя в руках какую-то свою вещь, или сами альмы. Если у вас 0 альмов, то не менее примерно пяти минут (не надо сверяться с часами, если минута покажется вам вечностью, что ж, пусть так). Когда время пришло, персонаж стреляет из пистолета (должен произойти хлопок — иначе осечка, которая не помешает повторить, но может быть воспринята персонажем как знак судьбы), или проводит по запястью ножом. (хорошо бы применить грим для моделирования дырки от пули или разреза, но не обязательно).

ВАЖНО! В любой момент подготовки ваш персонаж может передумать и отказаться от самоубийства! Но если выстрел сделан (или нож применен), то отыграть назад не получится.

ВАЖНО! Любой, нашедший персонажа в процессе подготовки к самоубийству **МОЖЕТ** (не должен) вмешаться и попытаться помешать. Можно отобрать оружие, даже с помощью драки, в случае если самоубийца не хочет его отдавать, можно попытаться просто убедить отказаться от затеи.

Если самоубийце помешали, отобрали оружие, то попытка не удалась, и все придется начинать заново.

Когда ваш персонаж выстрелил в себя или разрезал ножом вены, он входит в состояние смертельной комы, и остается на месте пока его не найдут, и действует также как жертва убийства (см правила по убийству).

Правила по уединению и снам

У каждого персонажа есть свое спальное место в одной из комнат. К нему прилагается бирка с надписью "Не беспокоить!" и именем персонажа. Если вы хотите поспать по жизни, подумать или просто отдохнуть, временно выйдя из игры, вы должны повесить на двери вашей комнаты эту табличку. Это будет означать в рамках игры, что этот персонаж сейчас спит, и с ним нельзя предпринять никаких действий. Игрок в это время по возможности должен находиться в своей же комнате и постараться не попадаться на глаза играющим. Не превращайте это в чит, и не убегайте поспать, если вас ищут, чтобы расспросить/пытать/убить. Мы доверяем вам и не ставим временных ограничений на состояние "сна".

На игре персонажу могут сниться сны. Как это происходит? Когда вы ничем особо не заняты, к вам МОЖЕТ подойти мастер или игротехник и сообщить, что ваш персонаж захотел подремать. Не надо специально ожидать, что к вам придут, вполне может так быть, что вашему персонажу не приснится за игру ни одного сна. Тем не менее, если к вам подошли, то у вас есть два варианта. Если вы на самом деле сейчас активно заняты в процессе игры и не хотите отвлекаться, то вы можете отказаться смотреть сон и пойти дальше заниматься своими делами. Возможно, он приснится вам позже, возможно, нет. Если вы решаете смотреть сон, то вы идете к себе комнату, вешаете на дверь табличку "Не беспокоить!" и идете следом за игротехником в место для просмотра сна.

Когда вы оказываетесь в пространстве сна, вы получаете некую вводную, которую следует считать тем, что ваш персонаж воспринимает, как реальность, пока находится внутри сна. Персонаж НЕ ЗНАЕТ, что он спит, пока ему прямо об этом не скажут. В какой-то момент внутри сна вам сообщат, что вы можете проснуться. После этого вы возвращаетесь в свою комнату, снимаете табличку и выходите играть дальше. Ваш персонаж ПОМНИТ сон, никакие предметы из сна вынести нельзя. Как ваш персонаж относится к увиденному, решать вам. Если какая-то вещь из тех, что у вас с собой или в комнате в то время, как вы ушли в сон, занимает ваши мысли, она может быть у вас во сне, как ее сонная копия. Даже если во сне эта вещь была разрушена, отнята или утеряна, в реальности с ней ничего не происходит.

Разъяснения из комментариев:

-Действуют ли во снах альмы?

-В самом сне не обязательно отдавать альмы, но по окончании сна можно положить или взять какое-то разумное количество альмов в зависимости от своих ощущений от сна из чаши с альмами на выходе из сна.

Правила по сексу

Правила просты: если ваши персонажи желают заняться сексом, они должны лечь где-нибудь рядом, обнявшись или взявшись за руки, и по очереди рассказать друг другу какую-то историю из своего прошлого, важную для них и связанную с какими-то глубокими переживаниями. Имена и даты в этой истории можно не называть, рассказывать можно так подробно, как вы желаете, можно умолчать о каких-то конкретных фактах. Это не допрос и не исповедь, это просто эмоциональный обмен кусочками прошлого. Пока продолжаются рассказы, нельзя разрывать физический контакт. Заниматься сексом персонажи могут в любом состоянии, кроме комы. Изнасилования на игре нет.

Правила по морю

Как мы помним, наш пансионат находится на берегу океана. Поэтому ваши персонажи всегда могут отправиться на пляж, чтобы искупаться, отдохнуть, побеседовать, погреться на солнце. Пляж и море моделируются первым залом в подвале и джакузи. Второй зал и сауна - игротехническое помещение, туда можно зайти только вместе с игротехником. На море можно отправиться одному, вдвоем или компанией. Чтобы отправиться на море, вам нужно переодеться в купальный костюм, халат и шлепанцы, не забудьте захватить полотенце. Затем вы спускаетесь в подвал и принимаете ванну или просто лежите, греясь на солнце или любуясь звездами - солнце и звезды мы вам постараемся обеспечить - и слушая шум волн. На море ваши душевные силы восстанавливаются, вы чувствуете себя там комфортно. Это одно из мест, где вы можете восполнить запас альмов (см. правила по альмам, которые появятся позже). Постарайтесь не задерживаться на море слишком долго, рекомендуемое время пребывания там - 15 - 30- минут, чтобы не возникало очередей. Ну либо вы можете уйти, когда придет кто-то еще. На пляже возможны все виды взаимодействия между персонажами. Пляж находится совсем рядом с домом, поэтому громкие крики или выстрелы и пр., которые слышны по жизни, считаются слышными и по игре.

Правила по деньгам

Все транзакции осуществляются на уровне расписок и устных договоров.

На игре есть два типа людей: Весьма богатые и Остальные.

Весьма богатые могут купить в процессе игры нечто большое (дом, например), а также им хватает денег, чтобы нанять человека из Остальных для выполнения для них какой-либо работы, в т.ч. и убийства. Согласится ли человек на такой наем, зависит от него самого, но денег у нанимателя точно хватит.

Остальные могут совершать небольшие денежные транзакции, заключать пари, приобретать предметы и услуги