

Правила городской ролевой игры живого действия

Тайны Скандинавии

Мастерская группа «OutSide»

Формат игры: городская игра

Территория игры: г. Екатеринбург, г. Верхняя-Пышма

Дата проведения: с 15 декабря – по 24 декабря 2017 года.

Жанр: История, Технологии, Приключение, Мистика, Магия

Взнос:

до 15 декабря 300 рублей

с 16 декабря 500 рублей

Кол-во игроков: 20+

Список МГ «OutSide»

ГМ проекта: Мочалов Антон - <http://vk.com/id160073068>

Мастер Сюжетник: Меркачева Полина - <http://vk.com/id98627143>

Мастер Сюжетник: Гладких Мария - <https://vk.com/michie>

Игротехник: Борис Гордеев – <https://vk.com/zutyan>

Игротехник: Виктория Толкачева - https://vk.com/little_lyrical_hero

Общая информация

- Игра идёт в режиме NON-STOP, т.е. всё происходит У НАС, ЗДЕСЬ, СЕЙЧАС и ПО ИГРЕ. События обратного хода не имеют. Все ваши действия являются игровыми, могут и будут использованы против Вас.
- Не игровой информации не существует – вся информация, услышанная от игроков или МГ, считается игровой. И её можно использовать как услышанную от персонажа.
- Игрок находится «вне игры», только в том случае, если он подал заявку мастеру, покинул игру и больше в ней не участвует.
- Мастер и игротехи лично не отслеживают игровые эпизоды, не обозначенные в правилах, как действия, требующие их присутствия. Однако, мастеру нужно сообщать обо всех важных событиях: убийство персонажа, выполнение сюжетных заданий.
- На протяжении всей игры мастера проекта следят за исполнением всех правил игры и имеют полное право применить «Мастерскую Наковальню» или «Меч Правосудия» за неисполнение данных правил.
- За каждым мастером будет закреплён тот или иной игрок в независимости от блока в котором номинально находится игрок.
- Все возникшие вопросы в соответствии с правилами или другими аспектами игры решают мастера того направления вопрос, по которому возник, но высшей инстанцией в решении вопросов является ГМ проекта.
- «Стоп Тайм» - может объявить любой член МГ, для выяснения игротехнической информации. Информация, услышанная в режиме «Стоп Тайм» не является игровой информацией, а является игротехнической.
- На игре возможен кроспол

Основные правила

- Мастера всегда правы.
- Никаких реальных наркотиков и алкоголя. Персонажи, которые будут замечены в состоянии любого опьянения, будут наказаны.
- Игрок может выйти из игры по собственному желанию. Вышедшие – восстанавливаются только по согласованию с главным мастером проекта. Все форс-мажорные обстоятельства обсуждаются с мастером в частном порядке.
- Все те, кто не участвует в игре – являются статистами и их действия можно игнорировать, однако их присутствие игнорировать нельзя. Если на вашем пути попадается статист, это значит, что вы встретили «Обычного жителя Города», которые не любят шум и непонятные слова. Присутствие, на каких-то игровых событиях статистов требуется обязательно сообщать мастерской группе.
- Игроком считается тот, кто ознакомился с правилами, подал анкету, сдал взнос и был официально зарегистрирован мастером как участник игры. Человек, не прошедший регистрацию, участником игры не является – он статист.
- За незаконные действия игроков мастера ответственности не несут. Игроки, допустившие их, будут дисквалифицированы.
- Убитые проходят через метвятник в лице через мастера куратора того или иного верования.
- Главный Мастер оставляет за собой право внести изменения в правила. Изменения вступают в силу через сутки после того как новость о внесенных изменениях сообщена всем мастерам и выложена в сообществе игры, а также отображена в группе игры.
- Любые навыки заявляемы до игры, согласовываются мастерской группой в зависимости от истории персонажа, его знаниях.

Чиповка

Игротехнические

В условиях игры существуют игротехнические компоненты, которые не отторгаемы в любом случае.

1. **Паспорт игрока** – в паспорте отображены все ТТХ персонажа, его слабости и способности. Паспорт является полностью не отторгаемым предметом. В нём содержатся сертификаты на способности персонажа, на его навыки, так же фото его личного предмета, и его генетический код.

Чипы на предметах

В игре, предметы все отторгаемы по договорённости с владельцем предмета, в противном случае, если вы изымаете какой-либо предмет, вам требуется сделать фото этого предмета, и снять с мат. компонента его чип. Чипы на игре будут иметь следующий формат. Каждый вид предметов будет иметь свою цветовую гамму с которой смогут разобраться только знающие люди. Такие чипы (примерный размер 1,5 см²) будут на каждом игровом предмете в независимости от их специфики и отличаться будут цветовой гаммой. Чёрно-белый чип, будет помещён на оружие, а улучшения оружия так же будут выделены цветом чипа.



Документы

Мы живём в будущем, поэтому любая техническая и прочая документация должна быть только в цифровом формате. Вы можете написать от руки признание в совершённом преступлении, но вот техническая документация обязательна в электронном виде.

Правила Маски

На игре есть специально прочипованные маски, в которых считается, что персонажа опознать невозможно. Это воздействие масок является магическим, поэтому у тех, у кого имеется иммунитет к данному типу воздействия опознают человека в маске. Маска должна закрывать полностью лицо и иметь специальный чип.

Так же вы можете загримироваться и сменить полностью свой образ, и вас тоже узнать будет нельзя. Однако вам требуется полностью сменить свой образ и поведение, и голос в том числе. И только в этом случае вы попадаете под правило маски.

Игровое Взаимодействие

Соблазнение

На нашей игре вводится система соблазнения. Для отыгрыша соблазнения требуется, как в обычной жизни обольстить персонажа, делая комплименты и подкатывая, данный тип соблазнения реализуется мужчинами. Девушкам же требуется привлекать к себе внимание строя глазки или другими способами. Процесс соблазнения, основанный на отыгрыше должен длиться не менее 10 минут реального времени.

После отыгрыша, вы можете любыми способами (кубик, монетка, колода карт) определить результат соблазнения. Однако это может, не понадобится, если кто-то из соблазняемых скажет фразу «Я весь Твой (-я)».

♣ Победа – вы можете воспользоваться в своих целях жертвой. Вы победитель. Правила по Интиму приложены к данным правилам.

♣ Проигрыш – вы продули, и теперь вами могут воспользоваться в личных целях, если, правда, захотят. Правила по Интиму приложены к данным правилам.

♣ Ничья – Соблазнение не удалось. Однако можно попробовать соблазнить жертву ещё раз. Начав отыгрыш вновь.

Интим и Демография

Интимные отношения моделируются любым массажем спины или плеч не через одежду не менее 15 минут (или любым другим приятным, но не противоречащим УК РФ способом) при ДОБРОВОЛЬНОМ согласии сторон.

Насильственные действия сексуального характера моделируются массажем обнаженных плеч в удержании жертвы в положении лежа не менее 2-х минут, и массажем, с ДОБРОВОЛЬНОГО Пожизнёвого согласия жертвы в течение последующих 10 минут. Если жертва говорит волшебную фразу «Я в это не играю», у насильника (-ов). Не вышло и все тут. При этом в ярости тот, у кого не получилось, совершить сексуальное действие насильственного характера, имеет право покалечить или даже убить жертву (на отыгрыш избивание, синяки или привязывание к холодильнику и кормление насильно апельсинами).

Дети

Младенцы отыгрываются на игре пупсами любых размеров. Младенца нельзя убить, или нанести какие-либо повреждения. Но можно украсть или продать (в зависимости от извращённости вашего персонажа).

Каждый младенец имеет бирку с его возрастом и другими особенностями.

Дети (игроки до 12 лет) не убиваемы, не повреждаемы, но их можно похищать (с пожизнёвого согласия, родителей). Во время боевого взаимодействия, дети обязаны прятаться, и не лезть на рожон. Так же дети не имеют право брать в руки игровое оружие.

Обыск

Обыск происходит у нас только по жизни. То есть персонажи обыскивают других персонажей по факту. Однако мальчикам обыскивать девочек (именно тело) нельзя. У девочек данных ограничений нет. Вещи обыскиваются (сумки, рюкзаки и т.д.) так же по жизни.

Обыск квартир, машин и других объектов которые являются частной собственностью, производятся только виртуально. Для этого вам требуется добраться до объекта, который вы собираетесь взломать, и послать фото вашему курирующему мастеру. Мастер связывается с персонажем, и выясняет у него то что находится у него в том месте. **ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИГРОТЕХНИЧЕСКУЮ ИНФОРМАЦИЮ ПО ПОВОДУ ВЗЛОМА НЕЛЬЗЯ!!!** Если мастерская группа узнает о данном факте, карать будет строго. После этого мастер прокидывает кубик на то насколько тщательно была обыскана квартира, и на свой выбор называет игроку те вещи, которые требуется в кратчайшие сроки передать члену мГ. Который самостоятельно передаёт их игроку. Если МГ узнает, что персонаж которого взломали утаил наличие той или иной вещи, игрок из игрового взаимодействия будет **ДИСКВАЛИФИЦИРОВАН ЗА ЧИТЕРСТВО!**

Личная Вещь

Каждый персонаж на момент начала игры, должен обязательно иметь хотя бы одну личную вещь, которая чипуется соответствующим чипом. Данные предметы требуется всегда иметь при себе, и они должны быть полностью игровыми. Фотография данного предмета должна быть отправлена до игры курирующему мастеру для распечатки фото вещи.

Потеря данного предмета является для персонажа сильным потрясением, и является игровым моментом. Отнеситесь к этим вещам как к частичке своего персонажа. Возможно, они вам помогут в игре, а может и наоборот именно из-за них начнётся ряд проблем для вашего персонажа.

Гаджеты

Гаджет — это вещь или средство, предназначенная для облегчения и усовершенствования жизни человека. Создание гаджетов на игре возможно только персонажами, обладающее следующими навыками, которые имеют дополнительные правила.

Слежка

Для реализации модели отслеживания персонажа в игровом пространстве, вводится в игровое взаимодействие момент с геолокацией через приложение на телефоне. Каждый игрок обязан установить данное приложение на свой мобильный телефон и не удалять его до момента объявления официального финала игры.

Приложение называется «GPS Tracker-Mobile Tracker». Ссылка на него будет закреплена в группе игры с подробным гайдом по данному приложению.

Каждый персонаж должен будет зарегистрироваться в данном приложении и группе персонажей которые будут указаны в квенте игрока. Так же каждому игроку будет присвоен свой номер, которым каждый игрок должен обозначить себя в игре, и не менять этот номер до того момента пока мастерская группа вам не сообщит о том, что это необходимо сделать. Приложение требуется активировать каждые 3 часа игрового действия, а также при следующих случаях:

1. Игрок совершает игротехническую манипуляцию в приложении по средству сигнала «СОС» в случае попадания персонажа в состояние тяжёлого ранения, в группе персонажей «Город Тронхейм»
2. Игрок обязан совершить «Чикин» на месте совершения магической манипуляции, в группе персонажей «Магический Радар»

Каждый персонаж, по средству своего игрового телефона может следить за происходящим в городе, по средству этого приложения, однако знания порядкового номера того или иного персонажа, являются полностью игровой информацией. Так же игрок может попробовать уйти от слежки, что вполне себе возможно, и допускается в процессе игрового взаимодействия. Однако при пропаже с радаров того или иного персонажа игроки полиции начнут вести своё расследование.

Виртуальное Взаимодействие

Главное правило виртуального ресурса: Виртуальный ресурс может взаимодействовать только с виртуальным ресурсом. Реальные игроки не могут отыгрывать виртуальный ресурс, а только те, кто является статистом или уже лишившимся своего персонажа.

Скорая и Больница

На игре существует виртуальная скорая и больница. Для вызова вам требуется совершить звонок мастеру, в игровой реальности, назвать свои данные и тип повреждений (пулевое ранение или ножевое, отравление). Любая скорая добирается до любого места вызова за 10 минут, в независимости от удалённости. Скорая не поднимается в квартиры и не заезжает в леса, она движется строго по дорогам. Поэтому вам требуется добраться до проезжей части (дворы так же считаются проезжей частью), и тогда вас заберут в больницу.

При этом персонаж априори считается вылеченным только через 4 часа реального времени, и может вернуться в игру, только через это время. Стоит учитывать, что скорая собирает данные для полиции о всех поступивших в больницу, с ножевыми или пулевыми ранениями, а также с повреждениями мистическими силами. Так же из больницы нельзя сбежать раньше времени, или задержать больше отведённого срока. Персонаж, который выходит из больницы, должен по жизни зайти в больницу (любую) и выйти из неё уже как персонаж.

Полиция и Сизо

На игре существуют виртуальные полицейские, которые отыгрываются мастерской группой. Вы можете вызвать полицию на место преступления, через персонажей полицейских (в данном случае, персонаж запрашивает подмогу из управления), или через мастеров.

Полиция добирается до места происшествия или преступления, по времени которое требуется для того что бы добраться до места, но не более 30 минут.

Так же вас могут арестовать представители закона, на месте преступления, и отправить в сизо. Арест производится так же полицейскими, но только реальными персонажами. Пытаться сбежать можно до того момента пока вас не доведут до проезжей части и не погрузят в полицейскую машину. После чего считается, что вы добираетесь до сизо в течение последующих 20 минут. Удерживать вас в сизо, могут только в течение 2 часов, реального времени. Если же вас за это время не допрашивают вас, априори выпускают в игровое пространство. Допросы проводятся только персонажами полицейскими.

После допроса вас полицейские могут выпустить, либо оставить на территории сизо. Если вы находитесь в сизо более 4 часов, вы можете совершить побег. Для этого вам требуется подать заявку мастеру. После заявки на побег вам требуется отыграть побег с игротехником или мастером словесно, и, если ваш побег будет успешным, вы выходите в игру.

Курьер

На игре вы можете послать курьера с доставкой и посылкой, курьеры вездесущи (однако не могут попасть в сизо, больницы или подвалы), и передать с курьером игровые ценности. Перехватить курьера моно только в момент передачи ему посылки, и когда он её доставляет адресату. Для курьера достаточно знать кому доставлять дальше он всё сделает сам.

Мистические Правила

ТТХ

Некоторые мистические существа обладают непревзойдёнными и неповторимыми ТТХ, которые не отображены в данных правилах, однако каждое такое существо на каждый свой пункт ТТХ имеет сертификат. Поэтому в случае возникновения спорной ситуации можно и нужно потребовать сертификат.

Астральный Пласт

Некоторые персонажи и мистические существа могут покидать наш мир и попадать на астральную равнину. В момент перехода персонаж, переходящий на астрал должен сразу же связаться с мастером по астральному пластику для получения дополнительных указаний.

Хайратники

На игре существуют несколько видов хайратников, о существовании которых вам требуется знать, чтобы не гадать, что же происходит перед вами:

1. Синий – если видите человека в синем хайратнике, значит это член МГ, вышедший из своей игротехнической роли, для решения игротехнических вопросов. Если МГ появляются в данных хайратниках на каком-то игровом событии, их не существует в игровой реальности, и не нужно их замечать, продолжая играть. Не забываем игра идёт Нон-Стоп, и только МГ имеют право на объявление Стоп-Тайма!
2. Белый – если вы видите на человеке белые хайратники (на голове, шее и запястьях), значит, этот персонаж находится на Астральной Равнине. Его для вашего персонажа не существует.
3. Фиолетовый – цвет наложенной иллюзии.

Доступные навыки в мире игры:

Наименование Группы	Наименование навыка
Техника	Медицинский Техник
	Инженерия
	Военный Инженер
	Робототехника
	Нанотехнологии
Медицина	Евгеника
	Хирургия
	Химия
Основные	Следователь/Дознаватель
	Программирование/Хакерство
	История/Археология
	Лингвистика/Криптография
Магия	Активная Магия
	Пассивная Магия
	Шаманизм
	Экстрасенсорика
	Зельеварение

В одном персонажа в данной серии игры пока недоступно уместение навыков из группы магия и техника. Остальные навыки могут быть комбинированы, как угодно.

Так же у каждого персонажа может в процессе игры или до неё появиться особые способности, которые не являются навыком, и не имеют дальнейшего развития в процессе игры.