

Правила одним файлом

Игра пройдет на территории [турбазы “Ладога”](#) (Владимир, ул.Сосновая, 12).

Если вы потеряетесь - звоните мастерам.

Мяфа: +7 903 570 50 99, Кубела: +7 916 584 49 99

Для регистрации на базе надо обязательно привезти с собой паспорт. На месте при поселении потребуется заполнить анкету.

Заезд: с четверга 27 августа 18:00. Если вы хотите заехать раньше, пожалуйста, предупредите об этом мастеров. Регистрация будет в здании гостиницы, туда надо приходить с паспортом (и взносом, если вы его не сдали; постарайтесь взносы приносить без сдачи).

Выезд: до 12.00 воскресенья 30 августа.

Игра начнется в четверг 27 августа поздно вечером. Мы ориентируемся на 00:00, так как многие едут после работы.

Учитывая текущую ситуацию с COVID, мы постараемся большую часть игровых мероприятий проводить на улице, а также обеспечим запас антисептических средств и масок. Если вам спокойнее носить маску постоянно, то, пожалуйста, делайте это.

Правила поведения на базе.

- Запрещено использовать открытый огонь и горючие (тлеющие) предметы в любом виде (свечи, горелки, кальяны и пр.) в любых местах (в помещении и на улице), кроме специально оборудованных зон барбекю.
- Запрещено использование пиротехники.
- Запрещено курение везде, кроме специально отведенных зон, обозначенных табличками и указателями.
- Разрешается использовать инвентарь базы только по прямому назначению (нельзя вставать на предметы мебели, применять силу для открывания дверей и т. д.).
- Можно антуражить помещения, но так, чтобы не оставалось никаких следов и не был нанесен никакой вред: нельзя наносить надписи мелом и любыми иными способами, забивать гвозди, кнопки, скобы, приклеивать или привязывать что-либо к хрупким вещам и т. п.

- Обязательно соблюдение чистоты и аккуратное обращение с имуществом и территорией базы. После игры соберите, пожалуйста, за собой мусор в мешки.

Музыкальный движок

Саундтрек персонажа

На этапе создания персонажа необходимо описать **три воспоминания**, которые помогли **сформировать его привычный образ мыслей и характер**. Каждому воспоминанию будет соответствовать определенная мелодия.

Воспоминание о любви

Это история о том, **как** ваш персонаж умеет любить. Это может быть самое светлое чувство во вселенной, или борьба со своими внутренними убеждениями ради кого-то, или неприкрытая страсть — одним словом, любая ваша интерпретация. *Мелодию для данного воспоминания игрок подбирает сам и указывает в заявке.*

На игре вы можете встретить персонажей, которые будут по какой-то причине очень вам **близки** — это могут быть как дружеские чувства, так и любовь. Мы предполагаем, что любой из этих вариантов будет приводить к приватным диалогам. В такие моменты вы можете поделиться с персонажем не только какой-либо историей, но и дать послушать вашу личную мелодию любви.

Ряд светлых форс-юзеров обладает умением **исцелять** при помощи Силы. В такой момент форс-юзер должен дать послушать свою мелодию любви объекту исцеления. Подробнее будет описано в правилах по форсовым абилкам.

Мысль о страхе

Все чего-то боятся. Если вы считаете себя исключением, то вновь перечитайте первое предложение данного абзаца. Страх может быть разным: для кого-то это боязнь потерять близкого человека, для кого-то — страх получить увечье, кто-то боится публичности ряда фактов своей биографии, а кто-то просто хочет выжить.

Мечта о победе

Каждый персонаж имеет личные цели, устремления, мечты. В данном пункте создания истории персонажа мы просим игроков пофантазировать на тему, как может выглядеть его победа, которая сделает его Героем истории.

Общий эмоциональный фон

Всем игрокам нужно будет привезти с собой на игру смартфон на Android с наушниками, куда заранее установить специальную программу. В пространстве игры будут располагаться особые маяки, при приближении к которым через запущенную программу автоматически будет проигрываться определенный контент. Например, вы можете слышать музыку в том числе и из персонажных саундтреков — доверьтесь своим ощущениям и интерпретируйте ее так, как **сочтете нужным**.

Чтобы игрокам не пришлось ходить в наушниках постоянно, мы визуально промаркируем маяки. Увидев специальную бумажку, вы сможете надеть наушник и услышать соответствующий трек.

Данный пункт модели является лишь дополнением к происходящему. Мы хотим при помощи музыки создать еще один пласт восприятия — разумеется, только для тех, кто захочет в это поиграть.

Так как к IT на играх многие относятся со скепсисом, сразу скажем, что план Б без маяков у нас тоже есть :)

Медитация (для форс-юзеров)

Медитация — попытка услышать волю Силы. Отыгрывается прослушиванием музыки. Это должна быть или композиция из саундтрека персонажа, или мелодия из общего эмоционального фона, которую вы слышите в данный момент времени. В процессе прослушивания вы можете задать вопрос, отправив смс мастерам; при этом не нужно воспринимать данную опцию как диалог. Помните, что ответ от Силы может прийти с задержкой или не прийти вовсе.

Правила по боевке и специальным ВОЗМОЖНОСТЯМ

Наша задача — создать несложную систему боевки, при помощи которой можно проводить красивые бои (в мире «Звездных войн» эстетика важна) с элементами тактики. При этом сила персонажей должна задаваться не только пожизненными характеристиками игроков. Для этого нам подходит система «цепочек» — они позволяют делать бои красивыми, так как у игроков меньше страха малейшего попадания по себе.

В бою (особенно за что-то важное) многие из нас могут заводиться. Пожалуйста, помните, что взаимное соблюдение правил и вежливость — главный секрет успеха любых моделей.

Мы собираемся поддерживать три типа взаимодействий во время боевых ситуаций:

- ближний бой — используются LARP-модели и (при наличии умения) световые мечи;
- перестрелка — используются модели оружия типа NERF;
- спецвозможности — использование различных проявлений Силы или технических устройств.

Допуск оружия и доспехов

Перед игрой все оружие проверяется мастерами. Нет, чипов не будет, достаточно просто показать.

Оружие **непобираемо**. Добровольно передавать оружие можно.

• **Ручные бластеры** — моделируются NERFами. Разрешены и на «стрелках» (серии типа Elite, Mega), и на шарах (серия Rival). Допустимы оружие и боеприпасы похожих производителей. *В случае сомнений — спросите мастерскую группу.*

— *Тюнинг оружия и снарядов запрещен.*

— *Электроприводная механика запрещена.*

- **Тяжелые бластеры** (только у игротехов) — моделируются нерфами с электроприводной механикой.

- **Виброклинки** — моделируются LARP-моделями. Общая длина оружия от 40 до 100 см. Любые **клинковые** модели любых производителей.

— *Ножей на нашей игре нет.*

- **Световые мечи** (только у форс-юзеров, **другие персонажи использовать не могут**) — любые стандартные модели любых производителей, подходящие для активного боевого взаимодействия. *Если есть сомнения, уточните у мастерской группы.*

— *Посохи и стаффы не рекомендованы, обсуждаются в индивидуальном порядке с мастерской группой.*

- **Доспехи** — выполняют только декоративную функцию. То есть используются только в качестве антуража, но не для модельной защиты персонажей.

— *Железные и шипастые доспехи запрещены.*

Общие правила

Снятие хитов: «цепочки»

Игрок делится на три зоны: **корпус**, **руки** (включая плечи), **ноги** (включая попу).

Для оружия ближнего боя непоражаемые части тела: **голова, шея, кисти, стопы, пах**. Из нерфов мы просим прицельно в эти зоны не стрелять. Засчитываются амплитудные акцентированные удары по поражаемой зоне. Колющие удары запрещены.

ВАЖНО: все бластеры снимают очередную зону при попадании в зону Корпус, как если бы попали в необходимую для поражения (при попадании в нужную для поражения - также снимают по стандартным правилам).

Цепочка — это последовательность зон, по которым необходимо попасть, чтобы персонаж перешел в состояние тяжелого ранения.

- Длина и сложность цепочки зависит от навыков персонажа. У опытного бойца она будет больше, а у человека, далекого от сражений, — меньше.
- В цепочке возможны повторения зон.
- Цепочки других персонажей вам неизвестны.

Например, у персонажа может быть вот такая цепочка: корпус, ноги, корпус. Это означает, что нападавшему нужно попасть сначала в корпус, потом в ноги, а после еще раз в корпус

(именно в такой последовательности!). При этом между зонами из цепочки может быть сколько угодно попаданий по иным зонам — все они не считаются.

ВАЖНО: Аксиома защиты. Если вам попали по зоне, которая является текущей в цепочке (снимая, её, таким образом), вы обязаны **заметно обозначить попадание — обязательно вскрикнуть** (можно также искривиться от боли и т. п.). В течение пары секунд после этого, **если вы не делаете никаких активных действий** - вы можете не засчитывать никакие попадания по себе.

- Имитировать попадание нельзя.
- Каждый попадания по зонам своей цепочки считает сам.
- Свою цепочку игрок сам выбирает до начала игры, с учетом длины и условий, сказанных ему мастерской группой.

ВАЖНО: Аксиома атаки. После попадания по противнику (не обязательно результативно снявшему зону) атакующему необходимо сделать “расходку” - отойти на пару шагов (на дистанцию, превышающую дальность поражения оружием ближнего боя) и встать в любую стойку.

ВАЖНО: При снятии с вас последней зоны в цепочке — необходимо **обозначить, что вы выведены из строя:** упасть (в случае грязи — сесть на одно колено, обозначив «лося», можно чуть отползти, чтобы не мешать активной боевке, если она продолжается).

Симулировать это нельзя. С этого момента персонаж считается **тяжелораненым**.

Лечение, добивание, смерть

- Если с персонажа снята хотя бы одна зона его цепочки, он считается легкораненым, никаких дополнительных ограничений это не накладывает, но рекомендуем отыгрывать. Цепочка полностью восстанавливается после 5 минут отдыха (без передвижений). Есть способности, позволяющие сократить это время.
- Если у персонажа сняты все зоны цепочки, он считается **тяжелораненым**, не может участвовать в бою, применять способности Силы. В случае отсутствия активного взаимодействия рядом можно медленно передвигаться ползком.
- **Тяжелораненый** персонаж восстанавливает одну (последнюю по счету) зону своей цепочки через 30 минут отдыха без активных действий. В игре есть предметы и способности, которые могут ускорить этот процесс. Медицинский дроид может вылечить персонажа **ВНЕ боевой ситуации** за несколько секунд. Восстановив любым способом хотя бы одну зону цепочки, персонаж перестает быть **тяжелораненым**.
- **Тяжелораненого** персонажа можно **добить** только **ВНЕ боевой ситуации**, обозначив добивание оружием и сообщив ваше имя и причину добивания, например: *«Я, лорд Вейдер, следуя приказу номер 66, уничтожаю тебя, джедай»*. Старайтесь сделать смерть персонажа интересной и не лишенной смысла.

- Персонаж может умереть в результате добивания или в ряде исключительных случаев (будут описаны в правилах по смерти). В случае смерти остаетесь на месте в течение 15 минут, после чего, оставив на месте все игровые предметы, отправляетесь на мастерку.
- Отнятие конечностей и прочие увечья на нашей игре не моделируются.

Специальные возможности

В пространстве игры существуют специальные возможности — это или способности Силы, или гаджеты. Технически все они представляют из себя ограниченный набор возможностей:

- **Минус Зона** — директно снимает очередную зону в цепочке цели.
- **Плюс Зона** — восстанавливает последнюю зону в цепочке цели.
- **Замри** — заставляет цель замереть на месте на 5 секунд. ***Вы не можете двигаться, драться, блокировать удары и использовать что-либо.***
- **Неуязвимость X** — попадания из оружия типа **X** не снимают зоны цепочки. ***Например, это аналог силового щита, защищающего от выстрелов бластера. Неуязвимость к попаданию светового меча крайне маловероятна. ВАЖНО:*** при использовании данной способности необходимо явно обозначить, что она задействована: при попадании в вас (***независимо от того, в нужную ли зону***) сказать «**Неуязвимость**».
- **До конца!** — вы не можете сбежать из боя. Используйте здравый смысл: двигаться, условно, можно в радиусе 5 метров от точки, где на вас было применено свойство. Действует до конца боевой ситуации. Уточним, что это свойство не запрещает завершить бой переговорами.
- **Дуэль Силы** — см. далее.

Способности Силы

На нашей игре у некоторых персонажей есть возможности применения способностей Силы. Эти способности (и возможное количество их применений) прописаны в аусвайсе. В пространстве игры имеется возможность изменить свои умения (как научиться новому, так и утратить имеющееся).

- Для применения способности необходимо четко (так, чтобы противник услышал) произнести ее **название**. Если необходимо, надо обозначить цель (например, «ждедай в белом»). ***Также необходимо назвать технические эффекты применяемой Силы.*** (например: «Форс лайтнинг! Минус Зона, Минус Зона»).
- Восстановление способностей: ВНЕ боевой ситуации после медитации (*подробное описание в правилах по музыкальному движку*) все потраченные применения полностью восстанавливаются.

- Между применениями способностей должно пройти минимум 5 секунд.

Мы моделируем следующие способности Силы:

- **Force Lightning (фОрс лАйтнинг)** — указав на противника, вы направляете в него поток Силы в виде молнии.
Эффект: снимает сразу две зоны в цепочке цели (**Минус Зона, Минус Зона**).
- **Force Grip (фОрс грИп)** — указав на противника, вы вызываете у него приступ удушья на 5 секунд.
Эффект: **Замри, Минус Зона**.
- **Force Stun (фОрс стАн)** — указав на противника, вы направляете в него мощный поток Силы, заставляющий жертву замереть.
Эффект: **Замри, Минус Зона**.
- **Vital Transfer (вАйтл трАнсфер)** — способность исцелять раненого (*описание будет в тексте про музыкальный движок*).
Эффект: **Плюс Зона**.
ВАЖНО: целью не можешь быть ты сам.
- **Force Drain (фОрс дрЭйн)** — способность самоисцеляться за счет впитывания жизненных сил другого персонажа.
Эффект: **Минус Зона** противнику, **Плюс Зона** себе.
ВАЖНО: в случае, если противник тяжело ранен, эффект **Плюс Зона** себе — не проходит. В случае, если у вас уже полная цепочка (а противник еще не тяжело ранен), увеличивает цепочку впитавшего Силу на одну зону — **Зону Корпус** (до конца боя добавляя ее в конец цепочки).
- **Deflect (дефлЕкт)** — способность, мастерски владея световым мечом, отбивать выстрелы из бластеров.
Эффект: **Неуязвимость бластеры**.
Необходимо успеть применить в течение 5 секунд после попадания из бластера. Нужно достать меч и начать делать «восьмеркообразные» фигуры перед собой. Работает далее все время, пока световой меч в руках. Дает неуязвимость ко всем попаданиям бластеров, включая те, в ответ на которые применена (и легких, и тяжелых), КРОМЕ попаданий в спину. Обычно наличие данной способности подразумевает неограниченное количество ее применений.
- **Rebuke (ребьЮк)** — способность отвести форсовую атаку (**НЕ гаджет!**). Можно применять не только на себя. Необходимо успеть применить в течение 5 секунд после попадания способности.
Эффект: **Неуязвимость к только что попавшей способности Силы**.

ВАЖНО: способности Силы применяются к персонажам на расстоянии не больше 7 метров.

Дуэль Силы

В фильмах все мы видели красиво сражающихся друг с другом на световых мечах персонажей. Для того чтобы увидеть такие эпизоды в игре, мы вводим данную модель.

Некоторые персонажи — форс-юзеры обладают способностью «**Дуэль Силы**». Это аналог высокого мастерства владения световым мечом и тренировок с Силой именно в этом аспекте. Персонаж, обладающий данной способностью, может заявить: «**<имя противника>, Дуэль Силы!**» Целью должен быть также форс-юзер. Если против вас заявляют данную способность, а вы не форс-юзер — игнорируйте. Если способность успешно применена против форс-юзера (ориентируйтесь на наличие светового меча) — начинается схватка, в которой действуют следующие дополнительные правила до окончания боя:

- **Неуязвимость ко всему** вне этой схватки. Снимать зоны и воздействовать на вас может только участник схватки.
- **До конца!** на всех участниках схватки.
- В любой момент к схватке могут присоединиться за одну из сторон, используя свойство «**Дуэль Силы**», если оно есть.
- Мы ожидаем во время использования этого свойства красивых боев с элементами саберфайтинга.
- Мы ожидаем, что данную способность НЕ будут применять для того, чтобы «вдвоем с товарищем неуязвимыми пройти вот эти 5 метров», это именно бой с врагом.

Технические устройства (гаджеты)

На нашей игре возможны различные технические устройства (одноразовые, если не указано иное), позволяющие воздействовать на персонажей. Наличие таких устройств у вас на старт игры обсуждается с мастерами. Любое устройство представляет собой предмет, который при применении необходимо бросить на землю, и сертификат с описанием действия. Примеры устройств (неполный список):

- **Медпак.** Эффект: **Плюс Зона.** Может применяться тяжелораненым. Применение требует 15 секунд, применяется только ВНЕ боя.
- **Термальный детонатор.** Эффект: **Минус Зона.** В закрытом помещении применяется на ВСЕХ в комнате, включая применяющего (если он внутри).
- **Шоковая граната.** Эффект: **Замри.**
- **Статическая сеть.** Эффект: **До конца!**

Прочие правила: Обыск, изъятие оружия, оглушения, кулуарки, связывание и т. п.

- Оглушений и кулуарных убийств на игре нет.
 - **Связывание** — по игре, на конечности накидывается петля из веревки. Оставшись без присмотра, персонаж может освободиться за 5 минут. С чужой помощью — мгновенно. Связать можно **не сопротивляющегося** или **тяжелораненого** персонажа.
 - **Обыск персонажей** — по игре, называете конкретные места (карманы, сумки, сапоги) — обыскиваемый выкладывает все игровые предметы. Предполагается, что посвятив 5 минут обыску, вы можете найти ВСЁ, что есть у персонажа. Обыскивать можно **не сопротивляющегося** или **мертвого** персонажа. Уточняем, что на игре есть предметы (обычно связанные с Силой; вы поймёте, увидев их), их нельзя прятать в локациях, а обязательно носить с собой.
 - **Обыск локаций** — по жизни. Мы просим все игровые вещи в локации располагать так, чтобы предмет был виден без дополнительных манипуляций.
 - **Переноска тел** — по игре, не быстрее шага.
-

Правила по смерти

Персонаж может умереть в результате добивания (см. Правила по боевке и специальным возможностям) или в ряде исключительных случаев, о которых вам в явном виде сообщит игротех. В случае смерти остаетесь на месте в течение 15 минут, после чего, оставив на месте все игровые предметы, отправляетесь на мастерку.

На мастерку вы прибываете всё ещё своим персонажем - пожалуйста, не игнорируйте этот этап игры, на нём ваша история не совсем заканчивается.

Судьбы Мира (Турнир)

Звездные войны — очень полярный сеттинг. Добро и зло, светлая сторона Силы и темная сторона Силы, Республика и Империя ситов — противопоставление полюсов и их борьба являются важнейшей темой этой вселенной, и мы хотим поговорить о них в двух аспектах.

- 1. В политическом. О том, как Империя ситов может изнутри влиять на Республику.*
- 2. В аспекте Силы. Важной мыслью для нас является то, что действия каждого персонажа могут иметь отклик в Силе.*

Держа в голове эти два пункта, мы хотим анонсировать правила по Судьбам Мира.

Судьбы Мира

Судьбы Мира — формализованные политические цели персонажей, Домов и иных сил, записанные на специальных картах. Одной цели всегда соответствует несколько вариантов ее достижения. В зависимости от выбранного варианта будет происходить перераспределение стартового влияния и прокачка Республики (за счет усиления Империи Тапани, входящей в ее состав) или Империи ситов (за счет ослабления позиций Империи Тапани или изменения статуса этого государства в Республике), а также светлой или темной стороны Силы (не всегда коррелирует с первым).

Карта Судьбы Мира представляет собой перечень действий, которые необходимо совершить, и ресурсов, о получении которых нужно договориться, для достижения цели. *Технически мы берем за основу систему “кризисов” из настольной игры Battle Star Galactica, для прохождения которых необходимо вкладывать ресурсы определенного вида, тогда как все остальные ресурсы идут в минус прохождению.*

Ресурсы

Второй вид карт в игре — карты ресурсов.

Каждая политическая сила на игре имеет набор ресурсов, который характеризует влияние в одной из сфер:

- Доступ к гипер-маршруту;
- Военные корабли;
- Грузовые корабли;
- Ресурсная база;
- Развитие технологий;

- Инвестиции;
- Связи в преступном мире.

Ресурсные карты выдаются главам Домов или иным политическим силам один раз - на начало игры в соответствии с их стартовым влиянием. Эти ресурсы в ходе договоренностей можно передавать другим персонажам. Украсть их нельзя.

Новые карты ресурсов могут появляться в игре в зависимости от результата сыгранных карт Судеб Мира.

Вложенные карты ресурсов возвращаются (или не возвращаются) в полном (не всегда) объеме владельцам. Данная информация будет указана на всех картах Судеб Мира.

Влияние

Количество карт ресурсов одного вида на руках у той или иной силы означает величину ее влияния в определенной сфере.

- 1 карта ресурсов дает 2 влияния.
- 2 карты ресурсов - 4 влияния.
- 3 карты ресурсов - 6 влияния.
- 4 карты ресурсов - 10 влияния. Это максимальная величина влияния в каждой сфере по отдельности.

Также есть карты особого влияния:

- Император - 10 влияния;
- Супруга Императора - 2 влияния;
- Сенатор - 4 влияния;
- Канцлер - 6 влияния.

Действия для решения Судеб Мира

Вся игра поделена на четыре цикла, в конце каждого из которых будут показаны итоги и по реализованным, и по нереализованным картам Судьбы Мира. Результат будет отображен в игровом пространстве посредством игровых событий с участием значимых NPC и игротехов.

В начале каждого цикла каждый из Великих Домов Тапани заявляет две карты Судеб Мира, одну из которых он может попытаться реализовать. Обе карты появляются на специальной турнирной доске и доступны к ознакомлению всем желающим. *Две карты заявляются, чтобы не было понятно, какую из них планирует разыгрывать Дом.*

Другие силы на игре разыгрывают свои карты Судеб Мира в закрытую (если хотят, могут в открытую).

На картах Судеб Мира указывается перечень необходимых ресурсов, а также их требуемое суммарное количество.

Если в реализацию данной карты вкладываются указанные на ней карты ресурсов, они идут в плюс. Если вкладываются карты неуказанных ресурсов - они идут в минус.

Например, необходимо суммарно вложить 12 карт “военные корабли”/”инвестиции”/”развитие технологий” для успешной реализации события карты Судьбы Мира. Несколько семей вложили суммарно 12 карт. Но две другие семьи вложили 2 карты “ресурсная база”. Таким образом, $12-2=10$. То есть данная карта Судьбы Мира не реализована с некоторыми последствиями.

Вкладывать карты ресурсов в свою или чужую карту Судьбы Мира можно в течение текущего цикла. Для вложения необходимо передать их специальному мастеру. В его конце будет подведен итог по данной карте.

Карты особого влияния (Император, Канцлер, Сенатор, Супруга Императора) также могут вкладываться в реализацию карт Судеб Мира. Такие карты нейтрализуют по выбору владельца или часть карт ресурсов за реализацию Судьбы Мира, или часть карт ресурсов против реализации (Император - нейтрализует 4 карты; Канцлер - 3; Сенатор - 2; Супруга Императора - 1). Такие карты всегда возвращаются на руки владельцам в следующем цикле.

Победитель

В конце игры Дом или политическая сила, занявшая первое место по суммарному влиянию последнего цикла, имеет самое большое влияние на трон Империи Тапани. Это может быть как непосредственная претензия на трон, так и теневая (то есть Император остается прежним, но зависит от преступного мира, например).

Империя ситов в игре

В зависимости от того, насколько будет прокачана Империя ситов по ходу игры, у нее появится больше возможностей по тому, как именно она может повлиять на Империю Тапани. Перечень возможных действий будет изначально известен лишь нескольким представителям Империи ситов на турнире.

Отклик в Силе

Форс-юзеры при помощи музыкального движка смогут «чувствовать» изменение баланса Силы.