

БОГИ, ЛЮДИ и Я

Неписанные правила нашей ролевой игры.

1. Ответственность за свою жизнь и здоровье несет каждый участник игры. Приведенная ниже информация поможет вам подготовиться к нашей игре.
2. Помните, что игра проходит на полигоне в лесу, где делались и еще планируют делаться игры. Уважительное отношение к лесу — одно из важнейших добродетелей ролевика и туриста.
3. На игре запрещена организация пожизненных лагерей вне игровой локации, неантуражное поведение, хождение без игрового костюма, а также в целом неуважительно отношение к чужой жизни, игре и собственности.
4. На полигоне игры запрещено рубить живые деревья. Уличенные в этом занятии люди немедленно снимаются с игры.
5. Разведение костров разрешается только в ямах, обложенных камнями или мангалах. Вся ответственность за устроенный пожар ложится на жителей локации в которой был костер.
6. Для того, чтобы комфортно провести четыре дня в лесу, вам понадобится **палатка** или место в чужой палатке, **спальный мешок, пенка, миска для еды, ложка или вилка и кружка**. На полигоне будет организовано всеобщее бесплатное питание, но необходимый запас личных продуктов лучше все-таки взять с собой.
7. Воду для питья, взятую из реки или озера, необходимо кипятить. После кипячения она безопасна.
8. Позаботьтесь также о запасе теплой одежды — в июле по ночам может быть прохладно.
9. На игре будут присутствовать не менее трех профессиональных фотографов для запечатления вашей игры. Очень просим вас заняться не только своим костюмом, но и помещением в котором вы будете жить. Связавшись с членами вашей семьи, вы можете заранее договориться о вывозе на игру скатертей, ковров, ловцов снов и других элементов внутреннего убранства дома. На нашей игре ткань **можно** разрисовывать, резать, сшивать, прорезать в ней окна, и творить с ней прочие вещи, украшающие ваш дом. Также по возможности захватите с собой тент.
10. Мастерами и строительной командой перед игрой для вас будут возведены необходимые для игры строения с минимальной мебелью внутри. В этих строениях нельзя устанавливать палатки, поскольку помещения небольшие. У Вас есть два варианта: установить палатку на игровой территории в непосредственной близости от вашего дома или даже вплотную к нему (в этом случае палатку необходимо обнести СВОЕЙ тканью), или вынести палатки за игровую территорию.
11. Если происходящие игровые действия доставляют вам ощутимый дискомфорт (психологический или физический) вы можете использовать слово «Стоп». Если вы услышали обращенное к вам слово «Стоп», вам следует немедленно прекратить все свои действия.

12. На наших играх главное правило - «Все, что происходит — действительно происходит». События нельзя переиграть или отменить, игра строится на доверии друг к другу. В обилии магических взаимодействий это правило особенно важно — убедительно просим вас избегать внеигровых споров с другими игроками о происходящих событиях. Чем более ответственно вы подойдете к исполнению данного правила, тем больше эмоций вы получите от игры.

Правила «фантам» *или общение с миром*

Фанты это напечатанные на цветной бумаге карточки с текстом.

- Фант не существует в мире, не подбираем и его нельзя показать другим игрокам.
- Получить фант можно при взаимодействии с Теми, вместе с игровым предметом, от других игроков. Возможны ситуации получения фанта иным способом.
- Фант является воздействием мира на вас. Получая фант, вы не можете от него отказаться и факт его получения не заметен для персонажей
- Если у фанта нет закрытых частей, читайте его сразу. Прочитать закрытые части вы можете выполнив условия, описанные на внешней стороне.
- Выполнение фанта обязательно, если иного не написано.
- Фанты одноразовые, если не указано обратного.

Боевые взаимодействия

Общие положения

Основным оружием на игре является так называемое «LARP-оружие». Степень гуманности любого образца, кроме фабричных, будет проверяться на владельце специально назначенным игротехником.

Зона поражения полная, исключая пах, ступни, кисти, голову.

Обычное оружие снимает один хит.

Оглушения на игре нет.

Типы оружия

Большая часть вооружений на игре – это охотничье в вооружение, а также переделанные предметы быта. Потому, в основном используются:

1. Копья - пластиковое, или протектированное деревянное древко. Наконечник обязательно широкий, из мягкого материала без выраженного острого кончика. Максимальная длина копья - 150 см
2. Топоры - одноручные, длина не более 70 см. Запрещены топоры с выступающими больше чем на 2 мм шипами, крюками, зацепами. Лезвие из мягкого материала.
3. Дубины - длина не более 90 см. Пластиковая основа, протектированный материал не меньше чем на 2/3 длины.
4. Ножи - длина не более 30 см, лезвие из резины, дерева или пластика.
5. Мечи разных типов могут присутствовать, если обоснованы ролью. **Строго по согласованию с мастерами.**

А так же метательное оружие:

- Рогатки и пращи - снаряды диаметром не менее четырех сантиметров, мягкие.
- Возможно наличие огнестрельного оружия (типа NERF). Для выстрела из огнестрельного оружия обязательно наличие патрона. Некоторые знают, как получить патроны. При выстреле попадание не требуется, стрелявший заявляет куда он попал. Требуется прямой видимости и слышимости противника. Сразу переводит жертву в состояние тяжелого ранения. Игнорирует желтую ленту (см. ниже)

Ножи, топоры и особенно копья метать запрещено.

Луков нет!

Особое оружие

Бывает оружие необычное. Его можно опознать по хорошо видимой ленте определенного цвета.

- Зеленая - снимает два хита
- Красная - игнорирует красную ленту на теле противника. Снимает один хит.
- Серебряная - уникальный эффект. Владелец сообщит вам эффект.
- Фиолетовая - игнорирует все виды лент, зачарований, ритуалов. Игнорирует ОБВМ, хрустальный замок и пять минут до выигрыша игры. С одного удара наносит тяжелое ранение.

Доспехов на игре нет, но с помощью ритуала вы можете обрести магическую защиту. выглядит она как лента определенного цвета, носимая на видимой части костюма.

- Зеленая - первое попадание не снимает хитов.
- Желтая - дистанционное оружие не снимает хитов.
- Красная - оружие ближнего боя не снимает хитов. Не может носиться вместе с зеленой и или желтой лентой.
- Серебряная - уникальный эффект. Владелец знает как реагировать на повреждения.

Также на игре возможны персонажи с иммунитетом к любым видам урона. Они не носят никаких лент, а на попадание оружия реагируют смехом и/или презрительными комментариями.

Ранения

Обычное количество хитов у человека - три. Существуют персонажи с большим числом хитов. Если вы один из них - вам об этом сообщат мастера.

После любого попадания снявшего с вас хит или несколько, игрок переходит в состояние «Ранен», вне зависимости от места попадания. Не забывайте отыгрывать ранения.

В состоянии «Тяжело ранен» вас переведет потеря всех хитов.

В состоянии «Смерть» вас переводит добивание или эффекты некоторых редких магических воздействий.

Подробнее о состояниях см. Правила по медицине.

Добивание

Чтобы заявить добивание, достаточно подойти к телу в состоянии «Тяжело ранен», «Связан» или «Без сознания» и четко и недвусмысленно заявить свое действие (например, протянув руки к горлу связанного человека, прохрипеть «Убиваю»). После заявления добивания жертва не может выжить. Также после прямого заявления добивания нет возможности совершить «последний рывок».

Единственное, что может сделать жертва – сложить свое «посмертное проклятие», а убивающий обязан его выслушать. Помните, на это у вас секунд 30, не более, если сам процесс убивания не длится дольше. Пока произносится посмертное проклятие убийца не может отвлекаться – например на боевку, так что не советуем добивать в процессе боя.

Помните, что добивание лишь начинается заявлением, не забывайте отыгрывать то, что вы делаете!

Последний рывок

Находясь в состояниях, ограничивающих вашу подвижность и/или взаимодействия с другими игроками (тяжелое ранение), вы можете преодолеть эти ограничения путем причинения себе невосполнимых повреждений, ведущих к смерти. Это должно быть одно непродолжительное действие. После него все ограничения снова на вас накладываются, к тому же вы переходите сразу к разделу "Правила по Смерти".

В состоянии "Без сознания" "последний рывок" не работает!

Нападение из засады

Куреты и опытные охотники имеют возможность напасть на вас из засады. В лесу или на городской улице (не в помещении!) нападающий должен подойти к вам сзади и положить вам обе руки на плечи. Затем отпрыгнуть в сторону и приготовиться довершить начатое. Такое нападение игнорирует зеленую ленту и снимает два хита.

Уточнения и прочие замечания

В этом разделе уточняется все, что описано выше.

Попадания

Попаданием считается амплитудный удар с касанием тела противника.

«Швейная машинка» считается за один удар.

«Телом» считается зона майки, «Головой» - вся голова, «руки» – от кистей до плеча, включая последнее («рукав»), «пах» - зона трусов, «ноги» - ниже «паха», до ступней.

Попадания в кисти, ступни, пах или лицо не зачитываются.

Огнестрельное оружие игнорирует желтую ленту, потому что действует по принципу магии.

Связывание на нашей игре отыгрывается накидыванием двух петель веревки на конечности игрока без завязывания узлов.

Разрывание пут является действием в случае последнего рывка.

Правила по Медицине

Основные статусы персонажа:

Здоров - всё в порядке

Ранен - Не несет серьезных последствий для жизнедеятельности, но в случае если рана не была стабилизирована (см. ниже) в течение (15 минут * кол-во оставшихся хитов), то в результате кровотечения состояние ухудшается до тяжелого. Если рана была стабилизирована, но в течение двух часов не был проведен ритуал лечения — раненый заболевает сепсисом. (о болезнях см. ниже)

Тяжело ранен - не может совершать действия, но может разговаривать. Если не стабилизирован — умирает через пятнадцать минут в мучениях или сразу после активного действия — см. Боевка «Последний рывок». Если после стабилизации ранения в течение двух часов не был проведен ритуал лечения, раненый заболевает кое-чем похуже. И смерть покажется ему избавлением. *Стабилизировать раненого — значит перевязать его, дать попить воды, проявить заботу. Не требует медицинских навыков и вызова Тех.*

Стабильно тяжелое состояние - можно совершать некоторые действия - меееееделенно перемещаться, разговаривать, совершать не требующую активности работу. *В это состояние приводят последствия проклятий, болезней и других враждебных магических действий.*

Мёртв - просто мёртв (см. правила по смерти)

Оглушения на игре нет!

Особые статусы:

Болен - болен какой-то болезнью. Эффекты и отыгрыш зависят от болезни.

Заразен - может заражать других болезнью. Как и при каких условиях - зависит от болезни.

Без сознания — (не оглушен) это состояние может стать результатом болезни или другого враждебного магического действия.

О медицине для не специалистов.

Мертвых персонажей вылечить не получится.

Медицина работает с помощью ритуалов. Вспомогательный вариант – перевязки и травяные сборы. В качестве стабилизации ранений.

При помощи ритуала можно вылечить что угодно.

Постарайтесь в деталях запомнить подробности вашего ранения/заболевания. В ходе проведения ритуала лечения врачу необходимо будет рассказать все, что вы помните. Рассказать вы сможете даже тяжело раненым и с отрезанным языком.

Некоторым врачам, возможно, известны симптомы скрытых болезней, информацию о которых можно найти на пациенте.

Возможно, при проведении соответствующего ритуала Тот поможет вам в определении болезни.

Если ранена конечность следует зафиксировать конечность в одном положении (например "нога всегда выпрямлена" или "рука на перевязи"). Конечностью пользоваться с осторожностью.

Если ранено туловище - следует туго перемотать.

Болезни. Бывают заразные и не заразные. Любая болезнь сопровождается карточкой, на которой написано, что произошло

Беременности нет. Пара или человек, который хочет ребенка, идет в лес и проводит особый обряд.

Ритуалы

Ритуал является открытой моделью магии. То есть, с помощью него Вы, теоретически, можете получить все, что угодно. Первое, что стоит знать о ритуалах, это необходимость присутствия Того. Потому что именно он выполняет то, что Вы просите и сообщает Вам результат.

Вызов

Любой ритуал начинается с вызова Того на место проведения ритуала. Это может быть как опушка леса, так и здание (как например у медиков). Чтобы вызывать Тех жители Города пользуются мобильными телефонами*.

Мобильный телефон житель Города получает после прохождения обучения в Учебном центре. Не прошедшие обучения не имеют мобильных и не могут вызывать Тех, а соответственно, не могут инициировать ритуал.

Существует стандартная формула, с которой стоит обращаться к тем при вызове: “приветствие, место работы, имя, место вызова”.

**Важная техническая деталь: мы рекомендуем брать с собой мобильный, который не жалко, с емким аккумулятором и дополнительным зарядным устройством (пауэрбанкой)*

Проведение ритуала.

Каждый Тот уникален, и все они любят разнообразие. Поэтому для совершения ритуала мы предлагаем схемы а не точный алгоритм.

Схема такова: любой ритуал состоит из 4х компонентов:

1. **Геометрический.** Это рисование пентаграмм, кругов и т.д.
2. **Вербальный.** Это закливание, молитва, песнь и т.д.
3. **Жестовый.** Это как банальное целеуказание, так и сложная последовательность движений, танец, все что угодно, что вы делаете своим телом.
4. **Материальный.** То, что вы приносите, по сути, в жертву. Как известно Те очень любят всякие мулетки, цапки, побрякушки.

Вы можете комбинировать данные компоненты в любой последовательности и сочетании, или вовсе не использовать какой-либо компонент.

- При создании и проведении ритуала нужно помнить, что Те имеют свои, никому доподлинно не известные предпочтения, и оценивают ритуал по своим критериям.

Те не любят общаться с людьми. Они никогда не отвечают на вопросы, а результат ритуала предпочитают сообщать кивком или иным жестом. Только в ритуалах, требующих оглашения конкретного результата Те снисходят до пары слов.

Классификация.

Ритуалы можно разделить на общеизвестные, рабочие и уникальные.

К общеизвестным относятся:

1. Зачатие ребенка (необходимы двое будущих родителей и Тот)
2. Прощание с умершим (на этот ритуал принято звать сотрудников Агенства ритуальных услуг, чтобы они провели все должным образом)
3. Праздник плодородия (ежегодный летний праздник, все жители Города участвуют в нем)

Рабочие ритуалы:

Особенности рабочих ритуалов знают только представители профессий. Начальные знания передаются при обучении в Учебном центре, где преподают Старейшины. С подробностями выбранной профессии молодой человек ознакоми́вается только после выбора специальности и приема его на стажировку.

Уникальные ритуалы:

Сюда относятся все ритуалы, которые не являются постоянно используемыми и разрабатываются индивидуально для конкретного случая. Чаще всего, чтобы произвести такой ритуал, жители города обращаются в Агентство ритуальных услуг, где им создают и помогают осуществить ритуал под определенный запрос. Также такой ритуал можно разработать самостоятельно или обратиться к помощи знающих людей.

Общеизвестные ритуалы:

1. Зачатие ребенка

Без участия Тех, невозможно зачать ребенка. Заниматься любовью можно сколько угодно, но без участия Леса беременности не случится.

Где: под сенью Леса

Когда: при свете звезд

Для проведения ритуала необходимы: Ложе (одеяло, подстилка), мулетка в виде ребенка.

Как: пара приходит в Лес, рисует на земле овал, на него кладут подстилку, призывает ТОГО, садятся на ложе. Молят ТОГО о ребенке, причем важно молить синхронно.

Молитву, записанную на бумажке и мулетку отдают ТОМУ.

2. Прощание с умершим.

В нашем Городе прощание – крайне важный ритуал, без которого невозможно обойтись. В первую очередь потому, что если не проводить человека должным образом в мир иной, то очень быстро в Город придут болезни. Те не любят, когда люди не убирают за собой. Агентство ритуальных услуг профессионально оказывает помощь в проведении этого ритуала.

Где: ритуал происходит на опушке леса.

Когда: в любое время.

Для проведения необходимы вещи:

1. Белая (светлая) рубаха

2. Свеча

3. Подарки от провожающих (если нет подарка, то доброе пожелание)

Как: Тело, предварительно одетое в белую рубаху, приносят на поляну перед лесом.

Призвав Того, начинают обряд. Произносят речи прощания, дарят подарки. Обязательный момент – личная песня. Эта песня – песня жизни, которая больше всего подходит и описывает жизнь человека. Ее передает друзьям и родственникам человек при жизни или выбирают друзья. Дух, присутствующий на церемонии может напомнить текст песни, если родители запомнили.

3. Праздник плодородия.

Правильно произведенный ритуал обеспечивает процветание Города на следующий год

Где: на опушке Леса

Когда: 3-00 31 июля

Совет старейшин проводит ритуал при участии всего города. Люди стоят и действуют по определенной схеме, каждый из них вносит свой вклад в ритуал.

Старейшины у дверей города призывают всех на ритуал и ведут их на опушку.

Интеллигенция служит музыкально-ритмическим сопровождением. Агентство ритуальных услуг несет украшенную арку для входа Тех на опушку. Они идут за старейшинами и манят за собой. Придя на поляну интеллигенция встает за старейшинами и продолжает музицировать. Воины и суд встают в полном облачении на защите по краям поляны, создавая круг. Агентство встает с аркой на границе круга напротив старейшин. Молодые, недавно прошедшие инициацию выстраиваются в две линии по краям арки от Агентства до старейшин и встречают Тех криками радости и осыпанием зерном. На середину поляны выносят символы

плодородия (еда, венки, снопы). Торговцы наперебой расхваливают принесенные дары. Самогонщики наливают пойло, медики снимают пробу и разносят Тем и старейшинам. Домохозяйка надевают венки на Тех. Каждая группа, выполнившая свою функцию, отходит в сторону, освобождая путь новой группе, но остается на опушке. Кабатчики уносят еду в город, где начинается пир. Священники, служащие отеля и не занятое население обязаны прийти на ритуал, но в круг их не пускают.

Правила по смерти.

Для жителей нашего Города смерть — не конец истории. Это лишь продолжение пути. Если вас убили — дайте окружающим 15 минут, чтобы вас найти. Полежите, подумайте о вечном. Если вас нашли — молчите, не подавайте признаков жизни, не раскрывайте вашего убийцу или причину смерти — сохраните интригу. Ваши родственники и друзья, тем временем, подготовятся к ритуалу прощания — позовут специалистов Агенства Ритуальных Услуг, подготовят подарки Тем. На ритуале вы можете не лежать как истукан — посмотрите в глаза своим близким, присядьте в уголок, понаблюдайте за прощанием. Еще при жизни вы выбираете или сочиняете личную песню, и по возможности, передаете ее близким. Если они не помнят или не знают ее к моменту прощания — помогите им напеть. После ритуала прощания все, кроме вас, уходят из Леса. Вам придется немного подождать Привратника. Он придет и заберет вас с собой туда, где решится ваша дальнейшая судьба.

Ваши действия, если после смерти что-то пошло не так:

- Если ваш труп не нашли: вставайте и идите в Лес к Тем. Те будут очень недовольны и немедленно нашлют на город болезни и несчастья, а вам скажут, что делать дальше.
- Если никто не провел ритуал прощания (сложили тело в подсобку, оставили надолго где нашли, доставили до Леса и умыли руки). Вставайте и идите в Лес к Тем. Те не любят такое небрежное отношение к прощанию.
- Если вас убили и съели куреты — верьте их словам, у них там своя атмосфера.

Правила по экономике

В Варосе, как и в близлежащих городах, практикуется бартер — товарно-товарный обмен.

Денег, как таковых, нет.

Все базовые потребности (еда, питье, орудия труда) обеспечиваются совместными усилиями горожан. Распределением ресурсов заведует Рынок под руководством Совета Старейшин. БОльшая часть: добыча охотников, собранный урожай и сделанные мулетки сдается на Рынок. То, что необходимо в Городе — для рабочих ритуалов (например лечения) и жизни — выдается по запросу горожанам. Остальное отправляется с караванами в другие города. То, что не производится в Городе, поставляется торговыми путями.

Каждый житель Города осознает, что работает на благо всех жителей, обеспечивая своим трудом общее процветание. В связи с этим не принято просить многого для себя.

Предметом импорта является, в первую очередь, оружие и прочие металлические предметы — в окрестностях Вароса нет добычи металлов.

Экспортируются: шкуры животных, украшения и предметы декора, но главное — редкие и очень ценные лекарственные ингредиенты (травы, грибы, рога, кости и т. д.)

На игре ценность товара будет определяться только его необходимостью персонажу на данный момент.

Пример: Демир заказал у Агенства Ритуальных Услуг особый ритуал — он никогда не видел снег, и очень хотел его в подарок на свой день рождения. Специалисты агенства создали такой ритуал, но сказали, что для большей надежности нужно использовать в нем бусины Крампуса. Демир пошел к охотникам и спросил, кто такой Крампус. Ему рассказали, что это редкий зверь и его давненько никто не видел. Тогда Демир пошел на Рынок, там говорливая продавщица достала из дальнего угла несколько бусин и обменяла их на кисет табака и шелковый шейный платок.

Свод законов, принятый в Варосе

За соблюдением законов города следят Судьи. Изменением законов и введением новых занимается совет старейшин. Но некоторые законы настолько важны, что за их соблюдением следят Те напрямую. Такие законы горожанин не в силах нарушить физически, также как не в силах отменить силу притяжения земли.

Законы Тех

- Запрещается рубить деревья в лесу. Все дерево добывается далеко от Города.
- Запрещается сломать или сделать недееспособным мобильник.
- Запрещается ломать и поджигать дома.
- Запрещается проводить ритуал, напрямую ведущий к смерти человека.

Законы, установленные людьми

- Запрещается наносить другому жителю или гостю вред.
- Запрещается убивать жителя или гостя города.
- Запрещается заботиться о собственном благосостоянии в ущерб городскому.
- Запрещается нерационально расходовать ресурсы города.
- Запрещается противодействовать деятельности Судьи.
- Запрещается разбрасывать мусор, загрязнять воду в озере.