

Правила ПРИ «Disco Oblivion»



"Говорят, здесь мы найдем ответы на самые страшные вопросы нашего времени: здесь самое высокое социальное напряжение, самый сильный раскол. Мы с вами, друзья мои, находимся в ненужной части очень нужного места. Мы обитаем в мыльном пузыре рыночного миража, подпитываемого кокаином и денежными вливаниями, во времена, чьими величайшими достижениями являются межизолярная коммуникация, тематические музыкальные сборники, радиация и цветной пластик. Мы живем в эру истории, а в глазах истории мы все всегда мертвы."

♪ Организационная информация ♪

Участие в игре возможно только при подаче и согласовании заблаговременно, а также при сдаче установленного взноса.

Место проведения

ОКСЦ "Полёт", комфортабельная база отдыха с удобствами и питанием в 20 км от МКАДа.

Тайминг игры

Старт игры: 18.05 (четверг) — готовность 20:00–21:00, старт 22:00

Завершение игры: Поздний вечер – ночь с 20 на 21.05 (с субботы на воскресенье)

Заезд: 18.05 (четверг) не ранее 13:00

Выезд: 21.05 (воскресенье) до 12:00

Условия проживания

База арендуется на игру полностью, на ней не будет людей, не включённых в мероприятие, кроме сотрудников базы и ресторана. Калитка и ворота базы запираются на время проведения игры и до выезда игроков с базы, кроме экстренных случаев.

Расселение по домам планируется, исходя из сюжетной логики и здравого человеческого смысла. Постельное бельё и полотенца предоставляются базой.

В каждом номере проживает не более 3 человек. Санузел может быть смежным для одного номера или отдельным для блока из двух номеров. В номерах есть кровати, стулья, шкаф, розетки, тумбочки.

Вы можете привезти с собой комплекты посуды, фены. Просим не привозить с собой чайники, чтобы не перегружать электросеть.

На базе есть wi-fi, хорошо ловит мобильная сеть (могут быть проблемы со связью в корпусах).

При входе в номер просим вас по возможности разуваться в прихожей.

Питание

Завтрак (19, 20 и 21 мая) – с 9:00 до 11:00

Обед (18, 19 и 20 мая) – с 14:00 до 16:00

Ужин (18, 19, 20 мая) – с 19:00 до 21:00

Время питания может сместиться, утвержденное расписание будет висеть на входе в ресторан.

Правила пребывания на базе

Помните, что, приезжая на игру, вы соглашаетесь с этими правилами, и мы настоятельно просим вас соблюдать их.

1. При заселении необходимо иметь при себе документ, удостоверяющий личность.
2. Запрещено наносить ущерб имуществу базы, в том числе нарушать целостность мебели, стен, потолка, пола и их покрытия. Возмещение ущерба в случае утраты, повреждения или порчи имущества базы производится причинившими его проживающими лицами; оценка нанесённого ущерба производится на основании акта «О порче имущества».
3. Курение на территории базы разрешено в специально отведённых для этого местах, обозначенных знаком “Место для курения”, в беседках и рядом с урнами. Курение любых сигарет, в том числе электронных, кальянов, трубок и сигар внутри домов, номеров и прочих помещений базы запрещено.
4. Необходимо соблюдать правила пожарной безопасности на всей территории базы и во всех её помещениях. Запрещено использовать в помещениях открытый огонь (газовые плитки, горелки, свечи и т.п.).
5. Купание в открытом водоёме, находящемся на территории базы, запрещено на протяжении всего времени пребывания на базе.
6. Настоятельно просим вас не мусорить и не бросать окурки на территории базы, в том числе в пруд. Около каждого дома и других зданий есть урны.

Игрокам квартала Гранд-Курон напоминаем также о необходимости привозить антуражные источники света, автономные или работающие от розеток.

Красные флаги

- Время и место действия игровых событий сознательно выбраны близкими, но не совпадающими с компьютерной игрой. Вы можете почерпнуть из первоисточника информацию о мире, но не ожидайте увидеть представленные там места или именных персонажей.
- К участию в игре не допускаются лица младше 18 лет. Животные на полигоне запрещены.
- Игра идёт нон-стоп, без “тихого часа”, перерыва в работе моделей и в боевых взаимодействиях.
- Обязательный фотодопуск на все роли и “маскировка” всех современных вещей (камеры, фотоаппараты, телефоны при необходимости использования).
- В течение всего времени пребывания на территории проведения игры запрещено хранение, продажа, передача и употребление наркотических веществ, а также нахождение в состоянии наркотического и чрезмерного алкогольного опьянения. Любой игрок при любом из этих действий и состояний будет удалён из пространства

игры и с территории её проведения.

- Вся мастерская группа будет находиться в пространстве игры в качестве игротехнических персонажей (не на позиции игроков) и будет обозначена яркими заметными маркерами игротехников.
- Сюжетное положение и мировоззрение персонажей может не совпадать и не обязано совпадать с личными убеждениями и мировоззрениями игроков и мастерской группы.

♪ Правила по костюмам ♪

На нашей игре каждому игроку потребуется минимум два костюма.

Первый — дневной: это поношенная, неяркая одежда, в которой удобно выполнять повседневную работу. Второй — вечерний: лучший наряд, в котором невозможно остаться незамеченным на танцполе. В обоих случаях мы опираемся как на костюмы персонажей компьютерной игры *Disco Elysium*, так и на моду эпохи диско. Мы не реконструируем обозначенный период и не создаем косплей персонажей игры, но ваши костюмы должны соответствовать эстетике мира и социальному положению персонажа. Каждая роль на нашей игре подразумевает обязательный допуск антуража до игры.

Для моды 70–80-х годов характерен в частности большой акцент на спортивной одежде: характерных контрастных полосках, тканях и силуэтах. Пожалуйста, выбирая подобные элементы одежды, отпарывайте или перекрывайте на них лейблы. Также при выборе принтов на футболках обязательно учитывайте, что было бы уместно в рамках игровых реалий.

Схема взаимоотношений в соответствии с социальной идентификацией
Для каждой группы персонажей присущ определенный элемент антуража, который обозначает его принадлежность к общности. Последствия отсутствия маркера в костюме могут разнообразны:

- Ваши товарищи могут поинтересоваться, не стыдитесь ли Вы случаев их и своей принадлежности к той или иной социальной группе;
- Вы становитесь лакомой добычей для кого угодно на улице, поскольку, если Вы не принадлежите к какой-либо группе, то и вступить за Вас некому.

Долорианская Церковь Человечества — Х-образный крест

Магазин “Альбатрос” — поясная кобура

Офис индотрибы “Brightest Star” — этнический шарф

Газета “Periphereique” — бейдж представителя прессы

Бездельники и прочие творческие личности — большие солнцезащитные очки

Кафетерий “Бочка” — галстук-бабочка

Виллалобос — красная бандана

Свалка — наушники с оголовьем

Молодежная спортивная школа — боксерские бинты

Портовые рабочие и их семьи — грузовой крюк на поясе

Притон “Дверь к реке” — ремень с массивной пряжкой

Беднота — вязанные перчатки без пальцев

Приезжие инженеры из Граада — пояс для инструментов

Помимо описанных выше групп персонажей, в мире игры вы сможете встретить и другие:

Сотрудники РГМ, офицеры и патрульные — могут носить темно-синюю униформу или быть в гражданском. В обоих случаях их можно узнать по нашивке в виде белого прямоугольника на рукаве.

Добровольцы, работающие на месте аварии реактора “Народный котел” — носят либо ярко-оранжевые жилеты, либо аналогичные нарукавные повязки, отмеченные белым треугольником.

Ниже представлена схема взаимоотношений между различными группами персонажей. Исключение, безусловно, составят персонажи, которые фигурируют у вас в завязках: с ними вы близко знакомы лично, и ваше отношение друг к другу выстраивается на основании совместных фактов биографии. Эта матрица уместна в том случае, когда собеседник для вас обезличен: вероятно, вы виделись, может, даже перекинулись парой слов, но в вашей жизни он лишь случайный гость.

	ДОПОРИАНСКАЯ ЦЕРКОВЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА	МАГАЗИН «АЛЬБАТРОС»	ОФИС ИНДЮСТРИИ «BRIGHTEST STAR»	БЕЗДЕЛЬНИКИ, ТВОРЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ	КАФЕТЕРИЙ «БОЧКА»	ВИЛЛАЛОБОС	СВАЛКА	МОЛОДЕЖНАЯ СПОРТИВНАЯ ШКОЛА	ПОРТОВЫЕ РАБОЧНИЕ И ИХ СЕМЬЯ	ПРИТОН «ДВЕРЬ К РЕКЕ»	БЕДНОТА	ИНЖЕНЕРЫ ИЗ ГРААДА
ДОПОРИАНСКАЯ ЦЕРКОВЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА	СВОЯ	Положительное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	Положительное	Нейтральное	Негативное	Положительное	Негативное
МАГАЗИН «АЛЬБАТРОС»	Положительное	СВОЯ	Негативное	Положительное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	Положительное	Негативное	Нейтральное	Положительное	Негативное
ОФИС ИНДЮСТРИИ «BRIGHTEST STAR»	Нейтральное	Негативное	СВОЯ	Положительное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	Положительное	Нейтральное	Положительное
БЕЗДЕЛЬНИКИ, ТВОРЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ	Негативное	Положительное	Положительное	СВОЯ	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	Негативное	Негативное	Нейтральное
КАФЕТЕРИЙ «БОЧКА»	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	СВОЯ	Нейтральное	Негативное	Положительное	Нейтральное	Негативное	Негативное	Нейтральное
ВИЛЛАЛОБОС	Негативное	Негативное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	СВОЯ	Нейтральное	Негативное	Негативное	Положительное	Нейтральное	Нейтральное
СВАЛКА	Нейтральное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	СВОЯ	Положительное	Негативное	Нейтральное	Негативное	Положительное
МОЛОДЕЖНАЯ СПОРТИВНАЯ ШКОЛА	Положительное	Нейтральное	Нейтральное	Негативное	Положительное	Негативное	Положительное	СВОЯ	Нейтральное	Негативное	Негативное	Нейтральное
ПОРТОВЫЕ РАБОЧНИЕ И ИХ СЕМЬЯ	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	Негативное	Негативное	Нейтральное	СВОЯ	Нейтральное	Негативное	Положительное
ПРИТОН «ДВЕРЬ К РЕКЕ»	Негативное	Нейтральное	Положительное	Негативное	Негативное	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	СВОЯ	Положительное	Негативное
БЕДНОТА	Положительное	Нейтральное	Нейтральное	Негативное	Негативное	Нейтральное	Нейтральное	Негативное	Негативное	Положительное	СВОЯ	Нейтральное
ИНЖЕНЕРЫ ИЗ ГРААДА	Негативное	Негативное	Положительное	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	Негативное	Нейтральное	СВОЯ

СВОЯ - ■ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ - ■ НЕЙТРАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ - ■ НЕГАТИВНОЕ ОТНОШЕНИЕ - ■

В матрице отсутствуют три группы персонажей, отношение к которым у всех жителей Ревашоля примерно одно и то же:

- К журналистам из газеты “Periphereique” отношение нейтральное;
- К добровольцам, занимающимся очисткой реактора “Народный котел”, отношение уважительное;
- К сотрудникам РГМ отношение негативное, но никто не решается на открытое противостояние с ними, не имея на то веского повода.

Для того, чтобы найти общий язык с кем-то, кто изначально к вам не предрасположен, можно притвориться кем-то, кто будет ближе ему по духу. Для этого достаточно временно избавиться от маркера своей социальной группы, при необходимости немного подправить костюм, а главное — обзавестись другим подходящим маркером. Приобрести его вы сможете в одном из магазинов: в каждом из районов есть торговая точка, где можно приобрести маркеры, относящиеся к группам двух других районов. Так, в “Альбатросе” в Гранд-Куроне можно купить маркеры групп из Выгоревшего

квартала и Коул-сити; в коммисионке Выгоревшего квартала вы найдете маркеры групп Гранд-Куруна и Коул-сити; у скупщика в притоне в Коул-сити найдутся маркеры групп из Гранд-Куруна и Выгоревшего квартала.

Настоятельно просим вас не пренебрегать этими правилами, аргументируя это тем, что вам удалось запомнить, у кого из игроков какая роль. Хотя у нас на игре всего 80 человек, на самом деле мы моделируем жизнь города с населением куда большим, где каждый ежедневно встречает десятки незнакомых людей, каждого из которых запомнить попросту невозможно.

Политическая принадлежность



Каждый персонаж обладает некой ценностной системой взглядов, но не каждый причисляет себя к какому-либо политическому движению. При наличии желания акцентировать внимание на политических взглядах персонажа в его облике можно использовать цветовые акценты и символику в антураже.

Коммунисты (социалисты)

В настоящее время принадлежность к этому течению демонстрировать уже не столь рискованно, как еще десять лет назад: раньше за подобную манифестацию расстреливали без разбирательства. И все же это верный

способ стать в глазах окружающих косвенным виновником всех их бед.

Символом коммунистов является перевернутая пятиконечная звезда в обрамлении оленьих рогов, белая на черном фоне, а официальным цветом считается белый.

Националисты (традиционалисты, монархисты)

Представители этого течения крайне остро реагируют на попытку приравнять их к фашистам. В отличие от прочих идеологий, именно эта имеет простое и понятное объяснение для каждой, даже самой мелкой неприятности. Причина в отсутствии сильного и самобытного государства, утрате национальной гордости и кровосмешении с представителями других народов.

Символом националистов является вязанка веток, перекрещенная с топором, а их официальным цветом считается коричневый.

Моралисты (либералы)

Единственное разумно выглядящее политическое течение. Приятно ощутить свою причастность к тем, кто в настоящее время по сути правит миром, не призывая при том к войне и убийствам. Однако не стоит забывать, что морализм — идеология, порожденная Коалицией, той самой, что утюжила Ревашоль бомбардировками, превратив его впоследствии во что-то вроде колонии. В мирное же время настоящие моралисты «верят в права на недра и в то, что не стоит стрелять людям в головы». В конце концов, люди — это тоже ценный ресурс. Эта идеология манифестирует вовсе не убеждения, а стремление к контролю.

Символом моралистов является незабудка, а их официальным цветом считается "сигнальный" синий.

Ультралибералы

Представителей этого политического течения можно было бы описать как анархистов, которые чрезмерно озабочены извлечением финансовой выгоды. Они способны найти общий язык с кем угодно ради выгоды и мимикрировать под любую другую идеологию, в конце концов каждый заинтересован в деньгах для достижения своих целей. Именно таким образом в ходе революции ультралибералы объединились с коммунистами, заключив соглашение о последующем извлечении выгоды.

Символом ультралибералов является Франконегрийская солнечная корона, а их официальными цветами считаются желтый или золотой.

♪ Хиты, состояния и смерть ♪

Хиты – это показатель здоровья персонажа. Базовое количество хитов каждого персонажа – 2.

В игровом пространстве отсутствует какая-либо броня, которая повышала бы количество хитов или препятствовала хитосъему. Возможно временное увеличение хитовки на 1 за счет приема соответствующих препаратов (подробнее – в правилах по препаратам). Это временный хит, снятие его не считается ранением, его нельзя восстановить лечением. Восстановление хитов осуществляется за счет приема лекарств.

Легкое ранение – это состояние, в котором пребывает персонаж, у которого был снят 1 хит из двух базовых (то есть остался 1 хит).

Ограничения для состояния:

- нельзя бегать, передвигаться можно только шагом
- нельзя принимать участие в работе моделей (различного рода исследования, крафт, добыча ресурса)
- нельзя отправиться в данжи «Народный котёл» и «Язва»

Через 30 минут с момента получения персонаж теряет еще 1 хит, и легкое ранение прогрессирует в тяжелое.

Тяжелое ранение – это состояние, в котором пребывает персонаж, с которого сняты все хиты (то есть в 0 хитов).

Ограничения для состояния:

- нельзя бегать, нельзя ходить самостоятельно (только опираясь на другого человека, на стену или какую-либо конструкцию вроде костылей или ходунков), можно ползти
- нельзя кричать и громко разговаривать
- нельзя активно участвовать в боевом взаимодействии, тяжело раненный беззащитен перед любой агрессией в свой адрес
- нельзя принимать участие в работе моделей (различного рода исследования, крафт, добыча ресурса)
- нельзя отправиться в данжи «Народный котёл» и «Язва»

Через 30 минут с момента получения персонаж теряет еще 1 хит, и тяжелое ранение прогрессирует в состояние смерти.

Истощение – это состояние, в котором максимум хитов персонажа снижается до 1. Это состояние может быть получено в результате чрезмерного облучения (работы по расчистке реактора – наиболее частая причина) или в качестве последствия приема наркотиков. Все игротехнические ограничения для этого состояния идентичны легкому ранению, но через полчаса человек не потеряет автоматически еще 1 хит:

- нельзя бегать, передвигаться можно только шагом
- нельзя принимать участие в работе моделей (исследования, крафт, ремонт)
- нельзя отправиться в данжи «Народный котёл» и «Язва»

В зависимости от причин истощения, оно может быть нейтрализовано теми или иными препаратами. Если персонаж в состоянии легкого ранения получил состояние истощения, то его максимум хитов равняется 1, и ранение сохраняется, но теперь его организм переживает его куда тяжелее: ранение становится тяжелым, текущее количество хитов – 0, через полчаса без приема лекарств персонаж умрет.

Если состояние истощения было излечено, то максимум хитов персонажа восстанавливается до 2. Ранения сохраняются и требуют отдельного лечения.

Когда персонаж в состоянии истощения получает эффект отката от наркотиков, для него ничего не меняется, но перманентное истощение всегда приоритетно над временным.

Получить истощение от облучения поверх истощения от наркотиков невозможно, поскольку для этого необходимо отправиться в данжи, недоступные для персонажа с истощением. Если персонаж в истощении от излучения должен получить истощение от наркотиков, то один эффект не накладывается на другой. Фактически с ним ничего не происходит: его физические параметры никак не меняются, а лечить ему следует по-прежнему истощение от облучения.

Смерть – это состояние, в котором пребывает персонаж после того, как потерял все хиты и еще 1. Это может произойти в результате добивания или невылеченного вовремя тяжелого ранения.

Основной алгоритм действий в случае смерти следующий:

- После смерти персонажа игроку следует выждать на месте 10 минут и, если с его телом не будут производиться никакие взаимодействия, отправиться на мастерку.
- В случае, если с его трупом решат “поиграть” (похоронить, переместить тело, обыскать, съесть, сфотографировать и т.д.), следует молча, без активного участия дожидаться окончания взаимодействия, а затем отправиться на мастерку.
- С мастерки игрок будет отведен туда, где ему предстоит в игровой форме сначала завершить окончательно существование прошлого персонажа, а затем сформировать личность нового.
- Игровые ценности, которые не были изъяты с тела, следует сдать в мертвятнике мастеру.
- Выход из мертвятника в прежней роли не возможен.
- По окончании создания личности нового персонажа следует отправиться на ресепшн гостиницы, где вам будет выдан новый паспорт игрока. Добро пожаловать в Ревашоль. Снова.

♪ Оружие и допуск ♪

Огнестрельное оружие

Огнестрел в мире игры – довольно редкое явление, особенно качественный. Он стоит баснословных денег, а те пушки, которые еще сохранились у гражданского населения – зачастую ржавые пережитки революции, опасные для своих владельцев едва ли не больше, чем для тех, на кого они наводят ствол.

Огнестрельное оружие моделируется игрушками NERF и аналогами от других производителей, не выглядящими чрезмерно футуристично и стреляющими одиночными выстрелами полноразмерными стрелками (дартами) либо стандартными шарами. Автоматические модели не допускаются, тюнинг запрещен. Все оружие должно быть эстетично покрашено (без использования ярких цветов). До игры необходимо предоставить его на допуск внешнего вида (это можно сделать до заезда на полигон с региональным мастером), а также на допуск безопасности (непосредственно на полигоне, возможен тест на владельце).

Те персонажи, которым разрешено на старт игры иметь огнестрельное оружие, уведомлены об этом. Притом модели на шарах будут моделировать качественное, современное оружие. Модели на стрелках будут моделировать устаревшее и ненадежное оружие, склонное к поломке в самый неподходящий момент. Какое именно оружие допустимо иметь персонажу на старт игры, также будет оговорено заранее. В ходе игры можно обзавестись оружием: купить, украсть, снять с трупа и т.д.

Огнестрельное оружие реально трофеится!

Забирая чужой пистолет, игрок принимает на себя ответственность за его возможную поломку и необходимость компенсировать ее хозяину пистолета. Также игрок, привозя на игру модель огнестрельного оружия, осознает риск возможной порчи другими людьми.

Оружие игротехников может отличаться от требований, предъявляемых к оружию игроков: оно может быть автоматическим. Оружие игротехников (кроме игротехников данжей) трофеится по общим правилам.

Поражаемая зона для огнестрела – все тело, кроме головы и паха. Попадание из огнестрела снимает с персонажа 2 хита, но не ниже нуля (то есть, если выстрелить в легко раненного персонажа, он станет тяжело раненым, а не мертвым).

Поломка, починка и перезарядка огнестрела

Игрокам запрещено привозить и использовать собственные заряды для оружия!

Огнестрельное оружие, работающее на стрелках, моделирует старые, ненадежные модели, подверженные частой поломке. Приобрести снаряды для них можно у некоторых игротехнических персонажей и обязательно сразу с зарядкой в магазин. Приобрести стрелки “россыпью” нельзя. Подбирать отстреленные снаряды с земли запрещено. Допустимо приносить с собой сменные магазины, если модель оружия их подразумевает. Игрокам запрещено самостоятельно доставать или заряжать снаряды! Приобрести и зарядить можно любое количество снарядов рамках

финансовых возможностей персонажа, вместимости магазина оружия и фактического наличия у продавцов. Однако при покупке и зарядке игротехником случайным образом будет замешиваться “испорченный” снаряд. При большой вместимости магазина их может быть несколько. Это стрелка, модифицированная таким образом, чтобы при выстреле упасть сразу после вылета из ствола и выбросить облако конфетти. Она может оказаться как первой в магазине, так и последней. Когда она вылетает из ствола, оружие считается испорченным: в старом стволе сдетонировал патрон. С его владельца снимается 1 хит, а оружием нельзя пользоваться до починки.

Починка оружия доступна некоторым персонажам в игре. Она потребует ряда несложных манипуляций (подробности известны тем игрокам, кому предстоит играть в эту модель). После этого оружием снова можно пользоваться, а не отстреленные снаряды в нем остаются.

Оружью, стреляющему шарами, поломка не грозит. Однако и снаряды для него весьма дефицитные и дорогостоящие. Их можно приобрести у игротехнических торговцев или иным образом достать в игре. Допускается самостоятельно доставать и заряжать их. Запрещено поднимать отстреленные шары с земли.

Холодное оружие

Холодное и импровизированное оружие в мире игры доступно абсолютно любому. Его легкая доступность моделируется тем, что каждый игрок может привезти свое холодное или импровизированное оружие без каких-либо количественных ограничений. Также оно не трофеится.

Холодное оружие моделируется протектированными моделями (lagr), допускаются мягкие ножи coldsteel. Все оружие должно соответствовать логике и эстетике мира (бита с гвоздями подойдет, двуручный меч – нет). Максимальная длина – 1 метр, включая рукоять. Клинковая часть оружия при наличии таковой обязательно должна быть покрашена под металл (в первую очередь касается ножей coldsteel). До игры необходимо предоставить его на допуск внешнего вида (это можно сделать до заезда на полигон с региональным мастером), а также на допуск безопасности (непосредственно на полигоне, возможен тест на владельце).

Поражаемая зона для холодного оружия – все тело, кроме головы, шеи, паха, кистей и стоп. Ощутимое и акцентированное попадание холодным оружием снимает с персонажа 1 хит. Серия попаданий типа “швейная машинка”, то есть неамплитудных и слабых, засчитывается как одно попадание.

♪ Другие взаимодействия ♪

Добивание

Добить можно только персонажа в состоянии тяжелого ранения. Добивание происходит только вне боевой ситуации. Для этого необходимо нанести персонажу повреждение любым игровым оружием (выстрелить, ударить, порезать), обозначив громко голосом свое намерение и по возможности причину лишения человека жизни (например, “Сдохни, тварь, в назидание всем, кто решится пойти против меня”, “Столько лет я искал мести, и вот теперь наконец умри” или что-то другое уместное на

ваше усмотрение). После нанесения добивающего удара персонаж переходит в состояние смерти.

Оглушение

Оглушение производится путем четкого прикосновения (не удара) небоевой частью любого оружия между лопаток. Это действие должно сопровождаться словесным маркером “Оглушен” (не обязательно говорить настолько громко, чтобы было слышно всем вокруг, главное – чтобы услышала жертва). Оглушенный персонаж теряет сознание на 3 минуты. В это время он аккуратно падает там, где стоял, и не может двигаться, не видит и не слышит ничего вокруг, не взаимодействует ни с кем и ни с чем.

При повторном оглушении с интервалом менее часа персонаж будет в дополнение к обычным эффектам терять 1 хит.

Пленение

Для того, чтобы пленить персонажа, нужно, чтобы он не сопротивлялся, то есть был оглушен, ранен или дал добровольное согласие, например, под угрозой смерти. Пленному необходимо связать руки, накинув на запястья петлю из веревки, цепи, ремня или любого другого подходящего подручного материала. Петля не должна затягиваться, при желании ее должно быть возможно легко скинуть самостоятельно. Ноги связывать запрещено, однако подразумевается, что пленник не может бежать до тех пор, пока кто-либо из его пленителей находится с ним в одном помещении либо ведет его с собой, положив руку на плечо. Кляп моделируется повязкой на нижней части лица. Завязывать глаза, затыкать уши, иным образом лишать дееспособности пленного запрещено.

Если пленный остался в помещении без присмотра, или же если его конвой убрал руку с его плеча при транспортировке, по прошествии минуты он может скинуть путы и попытаться сбежать.

Мы настоятельно просим вас не держать никого в плену подолгу. Активно взаимодействуйте с пленником, выпустите его по прошествии часа под расписку или обещание, обменяйте на выкуп, в конце концов убейте, но не выводите человека надолго из игры.

♪ Правила по препаратам ♪

Все препараты в пространстве игры делятся на два типа: лекарства и наркотики. Употребление и тех, и других, как и хранение в небольших количествах, вполне легально. В отсутствие какой-либо системы здравоохранения в западной части города те или иные препараты являются повседневными спутниками каждого. Не стесняйтесь замешать в своей крови убойный коктейль!

Поскольку качественные, заводские препараты, произведенные сертифицированными фармацевтическими компаниями, не только дорогостоящие, но еще и очень редкие в наши дни, местные умельцы давно наострились подпольно смешивать аналоги из доступного сырья. Разница известна лишь везунчикам, которым довелось попробовать

оригинал: кустарные препараты обладают меньшим эффектом действия и большим количеством побочных. Впрочем, достав качественное сырье, можно замешать что угодно, пусть и не в промышленных масштабах.

Каждый препарат, будь то лекарство или наркотик, оказывает определенный эффект на принявшего, например, какие-то из наркотиков могут дать 1 дополнительный временный хит. Доза препарата моделируется неким физическим носителем (таблеткой, жидкостью, порошком и т.д.) и игровым сертификатом, описывающим его свойства. Прием отыгрывается разрыванием/уничтожением сертификата, реально принимать вещество не нужно, следует отправить физический носитель в одну из коробок для сброса, которые будут расположены в ключевых точках полигона.

Лекарства

Каждая порция лекарства моделируется неким физическим носителем (таблеткой, жидкостью, порошком и т.д.) и игровым сертификатом, описывающим его свойства. Эффект моментальный и наступает сразу после приема.

Нозафед - местная продукция, восстанавливает 1 хит. Если с персонажа были сняты временные хиты, получаемые от приема наркотиков, то они не восстанавливаются, даже если действие наркотика еще не закончилось. Форма выпуска – флакон с диспенсером.

Друамин - заводской препарат, восстанавливает все хиты до текущего максимума. Если с персонажа были сняты временные хиты, получаемые от приема наркотиков, то они не восстанавливаются, даже если действие наркотика еще не закончилось. Форма выпуска – бело-зеленые капсулы.

Магний - местная продукция, позволяет избавиться от состояния истощения, вызванного последствиями приема наркотиков. Форма выпуска – круглая плоская баночка.

Гипногамма - заводской препарат, позволяет избавиться от состояния истощения, вызванного последствиями приема наркотиков. Если принять его во время активной фазы действия наркотика, до отката, то можно не только предотвратить истощение, но и сохранить ясность рассудка при сохранении эффекта на организм (не ловить “приход”, но сохранить +1 хит или возможность видеть суть вещей). Форма выпуска – красно-желтые капсулы.

Пиролидон стоит в списке особняком. Это заводской препарат, предназначенный для нейтрализации облучения. В личном сертификате каждого игрока будет лист для отметок, где игротехниками будут ставиться отметки о том, какую дозу облучения получил персонаж. В основном это грозит тем, кто вызывается добровольцем на расчистку недавно рванувшего реактора “Народный котел”: за такую работу платят неплохие деньги, а заодно выдают и пиролидон, правда, всего одну дозу. Однако возможно столкнуться и с другими источниками облучения. Пиролидон ценен еще и тем, что, имея в своей основе опиоиды, является психоделиком, причем достаточно чистым, без каких-либо “откатов”. Это его свойство является куда более востребованным, облучение же и его последствия не особенно видны для невооруженного взгляда. Форма выпуска – розовые капсулы.

Игромеханика последствий радиационного заражения: набрав 5 точек заражения, персонаж переходит в состояние истощения. При приеме пиролидона необходимо

наклейкой, находящейся в упаковке вместе с сертификатом и физическим носителем, заклеить точку с отметкой на шкале облучения в личном сертификате. После приема пиридола необходимо определить его наркотический эффект (см. ниже, раздел “Наркотики”).

Наркотики

Каждая порция наркотика моделируется неким физическим носителем (таблеткой, жидкостью, порошком и т.д.) и игровым сертификатом, описывающим его свойства. Основной эффект от приёма наркотика наступает сразу после приема. Через указанное время наступает “отходняк”.

В рамках игры мы не моделируем зависимость от тех или иных наркотиков, оставляя отыгрыш на усмотрение игрока. Таким образом, прием наркотиков не будет иметь никаких долгоиграющих последствий для персонажа, а значит, можно ни в чем себе не отказывать. В конце концов, что-то же должно раскрашивать в яркие цвета эту серую жизнь без единого проблеска надежды на лучшее.

Вне зависимости от алкалоида, лежащего в основе наркотика, есть 6 возможных вариантов “прихода”, который поймает принявший его персонаж. Эффект определяется броском шестигранного кубика (будет выдан на старт игры каждому игроку). В зависимости от выпавшей на кубике грани персонаж погружается в тот или иной аспект своей личности на 1 час, все его поступки в течение этого времени совершаются через призму эффекта наркотика.

♪ Внутренняя империя – Интуиция и чутье. Сны наяву.

Идеи для отыгрыша: Это бьющая ключом фантазия, бурные эмоции и яркие предчувствия. Они позволяют вам продираться сквозь невидимые измерения реальности и то, что недоступно простому взгляду. Что происходит на самом деле? Что эти таинственные головоломки значат в мировом масштабе? Внутренняя империя позволяет одушевлять неодушевленное, давая возможность вещам поведать свою историю. Возможно, ваш галстук или ботинки окажутся весьма интересными и понимающими собеседниками.

♪ Трепет – Почувствуйте дрожь. Настройтесь на городскую волну.

Идеи для отыгрыша: Вы можете слышать голос города, по-настоящему слиться с улицей. Это похоже на сверхъестественную способность. Перед вами разыгрываются трагедии прошлого; вы видите то, что происходит на другом конце города. Но чей голос вы слышите? Ведь если вы становитесь крошечным кровяным тельцем, несущимся по венам Ревашоля, то не можете не ощущать, как его тело кровоточит.

♪ Драма – Переиграйте всех. Врите, но не дайте обмануть себя.

Идеи для отыгрыша: Драма заставит вас понять, что мир – это театр. А вы рождены для сцены. Вы сможете виртуозно врать, придумывать удивительные захватывающие истории, применить на себя оригинальные роли и закрутиться в водовороте лицедейства и плутовства! А еще вы будете насквозь видеть жалкие кривляния тех, кто мнит себя талантливыми актерами. Вы раскусите любую ложь. В мгновение ока.

♪ Авторитет – Подавляйте и властвуйте. Заявите о себе.

Идеи для отыгрыша: Получите и укрепите свое превосходство над остальными. Теперь вы можете понять механизмы борьбы за власть внутри банд, оценить, насколько сильно давить на несговорчивого человека, и придумать, как обрести контроль над

ситуацией. Потребуйте к себе уважения. Даже намек на пренебрежение – это повод сломать пару коленей. Однако есть у Авторитета и обратная сторона: если вам не удастся взять под контроль ситуацию, то нервный срыв обеспечен.

♪ Сумрак – Доверьтесь своему телу. Запугивайте людей.

Идеи для отыгрыша: Такая жизнь под стать дикому зверю. Сумрак поможет вам решить – сражаться или спастись. Вы сможете предвидеть развитие событий. Вы будете ощущать уколы страха, которые заставят вас действовать пока не стало слишком поздно. Страх, который способен передаваться окружающим. Сумрак наградит вас агрессией, которая поможет выжать всю информацию до последней капли.

♪ Электрохимия – Отправляйтесь на планету тусовок. Вы любите наркотики, и это взаимно.

Идеи для отыгрыша: Электрохимия – это зверь внутри вас, который только и ждет, чтобы погрузиться в пучину бурных наслаждений. Зачем беспокоиться об отходняке, если можно просто замешать в коктейль еще немного химии? Вы фанат безудержного кайфа, вы можете легко найти общий язык с самым неадекватным собеседником и соблазнить кого только вздумается. Ведь эмоции людей – всего лишь Электрохимия, а значит у вас есть над ними власть.



Прочие эффекты наркотиков напрямую зависят от активного вещества, лежащего в основе, и качества препарата:

Пиролidon (опиоид) – заводской препарат, предназначенный для нейтрализации облучения. Он ценится также и за свои психоделические свойства без каких-либо откатов (подробнее см. в разделе “Лекарства”). Форма выпуска – розовые капсулы.

Спиды (амфетамин) – местная продукция, эффект длится 1 час. Блокирует болевые центры. Игротехнический эффект: +1 хит, эффект не суммируется, если дополнительный хит был снят, то его нельзя восстановить лечением. По прошествии эффекта, через 1 час после приема наступает откат: организм сильно истощен. Игротехнический эффект: помимо потери дополнительного хита, если он не был снят ранее, персонаж получает состояние “Истощение”. Эффект отката длится до тех пор, пока не будет нейтрализован лекарствами. Форма выпуска – белый порошок.

Прептид (амфетамин) – заводской препарат, эффект длится 2 часа. Блокирует болевые центры. Игротехнический эффект: +1 хит, эффект не суммируется, если дополнительный хит был снят, то его нельзя восстановить лечением. По прошествии эффекта, через 1 час после приема наступает откат: организм сильно истощен. Игротехнический эффект: помимо потери дополнительного хита, если он не был снят ранее, персонаж получает состояние “Истощение”. Эффект отката длится час или до тех пор, пока не будет нейтрализован лекарствами. Форма выпуска – круглые капсулы.

Крэк (кокаин) – местная продукция, эффект длится 1 час. Станным образом влияет на нервную систему, как бы расширяя границы сознания и позволяя увидеть истинную суть вещей. Игротехнический эффект: возможность пользоваться УФ-фонариком, чтобы увидеть метки в ультрафиолете. По прошествии эффекта, через 1 час после приема наступает откат: организм сильно истощен. Игротехнический эффект: помимо потери дополнительного хита, если он не был снят ранее, персонаж получает состояние “Истощение”. Эффект отката длится до тех пор, пока не будет нейтрализован лекарствами. Форма выпуска – кристаллы.

Филиппийский кокаин (кокаин) – легендарный наркотик, получивший название в честь одного из правителей Ревашоля во времена монархии, Филиппа III Расточительного. Чистейший наркотик, поистине достойный королей, отличался фиолетовым цветом и, по слухам, позволял наладить контакт с некими метафизическими пластами мироздания. Среди ныне живущих вряд ли найдется тот, кто достоверно знаком с эффектом этого вещества.

♪ Правила по экономике ♪

Экономика является хоть и неотъемлемым, но не слишком значимым пластом нашей игры. Если вы хотите посвятить себя исключительно социальным взаимодействиям, то эта модель позволит вам вовсе не задумываться о том, где взять деньги на свои базовые нужды: они будут удовлетворены по умолчанию. Даже обладание несметными богатствами не обязывает вас играть в модель экономики.

У каждого персонажа есть определенный уровень благосостояния, который определяет наличие или отсутствие у него каких-либо накоплений сверх той суммы, которая необходима ему для удовлетворения его базовых повседневных потребностей. Ежедневно расходуемая сумма условно покрывается ежедневным доходом персонажа. Эти переходящие из рук в руки деньги исчисляются вовсе не реалами, а сентимами, и остаются за кадром.

Всего есть 4 уровня благосостояния. Если персонаж обладает уровнем выше "бедняка", это подкрепляется одной (на старт игры) купюрой того или иного эквивалента, номинал указан в скобках ниже. Персонажи с уровнем благосостояния "бедняк" могут быть и в Гранд-Куроне, и в Коул-сити: имея разный уровень ежедневного дохода, они

и расходуют совершенно разные суммы, которые растут пропорционально уровню жизни.

- бедняк
- есть накопления (20 реалов)
- богат (100 реалов)
- неприлично богат (500 реалов)

Товары и услуги, которые можно приобрести на игре, доступны с того или иного уровня благосостояния. Так, например, выпивка в баре или услуги "девочки" доступны даже бедняку. Однако человек с уровнем "есть накопления" и выше, приобретая их, может ожидать к себе соответствующего обращения. Так, в баре его обслужат быстрее бедняков, а коктейль подадут в чистом стакане; в притоне вместо грязной девки с улицы ему предложат экзотическую красотку и т.д.

Для получения товара или услуги, требующего уровня благосостояния от "есть накопления" и выше, необходимо предъявить имеющуюся у персонажа купюру, НЕ НАДО ее передавать продавцу. Также купюра может быть предъявлена в том случае, если товар или услуга доступны даже бедняку, но персонаж ожидает особого обращения и обслуживания. Этот механизм регламентирует ТОЛЬКО оборот товаров и услуг, реализуемых в специализированных точках: алкоголь в баре, товары в магазине, "девочки" в притоне, проведение службы в Долорианской Церкви, объявление в газете, порция дешевых наркотиков у распространителя. Однако это не отменяет того факта, что вам может быть отказано в товаре или услуге в силу отсутствия или невозможности предоставления: в баре закончился алкоголь, в магазине – патроны, в церкви не оказалось никого из служителей, и некому провести службу, наркоторговцу попросту не нравится твоя рожа. Количество товара в одни руки также будет ограничено, а оптовая закупка потребует доплаты.

Передача купюры осуществляется в том случае, если речь идет о внушительных суммах, выходящих за пределы повседневных трат. Это могут быть большие долги, крупные приобретения, оплата длительного контракта или разовой серьезной услуги (например, заказного убийства) и т.д. Если необходимо передать сумму, меньшую, чем купюра, которая имеется у персонажа, то ее можно гарантированно разменять у игротехнического продавца в комиссионном магазине, либо обменять у другого игрока/игроков на несколько купюр меньшего достоинства (20 реалов разменять нельзя, это минимальный номинал). Допустимо разменять, например, купюру в 100 реалов на пять купюр в 20 реалов, одну оставить себе, а другие четыре раздать друзьям, подняв их из бедности. Но в этом случае вы утратите доступ к товарам и услугам, которые по карману только богачам.

В случае желания приобрести товар или услугу, не соответствующую уровню благосостояния вашего персонажа, с вас имеют право потребовать доплату по бартеру. В случае приобретения товаров и услуг вне специализированных точек или выходящих за пределы компетенции продавца, с вас также могут потребовать оплату по бартеру. Равноценность обмена вы вольны определять самостоятельно в процессе игры, в зависимости как от базовой стоимости предлагаемого товара (уровня, требуемого для его покупки), так и сиюминутной его ценности, актуальности и эксклюзивности.

Оптовые закупки ресурсов, требующихся в рамках игровых моделей (радиодетали для модели инженерии, химикаты для модели создания препаратов), требуют уровня

благосостояния выше “бедняка”. При том некоторые виды ресурсов будут доступны только с уровня “богат”. Уровень благосостояния напрямую влияет на размер партии поставки: так, человек с уровнем “богат”, приобретающий ресурс, доступный для “есть накопления”, получит весьма внушительную партию товара. Если вы желаете приобрести ресурсы, недоступные вашему уровню, либо доступные в количестве большем, чем обычно, то это можно сделать, понизив уровень благосостояния на одну ступень.

Для оформления заказа на оптовую закупку обратитесь к секретарю порта (региональный мастер квартала Гранд-Курон, холл на 2 этаже зеленого корпуса).

В ходе игры вы можете не только сохранить свои накопления или лишиться их, но и преумножить. Это возможно как за счет других игроков (в результате передачи купюры), так и извне. В последнем случае это будет означать, что вам удалось значительно увеличить свой доход в результате какой-либо тщательно продуманной схемы по извлечению прибыли или даже по счастливой случайности.

Игровые ценности

Игровые ценности – это предметы, имеющие ценность в рамках игрового пространства. Они могут быть использованы в качестве предмета торга, могут передаваться, могут быть украдены (есть исключения).

Все игровые ценности должны либо находиться у игрока при себе, либо храниться где-либо в игровом пространстве. Жилые комнаты также являются игровым пространством, исключение составляют санузлы, а также места хранения личных вещей. Запрещено прятать игровые ценности в жилых комнатах в тумбочки, шкафы, под матрасы и т.д., только хранить их на видном месте.

Игровые ценности моделируются соответствующими предметами. При смене владельца происходит передача самого предмета. Игровыми сертификатами сопровождаются только лекарства и наркотики: передача осуществляется для материального носителя и сертификата вместе, сертификат без материального носителя не действителен, материальный носитель без сертификата представляет собой пустую упаковку (должен быть передан мастерам).

Перечень игровых ценностей (может дополняться):

- игровые документы
- музыкальные кассеты
- лекарства
- наркотики
- ресурсы для изготовления препаратов
- рецепты для изготовления препаратов
- лабораторное оборудование
- огнестрельное оружие
- патроны (стрелки не могут передаваться игроками друг другу, приобретаются только у игротехнических персонажей сразу с зарядкой в оружие)
- инструменты и запчасти для ремонта
- инженерные чертежи
- электродетали

- электроприборы, созданные в рамках игровой модели инженерии
- маркеры принадлежности к социальным группам (не отчуждаемы силой, но могут быть приобретены, проданы, отданы добровольно)
- денежные купюры (не отчуждаемы силой, но могут быть обменяны или отданы добровольно)
- холодное и импровизированное оружие (не отчуждаемо силой, но может быть приобретено, продано, отдано добровольно)

♪ Правила по близости ♪

Мир Элизиума пережил немало потрясений за последние десятилетия, а люди пережили немало потерь и трагедий. Но даже в этом мире есть место близости, и духовная близость зачастую значительно важнее физической.

На нашей игре мы не моделируем секс как физическое взаимодействие и заменяем его куда более ценным для полотна игры взаимодействием – эмоциональным.

Взаимодействие персонажей при близости

Акт близости начинается с проговаривания каждым из участников цитаты, соответствующей имеющемуся у персонажа аспекту личности (теги персонажа). Первым начинает инициатор взаимодействия. Карточка с соответствующей вашему аспекту фразой будет в раздаточных материалах, чтобы вы не забыли свою.

Самообладание: “Лучше знать, что тебя водят вокруг пальца, чем быть обведённым вокруг пальца, не зная об этом”.

Эмпатия: “Все мы стремимся урвать любые кусочки счастья, до которых способны дотянуться”.

Авторитет: “Все люди — хищники, с этим ничего не поделаешь. Вопрос лишь в том, у кого зубы острее”.

Трепет: “Истина доступна всякому, кто знает, где искать. Чтобы понять, нужно распахнуть свой разум”.

Внушение: “Когда сильный приказывает, ты приходишь. Но сила сама по себе — лишь зыбкая грань восприятия”.

Сумрак: “Тело – это вещь, а вещи ломаются. Сделай со своим, что получится, пока я не поломал тебе все остальное”.

После того, как цитаты озвучены, в том же порядке участники близости отыгрывают взаимодействие через призму своих аспектов, проявляя их так явно, как возможно, но не называя их. Это может быть два монолога, активный диалог или монологи, перешедшие в диалог – в любом случае это взаимодействие должно длиться не менее 1 минуты, но может быть более продолжительным. Взаимодействие не предполагает физического контакта, но он может быть осуществлен по обоюдному согласию игроков.

Самообладание – Выпрямите спину. Сохраняйте покерфейс.

Идея для отыгрыша: Вы сохраняете невозмутимость и ни за что не сломаетесь на глазах у других людей. Ваши эмоции останутся тайной для других, но именно это поможет вам лучше изучить окружающих. Главное не выдать себя: любую проявленную слабость рано или поздно кто-нибудь использует против вас.

Эмпатия – Чувствуйте других. Задействуйте зеркальные нейроны.

Идея для отыгрыша: Вы способны улавливать сигналы, которые другие наверняка упустили бы: скрытую грусть, странную радость того, кто должен чувствовать себя несчастным, или глубоко спрятанную обиду. Вы способны плакать над чужим горем, или же вам непременно захочется ударить в стену кулаком, ощутив чей-то гнев. Ваша чуткость – ваша сила и ваш враг.

Авторитет – Подавляйте и властвуйте. Заявите о себе.

Идеи для отыгрыша: Прежде всего, вы требуете уважения к себе. Это вы контролируете ситуацию, кто бы что ни думал. Ваше превосходство очевидно, и вы даже не можете помыслить о том, что кто-то может не осознавать этого. Весь ваш вид, ваша речь и ваши движения говорят об одном: вы здесь главный, и никто не посмеет оспорить вашего положения.

Трепет – Почувствуйте дрожь. Настройтесь на городскую волну.

Идея для отыгрыша: Всё, окружающее вас и вашего партнёра, имеет значение и говорит с вами. Тусклая лампа под потолком мерцает в такт вашим движениям и речи. Ветер, что колышет занавески на открытых окнах, наполняет ваши лёгкие и дышит вместе с вами. Шум на улице сливается с шумом крови, пульсирующей в ваших венах. Этот город свёл вас, и вы последовали его импульсу.

Внушение – Очаровывайте мужчин и женщин. Вы — их кукловод.

Идея для отыгрыша: Вы уже не раз вкладывали мысли в людские головы: разжигали вражду, сеяли сомнения, подталкивали к действиям или, напротив, удерживали от ненужных поступков. Вы без стеснения пользуетесь своим обаянием, а вот вас очаровать совсем непросто. Что ж, возможно, хотя бы в этот раз кому-то наконец удастся действительно вас заинтересовать.

Сумрак – Доверьтесь своему телу. Запугивайте людей.

Идея для отыгрыша: Кажется, вам не нужно сражаться или спасаться, и это крайне непривычно. Но вы всегда действуете без оглядки на то, что думают или чувствуют окружающие. Ваша агрессия – это ваша сила. И сейчас непонятно, что страшнее: тени от горы вещей на старом кресле или вы сами.

Маркером завершения этого взаимодействия является фраза: “Но все мы люди, всем нам любопытно послушать, что происходит у других”.

Эту фразу может произнести любой из участников в любой момент (но не ранее, чем через минуту после начала взаимодействия), таким образом подводя акт близости к завершению. Это может произойти слишком рано по мнению партнёра или партнёров по взаимодействию и вызвать недовольство.

После этого, вне зависимости от настроения участников взаимодействия, каждый делится одним фактом о себе. Информация должна быть правдивой: например, вы можете использовать для этого свой слух-правду. Если это повторное взаимодействие с одним и тем же персонажем, расскажите о себе что-то ещё на ваше усмотрение, что будет являться правдой: например, факт из прошлого или настоящего, отношение к какому-то из персонажей, свои намерения или планы.

На этом акт близости заканчивается. Персонажи могут продолжить общение или разойтись в разные стороны, вновь разочаровавшись в попытке найти родственную душу.

Девочки притона “Дверь к реке”

В отличие от близости партнеров, для которых это действие является проявлением взаимной симпатии и желания открыться друг другу больше, для “девочек” в притоне это лишь часть их работы. Несмотря на то, что их клиенты ищут этой близости и пытаются таким образом скрасить своё одиночество или развлечь себя, “девочки”, за исключением личных привязанностей, обычно относятся к близости со своими клиентами немногим отличнo от того, как торговец в лавке относится к куску мяса, проданному очередному покупателю.

В связи с этим взаимодействия с ними имеют следующие особенности:

1. В конце акта близости “девочка” по своему желанию может либо рассказать о себе что-то, что не будет являться правдой, например, ложный слух, или не делиться ничем вовсе.
2. Время взаимодействия с каждой девочкой ограничено: оно всё ещё составляет не меньше минуты, но имеет определённые временные рамки, в зависимости от стоимости её услуг (регулируется песочными часами, которые предоставляются игрокам на этих ролях мастерской группой).

В остальном взаимодействие проходит по тем же правилам, что и обычно.

Близость под действием наркотиков

Вне зависимости от алкалоида, лежащего в основе наркотика, есть 6 возможных вариантов “прихода”, который поймает принявший его персонаж. Персонаж погружается в тот или иной аспект своей личности на 1 час, все его поступки в течение этого времени совершаются через призму эффекта наркотика (подробнее об этом можно прочитать в правилах по препаратам).

В случае, если вы вступаете в акт близости, будучи под действием того или иного препарата, на вас действует и эффект наркотика, и необходимость проявления вашего аспекта личности из списка выше. Таким образом, на вас действуют два аспекта, и в своём отыгрыше вам нужно сочетать оба, совмещая их или метаясь от одного к другому. Впрочем, эффект от наркотика и ваш активный аспект могут совпасть, и тогда вы проявляете этот аспект на максимум, давая понять партнёрам по взаимодействию, что с вами явно что-то не так.

Действие препаратов конечно, и после того, как “приход” заканчивается, большинство из наркотиков даёт неприятные последствия в виде истощения (см. раздел «Хиты, состояния и смерть»). Тем не менее, если во время действия препарата и активного эффекта от него персонаж вступил с кем-то в близость, он сбрасывает напряжение, а кровь куда быстрее прогоняет вещества через организм и избавляется от них. Несмотря на то, что персонажу всё ещё будет крайне паршиво, когда наступит “отходняк”, истощения он не получает.

Близость без обоюдного согласия

На игре не моделируется изнасилование, то есть ваш партнёр или партнеры по взаимодействию в любом случае должны дать согласие на это взаимодействие. Тем не менее, вы можете принудить жертву к близости угрозами, шантажом или иными действиями, ставящими её перед выбором последствий.

В случае, если кто-то из партнёров по акту близости был вынужден пойти на это взаимодействие под явным давлением кого-то из участников, взаимодействие проходит по общим правилам. Однако, при такой ситуации близости, в случае если кто-то – не важно, жертва, принуждающий или оба – находится под действием наркотических веществ, он не избавляется от истощения и получает все последствия “отходняка” в полной мере.

♪ Закрытые блоки правил ♪

На игре отсутствует понятие “профессия”, дающая эксклюзивную возможность взаимодействия с той или иной моделью, однако некоторые блоки правил (например, по химии или ремонту) на старт игры доступны лишь некоторым персонажам. Для создания чего-либо или исследований в рамках той или иной модели персонажу достаточно обладать знаниями о том, как это сделать, а также соответствующими ресурсами и оборудованием. На старт игры тем и другим обладают определенные персонажи, но в ходе игры это может измениться.

♪ Правила по данжам ♪

Госпиталь “Язва”

Время работы данжа – с 9:00 до 21:00. На территории данжа действуют ВСЕ стандартные правила полигона. Помимо них, есть ряд уникальных правил для данной локации:

- Желтый проблесковый маячок над входом означает, что данж свободен. Если в данже находится группа, маячок гаснет. Это позволит вам издалека сориентироваться, стоит ли прямо сейчас выдвигаться туда.
- В данже одновременно может находиться одна группа численностью от 2 до 4 человек.
- На входе в данж необходимо предъявить игротехникам предпоследнюю страницу вашего паспорта игрока, на которой отмечено актуальное количество единиц радиоактивного заражения. Напоминаем, что войти в данж в состоянии истощения нельзя.
- Перед прохождением данжа необходимо внимательно прослушать инструктаж по технике безопасности и руководствоваться им.
- В данже ведется видеонаблюдение и видеосъемка. Если вы не согласны на использование и публикацию видеоматериалов с вашим участием, уведомите об этом игротехника данжа перед началом прохождения.
- Группа должна всегда держаться вместе и находиться в одном помещении. Исключение составляют только мертвые персонажи: после того, как основная группа покинула комнату их местонахождения, они отправляются к выходу из данжа, ни с чем и ни с кем не взаимодействуя.
- С предметами и объектами, помеченными синим цветом, можно взаимодействовать: переключать, переставлять, носить с собой. На выходе из данжа их необходимо сдать. Запрещено прикасаться к колонкам и камерам, передвигать их, включать или выключать.

- Запрещено наносить вред постройкам и конструкциям, взаимодействовать с ними при помощи грубой силы. Используйте для этого только инструменты внутри данжа, помеченные синим. Возможные точки взаимодействия на объектах и конструкциях также помечены синим.
- Когда включается кварцевание (обозначается характерным изменением освещения), необходимо покинуть данж в течение 3 минут. Далее за каждые 30 секунд задержки каждый персонаж будет получать 1 точку радиоактивного заражения.
- Группа должна покинуть данж только полным составом. На выходе из данжа необходимо предъявить игротехникам предпоследнюю страницу вашего паспорта игрока, на которой будут проставлены единицы заражения, которые были получены вами в ходе прохождения.

Реактор “Народный котёл”

Время работы данжа – с 9:00 до 21:00. На территории данжа НЕ действуют стандартные правила полигона. Вместо них в зоне расчистки действуют уникальные правила данной локации. С полными правилами можно будет ознакомиться непосредственно на игре, ниже представлены основные положения:

- Расчистка зоны аварии реактора представляет собой настольную ролевую игру. Ведущий игры (игротехник) выступает в роли бригадира, который выделяет группе участок для работы, объясняет базовые правила, разъясняет происходящее.
- В игру одновременно может играть от 1 до 4 человек. Допустимо присоединение к группе новых участников после начала работ по согласию всех игроков, но группа не должна превысить порог численности.
- На входе в данж необходимо предъявить игротехникам предпоследнюю страницу вашего паспорта игрока, на которой отмечено актуальное количество единиц радиоактивного заражения. Напоминаем, что войти в данж в состоянии истощения нельзя.
- Цель игры в том, чтобы разведать участок на месте аварии, добыв попутно как можно больше ресурсов.
- Игроки вольны выбирать сами для себя, будут они играть сообща, или же жажда наживы возьмет над ними верх, и они будут подставлять друг друга ради выгоды. Это решение принимает для себя каждый, оно не должно озвучиваться вслух: выбирайте товарищей с умом.
- В ходе игры можно получить опасные ожоги, которые по выходу из данжа оставят персонажа в состоянии тяжелого ранения в том случае, если не будут излечены непосредственно в данже.
- Игра заканчивается в случаях, если группа принимает решение прекратить работы по расчистке, если был исследован весь участок или если не осталось ни одного дееспособного члена группы.
- По результатам игры ведущий-бригадир выдает членам группы награду, обналичивая найденные ими и не потраченные в ходе игры ресурсы, а также награду за работу, которая зависит от успешности группы.
- На выходе из данжа необходимо предъявить игротехникам предпоследнюю страницу вашего паспорта игрока, на которой будут проставлены единицы заражения, которые были получены вами в ходе прохождения.

Тюрьма “Воссоединение”

Время работы данжа – с 9:00 до 21:00. На территории тюрьмы НЕ действуют стандартные правила полигона. Вместо них там работают уникальные правила данной локации. С полными правилами можно будет ознакомиться непосредственно на игре, ниже представлены основные положения:

- Невозможно самостоятельно попасть внутрь тюрьмы. Игрок может оказаться там только в том случае, если был препровожден туда игротехническими сотрудниками РГМ.
- При входе в данж необходимо сдать все игровые ценности. В пределах данжа запрещено пользоваться личными предметами, находящимися при вас, включая источники огня. В рамках игрового мира это означает, что при поступлении вас раздели, обыскали, попросили наклониться и покашлять, выдали робу без карманов взамен вашей одежды.
- С момента попадания в данж перестают действовать любые долговременные эффекты принятых вами ранее препаратов, включая истощение. В рамках игрового мира это означает, что при поступлении вам поставили такую клизму, что трезвее вы не были даже в момент появления на свет.
- При поступлении игротехнический персонал тюрьмы сообщит, через какое время персонаж будет казнен: правительство Коалиции стремится максимально сократить статью расходов по содержанию заключенных. Это время вы можете использовать для побега.
- Запрещены силовые взаимодействия с игротехниками (персоналом и другими заключенными) и имуществом тюрьмы.
- Разрешено вступать в социальные взаимодействия с персоналом и другими заключенными.
- Запрещено прикасаться к проводам и видеокамерам, перемещать их, включать и выключать. Провода, доступные для взаимодействия, будут особо помечены очевидным образом.
- В данже могут быть задействованы пиротехнические эффекты. Они служат для создания атмосферы и не наносят вреда персонажу.
- При включении красного аварийного освещения заключенный должен занять предусмотренное уставом тюрьмы положение: руки на желтые круги, ноги – на зеленые.
- Непослушание, нарушение устава тюрьмы, порча тюремного имущества и прочие нарушения караются избиением со стороны персонала тюрьмы. После двух избиений персонаж умирает.
- Поимка заключенного при попытке бегства карается расстрелом на месте, что приводит к смерти персонажа.
- Все загадки решаются логически. Если загадка не решается, вы делаете что-то не так.
- Все замки проверены и исправны. Если замок не открывается, вы делаете что-то не так. Запрещено пытаться открыть замки перебором.
- Ваши подельники на свободе могут попробовать договориться с персоналом тюрьмы о некоторых привилегиях для вас. Разумеется, не бесплатно.
- Все ранения, которые были у персонажа при поступлении в тюрьму, сохраняются и прогрессируют по стандартным правилам. На время пребывания в тюрьме таймер не останавливается. Врач в тюрьме отсутствует, здесь никого не волнует состояние здоровья смертника. А для вас это дополнительный стимул поскорее выбраться на свободу. Повреждения, полученные в тюрьме, не имеют отношения к состояниям ранения.
- В случае, если за обозначенное количество времени побег не удался, то персонаж отправляется на казнь, что приводит к его смерти.

Гостиница

Время работы данжа – с 9:00 до 21:00. На территории данжа действуют ВСЕ стандартные правила полигона. Помимо них, есть ряд уникальных правил для данной локации:

- Для того, чтобы посетить того или иного постояльца гостиницы, необходимо пройти через ресепшн. Там можно ознакомиться со списком постояльцев и составить представление о том, кто из них чем может быть полезен. Администратор гостиницы сообщит, принимает ли гость посетителей. При необходимости подождать на ресепшене вам будут предложены напитки.
- Постояльцы гостиницы принимают посетителей строго по одному.
- Один и тот же персонаж не может посетить одно и того же постояльца более одного раза (за исключением гадалки). Все гости фиксируются в книге посетителей у администратора.
- Для того, чтобы получить от игротехника-постояльца ту или иную информацию необходимо сначала определенным образом провзаимодействовать с ним: выполнить его просьбу, помочь в каком-то деле и т.д.
- Каждый из постояльцев обладает только ограниченным набором игровых сведений. Нельзя узнать что угодно у кого угодно, даже если вы предварительно сделали все, что от вас требовалось.
- Время нахождения в комнате ограничено 10 минутами. По истечении времени вас попросят удалиться, вне зависимости от того, успели ли вы получить то, за чем пришли.

В пространстве игры возможно встретить и другие игротехнические локации. С правилами поведения в них и взаимодействия с ними вы будете ознакомлены при входе. Тщательно следуйте инструкциям игротехников.

♪ Мастерская группа ♪

Ольга «Wollorin» – мастер по сюжету

Сергей Кнюк, Даниил Тарков – региональные мастера Гранд-Кулона

Елена «Найт» Аристова, Всеволод «Невский» Посудневский – региональные мастера Выгоревшего квартала

Денис «Стифлер» Захаров, Олег Котягин – региональные мастера Коул-сити

Мария Карелина – мастер по визуальному пространству

Лида Ива, Анна «Блайнд», Виктор Зарипов – дизайн и художественное оформление пространства

Иван «Медведь» Соболев, Данил «Бучер» Кожин, Вадим «Крюк» Рештов – команда АХЧ

Тимофей Таканаши – технический специалист по свету и звуку

Диана «Лета» – мастер по данжам

Сиреневый Феникс – координатор полигонных игротехников

Юрий «Whitespirit» Драндин – координатор МГ

Дарья «Gvennelen» – мастер по моделям, главный мастер