



ПРАВИЛА ПРИ «ПЕМЫДВА»

РАЗДЕЛ I «ОБЩЕЖИТИЕ И БЫТ»

1. Предполагаемый тайминг игры таков:

- четверг 01.07.2024 18:00 открывающий парад;
- суббота 03.07.2024 22:00 доигрывание и королевская ночь;
- 04.07.2024 воскресенье 12:00 закрывающий парад, сдача локаций и разъезд.

2. С момента открывающего парада (на котором все присутствующие должны быть трезвыми) до 22:00 субботы 03.07.2024 действует ПОЛНЫЙ сухой закон. Пирuem в последнюю игровую ночь.

3. Наши игроки – взрослые самостоятельные люди, каждый сам отвечает за себя, своё здоровье и безопасность, гарантирует мастерам и другим игрокам адекватное поведение.

4. Невзрослые игроки до 14 лет допускаются только в сопровождении родителей и без взноса. С 14 до 18 лет – человек полноценный игрок, уплачивает полный взнос, для допуска ему нужна записка от родителей и сопровождающий ответственный взрослый.

5. Мусор и экологическая обстановка

Всеми участниками игры производится сортировка мусора по схеме:

- а) **металл**: консервные банки НЕ ЖЕЧ, помыть или прокипятить, потом смять;
- б) **твёрдый пластик**: сплющить, при необходимости ополоснуть;
- в) **стекло**: предварительно всполоснуть;
- г) всю **органику** закапываем в умиральную яму;
- д) **остальное** сжигаем в костре;
- е) прокладки, влажные салфетки и прочие не бумажные принадлежности не кидать в туалетную яму, а складывать в мешок, после игры сожжём.

Для категорий мусора а), б) и в) во все крупные локации будут выданы отдельные прочные мешки.

После игры в воскресенье все локации тщательно прибираем и показываем мастерам, сдаём отсортированный и подготовленный мусор категорий а), б) и в). Мы его вывезем в город и сдадим в переработку.

6. Домашних животных можно приводить, при условии гарантий адекватного поведения вашего зверя.

РАЗДЕЛ II «ОБЩИЕ ПРАВИЛА И ПРИНЦИПЫ»

1. Принципы, на которых строится данная игра:

А) Ролевая игра нами рассматривается как **иммерсивный интерактивный и импровизационный театр**. Это НЕ спортивное соревнование, НЕ перенос в живую настольной игры / словесной ролевой игры / компьютерной ролевой игры и это НЕ фестиваль в дурацком.

Ценность игры состоит в создании и проживании вами увлекательных историй, интересных ситуаций, погружении в атмосферу.

Б) **Мастеронезависимость**. Мастеров на игре НЕТ. Мы разбросали кубики, развесили ружья и с момента открывающего парада уходим в тень, наблюдать и обеспечивать функционирование невидимых шестерёнок. Что будет происходить с этим миром дальше – будет он наполнен интересными историями и красивыми сценами, или потонет в пучине скуки и хаоса – в ваших руках. Мы вам доверяем.

В) **Игрок мастер своего персонажа**. Это означает что вы, как игрок, сами принимаете все важные решения в соответствии с правилами и своим разумением. Границы вашей единоличной ответственности заканчиваются там, где проходят границы ответственности других игроков. За ней начинается ОБЩАЯ ответственность. Вам предстоит взаимодействовать друг с другом без лишних посредников, при необходимости самостоятельно решать спорные вопросы и договариваться друг с другом.

2. У нас нет отдельной модели на каждый чих и пух. Предлагаем одну универсальную супер-модель, которая подходит и для колдовства и для медицины и для вскрытия дверного замка и для кучи всего остального.

2.1. Всё что требует специального моделинга и регулирования указано в правилах ниже, а то чего там нет (а отсутствует там очень многое) не моделируется, а буквально ИГРАЕТСЯ. Как именно? Вы решаете сами, главное чтобы вам и другим игрокам было интересно и красиво. Вашему персонажу нужно делать что-то регулярно? Можно всё заранее продумать и сделать необходимые домашние заготовки. Возникла необходимость сделать что-то спонтанно? Импровизируйте!

2.2. Уж поверьте, быть Мэри Сью не интересно, а такой соблазн скорее всего посетит. Мы рекомендуем вам пойти на сознательные самоограничения. Не все действия могут быть успешны, поэтому вам, как мастеру своего персонажа, необходимо оценить: насколько реализуемо то, что вы задумали? Сопоставить задумку со здравым смыслом, возможностями персонажа, условиями в которых это происходит и определить: **каков будет шанс добиться ожидаемого результата?** А ещё вам понадобится **рандомайзер** – способ определения успеха: кубик, монетка, колода карт, лучше чтобы это было вписано в ваш образ. К примеру, можно тянуть цветные камушки из мешка, или погадать на книге. Вариантов может быть очень много.

Выглядит примерно так:

Собираетесь сделать действие → решаете как оно будет играть и прикидываете шансы на успех → играете → проверяете успех

Если не получилось, можно попробовать добиться нужного результата как-то иначе. Но это должен быть совершенно другой подход. Не надо делать одно и то же много раз, пока не добьётесь успеха (хотя, конечно, ориентироваться надо по ситуации).

Если считаете нужным, в действие можно заложить и последствия провала, когда вместо ожидаемого положительного результата получится только хуже.

2.3. Ваше действие должно каким-либо образом повлиять на другого персонажа? Сыграйте это так, чтобы другой игрок понял, что происходит с его персонажем и поверил в то, что это действительно происходит. Действия вашего персонажа меняет окружающий мир? Изобразите / смоделируете изменения таким образом, чтобы другие игроки их считали и поверили в них.

Если вы ничего не поняли, то вот вам примеры:

Пример 1: к шаману приводят буйного безумца, дабы вернуть ему разум. Злой дух вселился (для шамана хорошее объяснение). Прикинув, что да как, становится понятно, что дело трудное, но попробовать можно. Игрок решает, что он будет делать каков шанс на успех. Ну, например, он равен 30 %, 40 % – просто ничего не получится, а ещё 30 % – станет хуже. Рандомайзер шамана такой: он чертит круг перед собой и кидает 10 костей животных высоко вверх. Попало в круг – хорошо, выпало за его пределы – не хорошо. Будет 8-10 костей в кругу, успех, 4-7 – изгнать злого духа не получилось, а 1-3 то вообще злой дух переселится в шамана и буйным безумцем станет он.

Далее, безумца отводят на священное место и привязывают к дереву, шаман что-то рисует ему на лице, наряжается в маску, разжигает костёр, окуривает благовониями, бьёт в бубен, кричит, танцует: старается напугать «злого духа». В общем, то, что называется «ритуал проводит». Когда камлания заканчивается – кидает кости и смотрит что получилось.

Пример 2, (по проще): Иван Иванович выламывает дверь амбара Петра Петровича. Прикинув, что шанс ну примерно 50 % или выбьет, или нет. Он берёт хорошее бревно и начинает им стучать в дверь и читать считалку. На 1 такт ударят, на 2-ой отходит. Если «водить» выпадет на удар в дверь, она выбита, если на отход, то дверь устояла.

2.4. и ещё раз напомним, что **главное тут отыгрыш**

3. Всё пространство, включая кабак, является игровым, кроме палаток и клозетов. Просим не гасить в палатках игровые ценности.

4. Отчуждаемыми являются все игровые ценности, кроме личного оружия и частей костюма (возможны исключения по обоюдному согласию игроков).

5. Невидимость бывает двух видов:

А) **Техническая**, означает, что человек не в игре по пожизнёвым причинам. Изображается **белым хайратником**, или лосем. Может использоваться игроком в любое время, при необходимости. Убедительно просим не злоупотреблять и не пытаться использовать «фокус с исчезновением» для достижения каких-то игровых целей. Лосем можно воспользоваться, если в процессе игры надо что-то обсудить с другим игроком.

Б) **Игровая**. Изображается **синим хайратником**. Означает, что персонаж присутствует в игре, но другие персонажи-люди его не видят, но могут почувствовать «что что-то не то» в его присутствии.

РАЗДЕЛ III «НАСИЛИЕ И ЗДОРОВЬЕ»

1.1. У человека 2 хита.

1.2. У нечеловеков возможны варианты, в том числе, отсутствие хитов вообще.

1.3. Охотникам и животным известно количество хитов у животных.

2.1. У оружия двухфакторная чиповка: «**оружие допущено**» и «**оружие в игре**».

2.2. Всё оружие проходит обязательную техническую проверку перед игрой. После успешной проверки на нём клеится чип «**допущено**». Оружие без чипа «**допущено**» использовать нельзя – оно не прошло проверку, или не допущено мастером.

2.3. Чип «**в игре**» является съёмным, это отчуждаемая игровая ценность. Чтобы была возможность использовать оружие, на нём должен быть этот чип. Если чип снят, оружие считается обезвреженным. Можно перевязывать чип с одного вида оружия на другой. Должен соответствовать виду оружия (Всего 4 вида чипов: холодное, ружья, пистолет, лук).

2.4. Чужое оружие можно использовать только с разрешение владельца, или в его присутствии.

3.1 Оружие огнестрельное:

- Нёрфы, нёрфообразные пушки,

- Ривалы.

- Любые антуражно-выглядящие игрушечные пулялки с безопасными пулями могут так же рассматриваться (конкретное решение на чиповке).

3.2. Нёрфы рекомендуем антуражные, или заантураженные. Всякие шмайзеры-бомбайзеры допускаются в крайнем случае, желательно обойтись без них.

3.3. Всё огнестрельное оружие ограничивается **6-ю выстрелами**. Только механика

3.4. Огнестрел двух типов: ружья и пистолеты

А) **Ружья** при попадании в корпус сразу кладут в тяжеляк, в конечность снимает 1 хит. Могут использоваться для охоты.

Б) **Пистолеты**. Любое попадание снимает 1 хит. Для охоты не используются (звери игнорируют попадание из пистолета).

3.5. По отдельному согласованию представителям финно-угорских народов допускаются луки с небольшим натяжением (до 13 кг) и хорошей гуманизацией наконечников. Их можно использовать на охоте. Любое попадание из лука снимает 1 хит.

3.6. Холодное оружие: мягкое протектированное соответствующее сеттингу. Допустимы всякие лопаты, сельхоз. инвентарь, дубинки, молотки, сковородки. Протектированные сабли и шашки, если вообще существуют, – не должны выглядеть мультяшно и нелепо. Никаких мечей, алебард и т.п.

3.6.1. Любой удар холодным оружием в любую часть тела снимает 1 хит.

3.6.2. Голова, пах, кисти и стопы зоны не поражаемые.

4.1. Потеря 1 хита – **лёгкая рана**. По окончании боевой ситуации отыгрывается дисфункция. Ранение в корпус – персонаж не может бегать, хворает, ноги – хромота, руки – дисфункция. Лёгкую рану надо лечить, само не пройдёт. Лечение приводит к снятию симптомов и восстановлению хитов. Точное время восстановления не задаём, ориентируйтесь по ситуации.

4.2. Потеря всех хитов – **рана тяжёлая**. Персонаж не может сражаться, совершать активные действия, громко разговаривать. Может перемещаться ползком, или при помощи других персонажей. Если в течении получаса не оказана надлежащая помощь, персонаж **погибает**.

4.3. Тяжелораненого персонажа можно добить, красиво и пафосно выстрелив в упор, или обозначив удар холодным оружием.

4.4. Персонажа можно оглушить со спины, обозначив удар тяжёлым предметом по лопаткам внятно произнеся «оглушён». Оглушённый медленно про себя считает до 120, потом приходит в себя.

4.5. Связывание изображается некрепким повязыванием веревок / кусков ткани вокруг рук и/или ног. Освободится от пут можно игровым ножом. Сам с себя путы срезаешь 30 секунд. Другой персонаж срезает их сразу.

4.6. Кляп отыгрывается подвязыванием платочка вокруг рта. С кляпом нельзя кричать и разговаривать, только тихо мычать.

5. Обыск по договорённости два варианта:

а) словесный. Обыскивающий спрашивает «что у тебя в сапоге? Что в левом кармане и т.д.», Обыскиваемый должен достать всё что там лежит

б) по жизни

6. Возможна потеря конечностей. Их на игре не прирастить обратно. Изображается отыгрышем. Нет ноги – ходите с костылём. Нет руки – держите на перевязи, или убираете руку в одежду. Потеря конечности вне медицинских процедур автоматически уносит персонажа в тяжёлую рану.

7. Из всех болезней нам известна только хворь и любая хворь требует лечения. Патогенез и последствия ситуативные.

8. При умирании, игрок оставляет на месте гибели все игровые ценности и какой-то заметный элемент своего костюма, после чего и топает в мертвятник. При желании и необходимости игрок может играть свой труп некоторое количество времени. Отыгрываемый труп лутается по правилам обыска.

РАЗДЕЛ IV «ОСОБЫЕ ПРАВИЛА»

4.1. Экономика

На игре три валюты:
бумажные деньги / облигации;
шкурки животных;
золото (на вес).

Курс устанавливается на старте, а дальше может свободно меняться. Мастерского влияния нет, регуляций игровой экономики нет.

4.2. Работа шахты

Шахта работает по расписанию, которое будет утверждено к началу игры. Вся информация о работах в шахте доступна корпусу горных инженеров. Это по сути **данж**, функционирует он по внутренним правилам, пытаться как-то эти правила изменить, или обойти не получится.

4.3. Вольная золотодобыча

В основном регулируется правилами в игре, а не правилами игры (т.е. они не обязательны к исполнению, ну вы поняли).

То, что является собственно правилами игры:

4.3.1. Промывное устройство и инвентарь игровая ценность, их нельзя изготовить самостоятельно.

4.3.2. Все места залегания золота заготовлены заранее, их можно и нужно находить глазами, не надо перекапывать весь полигон! Территории, где, возможно, есть золото, отмечены специальными знаками. Это золотоносные места. Россыпи золотого песка на таких территориях располагаются небольшими участками примерно в 0,1-0,25 м². Их можно обнаружить либо на минерализованных (без почвы) участках (дороги, опашка, песчаные наносы) по свежей взрыхленности (когда зарывали), или по аккуратно срезанной и легко поднимаемой дернине (под которой зарывали).

4.3.3. Постарайтесь не разводить грязь при промывке.

4.3.4. Сам процесс промывки выглядит следующим образом: Над «точкой» из которой будет извлекаться порода моделируется шурф, путём установки связанных, или сколоченных рамкой досок / палок, размером 50х50 см. → С «точки» аккуратно поднимается дернина (после игры всё закопаем, а дернину поставим на место) → Устанавливается жёлоб, так чтобы сток сливался внутрь шурфа (чтобы не разводить грязь) → Специальной лопаткой порода извлекается из шурфа, насыпается в воронку жёлоба, после чего сверху поливается водой. Золотой песок и самородки отчистятся от мелкой фракции и глины, оседают на жёлобе, от туда их можно выбирать руками – это ваша добыча! Крупные самородки (редко) можно извлекать из шурфа без промывки.

4.4. Охота

4.4.1. Есть охотничьи тропы, их расположение известно тому, кому надо знать их расположение. Остальные, при необходимости, могут поискать и найти.

4.4.2. Два вида охоты: **траперство** и **собственно охота**.

4.4.2.1 Для траперства можно использовать самодельную ловушку (связанный силок), или **капкан**. Капканы работают эффективнее. Они отыгрываются мышеловками. Все капканы – мастерские. Силки можно делать самостоятельно.

На тропах есть специально обозначенные места для установки ловушек. На 1 месте можно оставить только 1 ловушку. Раз в определённый промежуток времени тропу будет обходить игротехник. При наличии заряженных капканов и ловушек он проверяет, сработала она, или нет (на удачу). Если сработала – кладёт в неё шкурку, нет – разряжает в пустую.

4.4.2.2. Непосредственно на тропах периодически ходят животные, отыгрываемые игротехниками.

Некоторые не опасны, другие могут дать сдачи, треть ещё и создать проблем. Из них также можно добыть шкурки и трофеи.

4.5. Грамотность

Не все умеют читать и писать. Кто может, а кто нет, каждый персонаж сам о себе в курсе. Отметим, что во время игры научиться читать/писать не реально.

4.6. Сакральное

Каждый представитель мира духов прекрасно знает всё о себе, чего он может, а чего нет. Игроку можно и нужно верить. Правила и условности – не вопрос всеобщего обсуждения. Как это в целом устроено можно почитать в материалах игры.