

Правила игры (основной блок)

1. Любые решения относительно игрового процесса (вплоть до удаления с игры) принимаются мастерами и только мастерами, обсуждению и оспариванию они не подлежат.
2. Подавая заявку на участие в игре, Вы тем самым соглашаетесь соблюдать данные правила и принимаете право мастеров контролировать их соблюдение, а при необходимости применять санкции за их нарушения.
3. Оспаривание и обсуждение данных правил допускается только до игры, а оспаривание и обсуждение действий мастеров только после игры. На игре слово Мастера и «буква» Правил – ЗАКОН, обсуждению и оспариванию не подлежат. Мастера не будут нести ответственность за игроков, которые не будут соблюдать Правила.
4. Игра идет нон-стоп, все неигровые действия могут совершаться только в пожизненных лагерях, которые расположены в отдалении от основных игровых локаций. Прятаться на неигровой территории запрещено.
5. Все спорные вопросы решаются, не выходя из роли и образа. Все что происходит в рамках игры, является игровым действием. Любая игровая информация, разглашенная на полигоне, считается разглашенной по игре.
6. Любой игрок должен быть одет в игровой костюм соответствующий игровой эпохе и временным рамкам игры. Игроки, присутствующие вне пожизненного лагеря без игрового костюма, считаются голыми и подлежат осмеянию жителями Техаса.
7. На игру не допускаются дети до 16 лет. А с 16 до 18 лет только в присутствии взрослого человека, который будет нести за него ответственность и при наличии надлежащим образом оформленной доверенности от родителей.
8. На игру не допускаются животные ни под каким предлогом (будь они хоть трижды ласковыми и не кусачими).
9. На игре будьте вежливы и помните негативные эмоции игрока и персонажа, это совершенно разные вещи. Просим не трактовать

проявленные эмоции на игре (какими бы они не были) в пожизненном контексте.

10. На протяжении игры, все предметы находящиеся на игровой территории делятся на отчуждаемые (можно забрать себе в случае находки на местности или изъять у другого персонажа) и неотчуждаемые (пожизненное имущество других игроков).

К отчуждаемым предметам относятся:

— игровые ценности деньги, золото, взрывчатка, письма, документы, фотографии и т.д. патроны в количестве не больше 20 шаров, включая заряженные в оружие.

— предметы антуража (подсвечники, вазы, картины, украшения), разрешается изымать только при условии наличия на них чипа игрового предмета. Такие чипы игроки наносят самостоятельно на предметы, которые они желают сделать игровым имуществом персонажа. Чипы выдают мастера. Предметы без чипа изымать запрещено.

— скот

К неотчуждаемым предметам относятся:

— пожизненное имущество игроков (кухонная утварь, предметы мебели (шезлонги, кресла, столы и т.д.)

— предметы имитирующие оружие (страйкбольные и спринговые револьверы, ружья, дробовики, ножи, топоры и т.д.)

— предметы одежды и обувь

— мобильные телефоны, реальные деньги, лекарства, документы.

— табачные изделия и продукты питания.

— игровой паспорт и мастерские сертификаты с надписью “неотчуждаемый”.

11. С огнестрельного оружия можно снять чип, это приведет к неисправности оружия. "Сломанное" оружие можно починить у оружейника.
12. **Город** должен выглядеть как город, так что если вы везете заведения, то должны соблюсти требования к внешнему виду зданий.
13. Любое строение должно иметь минимум 3 стены высотой не менее 150 см (из ткани, укрывного материала или досок и т.п.) и одну фасадную стену (доски, плотно подогнанные друг к другу) с

четко обозначенной дверью сбитой из досок и обтянутой тканью или собранной из досок. Если вы счастливый обладатель углового строения, то фасадных стены у вас две.

14. Кроме всего прочего, вход в ваше строение должен быть освещен в темное время суток антуражным фонарем или свечей в закрытой лампе (чем больше, тем лучше), около входа должна висеть табличка, желательно крупных размеров, с наименованием заведения.
15. Все, что по жизни видно и слышно из дома на улице, видно и слышно по игре. Если страйкбольный шар пробил игровую стену и попал в персонажа, он нанес ему повреждение (читайте в правилах по боевке).
16. Двери, шкапулки и сундуки можно закрыть на **замок**. Замки продаются в хозяйственном магазине. Открыть такой замок может либо обладатель ключа либо профессиональный вор.
17. **Бандана.**

Персонаж, лицо которого закрыто банданой до области глаз, - не узнаваем. Оpoznать его можно проследив за ним до момента, когда он снимет бандану с лица, либо сорвав бандану. Под “банданой” подразумевается треугольный (или квадратный, свернутый по диагонали) кусок непрозрачной ткани. Размером такой кусок ткани, должен быть достаточным для того, чтобы закрыть область лица владельца от глаз до ключиц. Полупрозрачные ткани, полумаски, вуали, и отрезки ткани меньшего размера чем указано, банданами не являются и данное правило на них не распространяется. Мастерская группа рекомендует дополнить бандану ещё и сменой костюма, если персонажу на игре нужно скрыть личность на какое-то время.

18. **ОЧКИ. НОШЕНИЕ ЗАЩИТНЫХ СТРАЙКБОЛЬНЫХ ОЧКОВ НА ИГРЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

Все время присутствия в игровой зоне и смежной с ними, вне зависимости от того чем вы заняты, пожизненных нужд и прочего. Игровой зоной является всё задействованное в игре пространство, кроме специально выделенных неигровых зон пластикового лагеря. Такие зоны будут выделены возле каждого города в отдалении от игровых событий.

ИГРОК БЕЗ ОЧКОВ НА ИГРУ НЕ ДОПУСКАЕТСЯ!

Требования к очкам:

- не должны иметь форму горнолыжных или пейнтбольных масок;
- должны держать попадание из страйкбольного оружия со скоростью выстрела 120 м/с и выше;
- в остальном форма и тонировка на ваше усмотрение.

Правила игры (экономика)

1. Циклы.

Цикл – единица времени, которая служит для измерения основных производственных и некоторых неэкономических явлений на игре. Один цикл длится 4 часа (только ночной цикл длится 8 часов)

Циклы:

1. 12-00 - 16-00

2. 16-00 - 20-00

3. 20-00 - 24-00

4. 00-00 - 8-00

5. 8-00 - 12-00

6. 12-00 - 16-00

7. 16-00 - 20-00

8. 20-00 - 24-00

9. 00-00 - 8-00

2. Потребности.

Потребности делятся на 2 категории: личные и общественные.

А) Личную потребность каждый персонаж обеспечивает самостоятельно. Каждый человек уникален. И у каждого есть определенные потребности, кто-то не может и дня прожить без интернета, кто-то без сигареты, а кто-то без сладкого. И для

удовлетворения таких потребностей человек готов пойти на многое, иногда даже на преступление. Поэтому у каждого персонажа на нашей игре есть потребность, которую ему предстоит удовлетворять каждый цикл. Вот список вещей, которые на наш взгляд пользовались наибольшим спросом в начале 20 века у населения Техаса:

- Гигиена;
- Алкоголь;
- Азартные игры;
- Наркотики;
- Секс;
- Религия

Итак, у каждого персонажа на игре есть прописанная в загрузе и обозначенная в паспорте игрока потребность, которую он должен удовлетворять раз в цикл. Удовлетворение потребности отмечается специальной мастерской наклейкой в паспорт. Каждый из игроков может высказать свои пожелания по наличию у его персонажа определенной потребности, но конечное решение остается за мастерами. Неудовлетворение потребности влечет за собой негативные последствия для здоровья персонажей

Б) Общественные потребности удовлетворяются за счет предприятия на котором персонаж работает. Каждому предприятию для нормального функционирования необходима еда и древесина. Еда требуется для того чтобы прокормить работников своего предприятия. Голодающие работники работают хуже (из-за чего снижается выработка продукции в смену на предприятии не купившем достаточное количество еды для всех работников, работавших в эту смену), если вообще в силах работать, болеют чаще, а вдруг эпидемия... Древесина же нужна для поддержания и текущего ремонта построек. Будет совсем нехорошо, если во время церковной службы обрушится потолок из-за обветшавших перекрытий или рухнет дамба. Да и дрова всегда нужны.

Итак, каждое предприятие должно к началу смены иметь все необходимые ресурсы для производства. А именно: еду, древесину и

специфические ресурсы для данного конкретного предприятия (если имеется потребность в таковых). Непроизводственные предприятия также должны иметь к концу цикла определенное количество ресурсов для поддержания своей работы.

Перед началом игры, каждый глава предприятия получит всю необходимую информацию о том сколько и каких ресурсов необходимо именно его предприятию. Где взять нужные ресурсы? Купить на местных производствах или импортировать из других штатов.

3. Производство ресурсов и работа предприятий.

В обоих городах существуют предприятия занимающиеся производством ресурсов. Промышленно развитый Бомонт специализируется на производстве и экспорте дерева, здесь находятся крупнейшие лесоперерабатывающие предприятия штата. Аграрный Оранж же – настоящая житница, способная прокормить весь Техас и несколько соседних штатов. Здесь располагаются множество успешных компаний специализирующихся на выращивание риса, и развито скотоводство. Помимо всего прочего на границе между двумя городами в местечке под название Спиндлтоп находится гордость и главный экономический локомотив региона – нефтяная вышка. Экспорт «черного золота» приносит колоссальную прибыль.

Каждое производственное предприятие на игре имеет минимальную базовую доходность в ресурсах в цикл. Для того чтобы увеличить производство ресурсов можно нанимать дополнительное количество работников из числа игроков. Одного и того же игрока можно нанять не более трех раз в цикл, но не более одного раза на одном предприятии.

Время рабочей смены – 15 минут. Отработка смены фиксируется игротехником посредством проставления печати в паспорте игрока. Присутствие игротехника на предприятии, для открытия рабочей смены - обязательно. Желательно, чтобы по окончании смены работники получил зарплату.

Многие работники приписаны к определенной фабрике или компании. Это значит, что они обязаны раз в цикл отработать хотя бы одну смену на месте приписки. В цикл каждый рабочий может отработать до трех смен на разных предприятиях. Нельзя отработать две смены в цикл на одном и том же предприятии.

Также на игре будут присутствовать прочие предприятия, такие как салуны, публичные дома, харчевни, магазины, цирюльни и т.д. Они также закупают необходимые ресурсы (в том числе еду и древесину), но их работа не ограничена 15 минутными сменами.

4. Как заработать деньги на игре?

А) Вы являетесь муниципальным служащим или работником предприятия и получаете зарплату;

Б) Вы являетесь владельцем предприятия и получаете доход от его деятельности.

В) Можно наняться на работу на одно из предприятий: лесопилки, рисовые фермы, нефтяная вышка, железнодорожная компания, ирригационная компания и т.д. Рабочая смена длится 15 минут. Раз в цикл можно отработать три смены на различных предприятиях. На одном предприятии можно отработать не более одной смены в цикл. Если Вы приписаны к предприятию, то Вы обязаны отработать минимум одну смену в цикл на нем.

Г) Также деньги можно получить незаконными методами.

5. Ресурсы и их транспортировка. Импорт/экспорт.

Все ресурсы на игре имеют физическое воплощение, дерево – чурка или бревно с чипом, еда – мешок с наполнением и чипом, нефть – тара с жидкостью и чипом и т.д. Человек может нести по городу в руках до 5 единиц любого ресурса, кроме нефти. Как одного вида так и разных. (Т.е. например, 5 дерева или 2 дерева и 3 еды, или 1 дерево, 2 еды и 2 мыла и т.д.). Для транспортировки большего количества или для

перемещения между населенными пунктами (в том числе и между Оранжем и Бомонтом, в резервацию индейцев, к рейнджерам, в Порт-Артур и т.д.), необходимо воспользоваться услугами транспортной компании (повозками или, там где возможно, поездом). Бочки с нефтью перевозятся только транспортом. На руках их нести нельзя.

Вместимость повозки – 50 единиц ресурсов.

Вместимость поезда 1000 единиц ресурсов.

Поезд ходит по расписанию, с которым можно будет ознакомиться и сверяться на станциях.

Для того чтобы экспортировать ресурсы – нужно отправить их поездом в Порт-Артур. Деньги за ресурсы будут отправлены из Порт-Артура следующим поездом. Их нужно будет получить на станции и перевезти в банк или к себе домой. Деньги перевозятся в небольших дорожных сейфах и/или в мешках. Один человек не сможет унести больше одного мешка. Сейф перевозится только на поезде или повозке, на руках его переносить нельзя.

Ресурсы также можно импортировать из других штатов. Для этого нужно будет заполнить бланк установленного образца на железнодорожном вокзале(или у торговых представителей) и отправить деньги поездом. Ресурсы будут отправлены из Порт-Артура следующим поездом. Их точно также нужно будет получить на станции и перевезти.

Котировки цен на импорт/экспорт ресурсов будут обновляться раз в цикл в Порт-Артуре.

Помимо всего прочего через железнодорожный вокзал можно будет заказать различные «нестандартные товары», возможность этого уточняйте на месте или у торговых представителей.

Правила игры (боевое взаимодействие)

Убийство — это грех. И каждый сам решает, сколько грехов он готов взвалить на свою душу. (с)

1. Тот, кто первый выхватил пушку, всегда виновен. Если его пристрелили, то любой суд скажет, что это была самооборона. Так что, выхватывая ствол или прогуливаясь с пушкой в руке, ты рискуешь быть убитым, даже если ты вроде как ни на кого не нападал.

2. Огнестрел.

На игре есть два основных вида моделей огнестрельного оружия:

I. Оружие, соответствующее эпохе, с поражающим элементом.

В основном, это страйкбольные реплики стреляющие шарами 6 мм. Ограничение: база 120 м/с, внутренний тюнинг недопустим. Спринговые револьверы и переломные обрезы китайского производства, стреляющие пластиковыми шарами 6мм. Мы понимаем, что достаточно трудно и дорого найти хорошие и недорогие копии того времени, поэтому допускаем на игру модели оружия, не подходящие по времени или региону, но не нарушающие общую игровую стилистику. Все оружие, не соответствующее по времени, должно быть заранее согласовано с мастерами.

Дорогие игроки, дабы не произошло конфликта и недопонимания с мастерами по поводу допуска вашего оружия на игру, лучше всего заранее согласовать с мастерами ваше вооружение.

При попадании в вас поражающего элемента вы получаете ранение.

II. Ко второй категория огнестрельного оружия относятся маленькие револьверы, дерринджеры и «дамские сверчки», т.е. оружие небольших размеров, которое пользовалось большой популярностью среди людей мирных профессий и женщин. Для них это было оружие последнего шанса, оружие которое давало хоть какое-то ощущение защищенности в жестоком мире Дикого

Запада. Значительно уступая большим револьверам и ружьям в части дальноточности, данная категория предназначалась для стрельбы с очень близкого расстояния и являлась оружием самообороны. В дальнейшем мы будем называть эту категорию «дерринджеры».

На игре «дерринджеры» могут моделироваться оружием небольших размеров, которое издаёт громкий звук, но при этом не имеет поражающего элемента и является безопасным для использования в помещении. Предназначено для стрельбы с очень близкого расстояния, до 1 метра. Если в вас выстрелили из «дерринджера» с расстояния 1 или менее метров, то вы получаете ранение.

3. Холодное оружие.

— Ножи.

Самый распространенный вид холодного оружия на игре.

Требования:

- в качестве материалов лезвия используются только пластик и резина;
- должен выглядеть, как современные отыгрываемому периоду аналоги;
- режущая кромка – не уже 2мм, ширина скругления кончика лезвия – не менее 1,5 см;
- длинна вместе с рукояткой не больше 45 см.

— Сабли.

Штатное вооружение солдата кавалерии. Ковбои, аптекари, бармены и ганфайтеры с саблями наголо выглядят, как кретины. Т.е. если вы прям очень-очень хотите приехать на игру с саблей, то должны будете до игры мастерам мотивированно объяснить, откуда она у вас и в силу каких причин вы умеете ей пользоваться. И аргументы ваши должны быть очень убедительны.

Требования:

- в качестве материалов лезвия используются только текстолит;
- должен выглядеть, как современные отыгрываемому периоду аналоги;
- режущая кромка – не уже 2мм, ширина скругления кончика

лезвия – не менее 1,5 см.

Поражение холодным оружием приводит к ранению.

4. Взрывчатка.

Вся взрывчатка вводится в игру мастерской группой. Количество ограничено.

Динамитная шашка считается взорвавшейся, если произошел подрыв петарды.

Эффекты:

- взрыв в помещении: все находящиеся в помещении автоматически считаются оглушенными, а персонажи в радиусе 3 метров еще и получают ранение;
- взрыв на улице: все, находящиеся в радиусе 3 метров, получают ранение;
- взрыв у двери: открывает любую запертую дверь.
- если взрывчатка была выполнена с применением поражающих элементов (пластиковые шарики 6 мм), то зона поражения не ограничена 3 метрами. Ранение получают все в кого попал шарик. Каждое попадание - ранение (т.е. в результате взрыва можно получить тяжелое ранение).

5. Индейское оружие.

— Томагавки

Основное оружие индейцев. На игре используется только как рубящее оружие.

Томагавк должен быть похож на исторический оригинал. Лезвие – Микропора или резина, древко – дерево.

— Луки

Лук должен выглядеть как индейский лук. Натяжение – не более 15 кг.

Стрелы обязательно деревянные и со гуманизаторами, диаметр наконечника не менее 30 мм.

Поражение индейским оружием приводит к ранению.

— Ловушки

Применяются для охоты. представляют собой натянутую тонкую атласную ленту яркого цвета с колокольчиками на двух сторонах. При попадании персонажа в такую ловушку он получает перелом конечности и до получения лечения конечность не функционирует.

При попадании в ловушку игротехника, в ловушку помещается 1 единица ресурса “еда”.

6. Поражаемая зона и ранения.

Поражаемой зоной для любого оружия считается все тело, исключая кисти, стопы, пах, шею и голову.

Любое четко обозначенное попадание из стрелкового оружия или удар холодным оружием, а также направленный в вас выстрел из «дерринджера» с расстояния менее метра или взрыв динамитной шашки на расстоянии менее трех метров от вас приводит к ранению.

Первое ранение делает персонажа **легкораненым**. Он может продолжать бой, но перемещаться он может только медленным шагом и должен отыгрывать ранение. До момента перевязки, человек изображает насколько ему плохо - стонет, кричит, воем, плачет, держится за поврежденную конечность, конечность не функционирует. Говорить может только прерывисто, короткими фразами. Перестал отыгрывать на период дольше, чем 10 секунд – потерял сознание. Если персонаж не перевязан в течении 15 минут- переходит в состояние “тяжелое ранение”

Повторное ранение вводит персонажа в состояние **тяжелых ран**.

В таком состоянии он не может самостоятельно передвигаться и так же должен отыгрывать ранение. Тяжелораненый теряет возможность развернуто общаться. Может говорить только отдельными словами, кричать или стонать от боли. Перестал отыгрывать на период дольше, чем 10 секунд – потерял сознание. Если персонаж не перевязан в течении 15 минут- он мертв.

Когда с вас сняли хитов больше чем на вас есть, вы не мертвы, вы в тяжелых ранах и на вас действуют правила по тяжелым ранам.

Чтобы убить персонажа, нужно целенаправленно его **добить**. Для этого нужно подойти к тяжелораненому и со словами наподобие "Умри, сука", "Сдохни", "Добит", выстрелить в землю рядом либо обозначить удар ножом или другим оружием.

7. Смерть.

Если по игре вы умерли, лежите на месте смерти 15 минут. Если в течение этих 15 минут вы никому не понадобились, то оставляете на месте смерти шляпу (внутри шляпы должно быть подписано

имя персонажа), и отправляетесь в мертвяк, избегая по дороге встреч и разговоров с живыми персонажами. Про вашу дальнейшую судьбу вы все узнаете там. Все действия, которые другим персонажам нужно произвести с телом умершего, они производят со шляпой.

8. Казнь.

Казнь – лишение человека жизни в качестве наказания за совершенное преступление. Самыми серьезными на Диком Западе считались четыре вида преступлений: хладнокровное убийство, изнасилование, кража лошадей и кража скота. Решение о казни принимает суд. Перед казнью во всеуслышание зачитывался приговор. Исполнение казни возложено на законников, в редких случаях могли воспользоваться услугами регулярной армии. Традиционно для большинства штатов США того периода смертная казнь – это повешение. В очень редких случаях – расстрел.

Мы надеемся, что никому не придет в голову «вздернуть» жертву «по жизни». Достаточно просто постоять под виселицей с петлей на шее.

9. Суд Линча.

Кроме официальных смертных казней широко применялся так называемый суд Линча – убийство человека, подозреваемого в преступлении или нарушении общественных обычаев, без суда и следствия, обычно уличной толпой. Линчевание осуществлялось обычно через повешение, однако могло сопровождаться пытками или сожжением на костре. Чаще всего линчевали негров, мексиканцев и индейцев.

Более мягким наказанием было предание обвиняемого позору, для чего его обмазывали дегтем, вываливали в перьях, сажали верхом на бревно и в таком виде проносили через весь город. После этого осужденный получал свободу, но из города обычно изгонялся.

10. Скальпирование.

Скальпирование приравнивается к казни. Скальпирование производится только с жертвой, не предпринимающей активных контрмер. Приводит к гибели жертвы.

11. Поединки.

Поединок чести – это выход с противником на пыльную улицу, а дальше глаз против глаза, рука против руки, скорость против скорости.

Вызов на поединок может последовать от кого угодно и за любое оскорбление.

Помните, на диком западе более всего ценились слово и репутация, а также мнение общества. То есть, если вас вызвали, у вас практически нет возможности отказаться. Клеймо труса – большой позор в те времена в тех краях.

Позволить себе отказаться от вызова может только стрелок с безупречной репутацией, и то, если он посчитает, что противник слабее его, но таких людей можно пересчитать по пальцам.

Поединки чести проводятся на огнестрельном оружии с поражающим элементом, с расстояния не менее 7 шагов. Оружие поединков это револьвер или винтовка, для обоих джентльменов одинаковое. Приоритет в выборе имеет вызванный.

Поединки бывают двух типов:

— по сигналу (противник может не успеть достать оружие, но если выстрел сделан после сигнала, то с точки зрения закона, все правила соблюдены и это не является преступлением);

— вы должны вынудить противника взяться за оружие, иначе вы выстрелите в безоружного человека, а это уже преступление.

Если правила поединка соблюдены, то он считается спором 2-х джентльменов, следовательно, никакая кара им не грозила. Однако шериф был вправе задержать поединщиков для выяснения всех обстоятельств, и даже передать дело в суд, который принимал окончательное решение о честности поединка.

12. Драка.

На самом деле в том, чтобы бить друг друга по лицу ничего сложного нет. Мордобой или, иначе говоря, драка, это когда люди выясняют отношения на кулаках без фатального исхода для противника. Для того чтобы начать драку достаточно подойти к предполагаемому противнику, несильно толкнуть его ладонью в плечо, объявить о намерении затеять драку (можно добавить пару оскорблений). Если противник не хочет драться – он может

попытаться извиниться, уговорить зачинщика разойтись миром, или найти себе заступника. Но если зачинщик настаивает на драке – то вызванный должен выбрать один из трех вариантов:

— Быстро убежать от зачинщика – на расстояние не менее 50 метров (т.е. выбежать под свист и улюлюканье прочь из салуна)

— Использовать оружие

— Начать драку, нанеся удар

Удар - это несильный хлопок ладонью по плечу оппонента. Бьем широко, с размаху – стыдливое касание ладошкой ударом не считается. Закрывать ладонями и предплечьями и уклоняться от ударов можно, бить кулаками и ногами нельзя. Первый, кто пропустил три удара, считается избитым и находится в состоянии оглушения. После того как драка начата к ней может присоединиться любой желающий, оповестив окружающих криком типа «Наших бьют!!!», или любым другим подходящим по смыслу. Суммарное количество дерущихся не ограничено. Если кто-то в драке внезапно применяет оружие –прекращаем драться, с реакцией типа «что ж ты делаешь, палехче!!!» . (Мы говорим спасибо мастерской группы игры «Игры патриотов» за возможность пользоваться их моделями и наработками).

13. Оглушение.

Оглушение производится посредством несильного удара «тяжелым тупым предметом» (рукояткой револьвера, прикладом ружья, кружкой , стулом и тд) между лопаток, со словами "оглушен". Оглушенный теряет способность как-либо действовать, в том числе – самостоятельно передвигаться. В этом состоянии он находится в течение 5 минут.

31. Удушение.

Не может производиться голыми руками, для удушения необходима удавка – небольшой отрез ткани длиной около полметра шириной 20 – 30 см, кожаный ремень или полуметровый кусок веревки.

Удушение производится захватом жертвы обеими руками на уровне плеч "в замок" сзади вне боевой ситуации. Обязательно при удушении держать в руках удавку. Считаем так, чтобы удушаемый слышал до 10 (и раз, и два, и три...). На счет 10

удушаемый теряет сознание на 30 минут. Раньше времени из этого состояния может вывести только медик.

Удушаемый может позвать на помощь или попытаться освободиться из захвата, применив к нападающему оружие. Если удушаемый освободился ранее 10-го счета – он полностью дееспособен.

14. **Захват.**

Если двое держат кого-то за руки — они его обездвиживают и могут, к примеру, выкинуть из салуна. Если при этом есть третий человек, то этот третий может обезоружить жертву, связать или обыскать.

Те, кто держат, обезоружить или как-то навредить удерживаемому не могут. Все их силы уходят на то, чтобы удержать человека. А вот для того, чтобы вести человека туда, куда надо — вполне хватит и этих двоих.

15. **Обыск.**

При обыске мертвого персонажа, игрок обязан отдать все игровые отчуждаемые вещи.

При обыске живого персонажа, обыск осуществляется путем “вопрос-ответ”.

Обыскивающий заявляет какую часть тела/предмет одежды он обыскивает, а обыскиваемый честно отдает то что там находится. Обманывать и не отдавать игровые предметы запрещено. Обыска «задним числом» не бывает. Мастерская группа убедительно советует не выходить из образа персонажа при осуществлении обыска. Так, например, для джентльмена будет низостью обыскивать нижнее белье женщины, а для приличной женщины обыск интимных деталей гардероба будет считаться позором, за который может последовать месть её мужа или отца.

При обыске территории форму обыска выбирает жертва. Обыск проходит либо в устной форме (обыскивают этот шкаф, этот сундук), жертва обязана отдать игровые отчуждаемые предметы. Либо по жизни, но при этом нужно учитывать, что игровые отчуждаемые предметы находятся только в игровой локации, а не в пожизненной (палатка, рюкзак, машина, «пластиковый» лагерь и.т.п.), а ищущий проявит деликатность при обыске.

16. **Пытки.**

Пытать может только игрок с отметкой «Палач» в игровом паспорте. Данная отметка проставляется на усмотрение МГ персонажам, которые морально готовы причинять боль другому персонажу целенаправленно, а также обладают знаниями как сделать это эффективно.

На игре модель пыток выглядит так:

— Жертву надежно фиксируют, например, привязывают к стулу. Допускается вместо привязывания, чтоб жертву удерживали два человека.

— Прежде идет отыгрыш пытки, потом пытающий игрок бросает «Д6» на 4-6 пытаемый отвечает правдиво на 1 вопрос. Так может быть не более 2 раз. На 3-й раз пытающий игрок бросает «Д6», на 6 можно повторить процедуру, на 2-5 пытаемый игрок в Тяжелых ранах, на 1 пытаемый игрок умер. За красивый отыгрыш пытки мастера могут выдать палачу право на дополнительный “раунд”