

РАЗНОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ИГРОКУ

Игра пройдет в Каннельярви на озере Безымянном.

Координаты мастерки: 60.322246, 29.370415

Старт игры: 22:30

Старт регистрации: с 19:00

Окончание игры примерно в 22:00-23:00 в субботу.

Если что-то пошло не так, случилась беда или ты потерялся, что-то срочное и требующее ответа происходит - можешь позвонить мастерам:

8 921 791 80 96 - Ересь

8 953 343 69 10 - Валя (если Ересь не отвечает)

Что удобно и полезно иметь с собой: себя, свой костюм, сумку/карманы для игровых вещей, личную посуду, по желанию - дополнительный антураж локаций, предметы личного антуража, лекарства, если они специфические и вы в них нуждаетесь, палатку, спальник, пенку и теплые вещи (ночами может быть холодно), антураж для своей локации.

Кухня работает для вас в пятницу **до часу ночи**, в субботу начинает работать **с десяти утра (с 10:00 можно получить кипяток и сделать себе чай/кофе)**.

Игротехи **спят примерно с 4 часов ночи** и начинают **бодрствовать с 10 утра**.

Особенности игры: не историчка, монолайф, скрытые части загрузки, отсутствие выигрыша (все умрут).

Антураж: условное северное средневековье.

Серое в антураже: Обратите внимание, что необходимо **избегать серых цветов** в антураже, так как серый цвет используется мастерской группой, а также ассоциирован с пеплом и мистикой Катлы.

У персонажей, которые каким-то образом связаны с пеплом, могут быть **элементы серого** в антураже. Чем больше элементов серого, тем сильнее персонаж связан с пеплом (пример: серый пояс расскажет что вы лишь слегка «касались» пепла, серый же плащ расскажет, что с пеплом вы почти на «ты»)

Также очень просим вас **взять с собой элементы серого**, так как в процессе игры пепел может коснуться каждого.

Боевка и прочее насилие

Любое насилие начинается с боя. А бой состоит из нескольких стадий:

1. Начало боя

Бой начинается с ключевой фразы **«Готовься к бою!»**, которую произносит тот, кто начинает бой, обращаясь к тому, на кого он нападает. Второй участник уже не может скрыться или убежать.

Чтобы точно дать понять, с кем ты начинаешь бой, можно назвать его по имени или указать на него оружием.

2. Подготовка

Участники отходят друг от друга на некоторое расстояние - так, чтобы между ними было примерно 5-10 шагов.

3. Ходы боя

Бой может длиться неограниченное количество ходов. Каждый ход игроки, отыгрывая схватку, двигаются навстречу друг другу; обмениваются ударами, когда проходят мимо, а затем встают на места друг друга, то есть меняются местами. Каждый ход один из игроков сопровождает свои действия аргументом, **почему ему пока еще рано умирать и, соответственно, почему именно он должен победить в этом бою.**

В первый ход свой аргумент озвучивает нападающий (тот, кто произнес «Готовься к бою»). В следующий - оппонент, и **далее по очереди**. Аргумент должен соотноситься с ценностями персонажа, его целями и стремлениями, и **должен говорить об авторе фразы («я», «меня», «мне»), а не о других людях и вещах («ты», «тебя», «ее», «это» и др.). Он должен отвечать на вопрос «зачем?» / «чтобы что?» (победить в бою зачем? выжить чтобы что?).**

В ходе одного боя аргументы НЕ МОГУТ повторяться. Сказанные другими словами или близкие по смыслу аргументы также считаются повтором.

4. Победа и поражение

Как только один из игроков не успевает вовремя сформулировать новый аргумент - он проигрывает.

Можно **намеренно сдаться**, не озвучивая никакой аргумент. К примеру, если тебя так впечатлила аргументация твоего противника и ты впрямь подумал, что именно он, а не ты, должен выйти победителем.

При поражении нужно отыграть пропуск удара с последующим падением, либо вы можете отыграть после модельного более длительный и зрелищный бой, в ходе которого поверженный окажется на земле.

5. Последствия

Побежденный лежит - у него нет серьезных ран, но пока он не может самостоятельно передвигаться и как-либо взаимодействовать с другими персонажами. Он может, отыгрывая боль, разговаривать с победителем.

После боя участники, по своему желанию, некоторое время могут отыгрывать боль - медленнее двигаться, прихрамывать, держаться за место, куда пришелся удар и т.д. Это не обязательно, не требует каких-либо действий для лечения и проходит через некоторое время.

Победитель может сделать с проигравшим **одно** из следующих действий на свой выбор:

А. Ограбить.

Для этого он говорит побежденному, чтобы тот выкладывал свои вещи или как-либо еще обозначает свое намерение что-то у него забрать. Побежденный не может ничего утаить и обязан показать всё имеющееся у него **игровое** имущество. Победитель может забрать **только одну вещь** на свой выбор.

Пожизненные вещи игрока можно забирать только с его разрешения.

Затем побежденный встает и уходит, после чего продолжает игру.

Б. Связать

Победитель связывает руки побежденного веревкой или другими подручными предметами. Связывание лишь моделируется - по жизни игрок должен иметь возможность беспрепятственно освободиться.

После этого побежденный не может сопротивляться совершаемым с ним действиям - он идет куда его ведут, садится куда его усаживают и т.д. Он не может начать бой, пользоваться какими-либо вещами.

Важно: не имеет значения, кто именно будет его вести. Например, в какой то момент победитель может передать его другому человеку, либо кто-то может незаметно увести оставленного без надзора пленного и т.д.

Связанный персонаж может **освободиться и сбежать если с ним не взаимодействуют и не играют** в течении **~10 минут**. Но даже если взаимодействуют и играют - он все равно может сбежать через **~30 минут** плена. Разумеется, он не обязан этого делать, если ему нравится в это играть.

Сбегая, персонаж сбрасывает веревки, отыгрывая как он выпутался из них, и быстро уходит/убегает прочь за пределы видимости и слышимости от места, где он находился. Никто не может как-либо остановить его - в том числе нельзя задержать его, инициировав с ним новый бой.

В. Прогнать

Победитель может ничего не делать с побежденным, только лишь заставить того покинуть место, где случился бой. Для этого словесно или действиями он дает понять побежденному, чтобы тот «убирался отсюда». Побежденный обязан встать и уйти за пределы видимости и слышимости, после чего он может продолжить игру.

Г. Попытаться убить

Для этого победитель должен нанести лежащему последний удар, сопровождая его какой-то фразой, обращенной к нему. Например «*умри, предатель*», «*твоя смерть будет бесславной, никто тебя не запомнит*», «*это за моего отца*» и т.д.

Побежденный тяжело ранен и находится «при смерти». Он умирает, но у него еще есть шанс выжить - для этого побежденный, следуя правилам по лечению, отправляется в Пепел. Он может как вернуться оттуда, так и умереть, оставшись там навсегда. Подробнее см. правила по лечению (будут позже).

Мы просим тебя не читерить и не называть откровенно абсурдные фразы-мотивации (*например, «я просто хочу жить» или «я должен дойти до того дерева»*) только лишь ради того, чтобы не проиграть бой. Это должна быть действительно важная для персонажа причина, почему ему еще рано умирать.

Если в процессе боя возникла спорная ситуация (успел или не успел сказать, нормальная ли это мотивация или нет) - пожалуйста, не спорьте и не начинайте рулежку. **Вместо этого просто продолжайте бой - пусть ваш спор разрешится последующими ходами.**

Бой с множеством участников

В бою всегда участвует только два человека. Если принять участие в бою хотят большее число людей, они сражаются друг с другом попарно. При желании победившие одной стороны затем сражаются с победителями второй. Разбиение на пары никак не регламентируется и происходит на усмотрение игроков - можно просто нападать первым на того, кто ближе.

Самоубийство

Самоубийство обязательно должно происходить **публично при свидетелях**. Решившийся на этот шаг должен сыграть красивую сцену, в которой **озвучить, почему он решил умереть**.

В конце он отыгрывает свое действие любым нравящимся ему способом и падает: его состояние такое же, как после попытки убийства в бою. Он тяжело ранен и находится «при смерти», но у него есть вероятность выжить - следуя правилам по лечению, он отправляется в Пепел.

Сам отыгрыш боевки театальный, не надо друг друга избивать. Ваша безопасность – ваша ответственность.

Социальные взаимодействия

Если вы хотите утвердиться в новом статусе или утвердить в нем другого человека, вы можете **привлечь внимание** людей и **заявить об этом**.

Так, например, можно заявить о себе как о новом правителе. Подобное заявление **не носит ультимативный и неопровержимый характер** — прежний правитель может с этим **не согласиться и вызвать вас на поединок**. Другие персонажи после сделанного громогласного заявления также могут сразу же на него **отреагировать** исходя из своего характера и целей.

Рекомендуем вам так объявлять: о взятии ученика и завершении ученичества, о грядущем браке, о выборе наследника, о судебном приговоре и т.д. По сути, когда вы делаете подобное громогласное заявление, вы **объявляете о своих притязаниях на новый социальный статус**, что может **изменить отношение людей** к вам.

Свадьба и развод — это длительные и **красочные церемониалы**, которые могут создавать движуху и игровые сцены. Никаких строгих и четких требований к церемонии нет, но для ее проведения вашим отношениям **нужен третий** — например, христианский священник, языческая жрица или глава вашего поселения.

А еще — **громкое заявление во всеуслышание**, что теперь вы в браке (конечно, если это не тайный брак).

Развод проводится примерно по такому же принципу, главное — это заявить в итоге о том, что двое людей разведены. Что правда, разводы не были особо приняты, так что будьте готовы к **реакции общества**.

В отношениях будьте чувственны — это ваш последний день! Мы советуем следующий способ отыгрыша интимных моментов: **тихо делиться друг с другом сокровенным и чувственно важным**. Двое людей, желающих сблизиться, могут уединиться и тихим голосом или даже шепотом рассказывать друг другу о своих тревогах, страхах, эмоциях, делиться воспоминаниями, тайнами, прошлым. Наша игра — про переживание жизни перед лицом смерти, про эмоции и чувства, и интимность мы видим

в том, чтобы быть готовым держась за руку с человеком уйти в пепел, зная, что он перед тобой остался эмоционально обнажен и близок.

Религия на нашей игре — условность. Это условное христианство и условное скандинавское язычество. Условность заключается в том, что мы не требуем строго придерживаться канонов XIII века. Понимайте и играйте в религию так, как вам удобно. Священник не обязан знать наизусть молитвы, а жрица — имена всех богов Астарда. Соответственно, все **ритуалы и обряды условные** и проводятся так, чтобы это *не сбивало и не мешало* ничьей игре, было *красиво и атмосферно*, а не добуквенно точно и исторично.

В Аскадире **двоеверие**. То есть, есть часть людей, которые верят в Христа, а часть верны старым богам. Конфликт между многобожием и единобожием на игре присутствует, для некоторых персонажей религиозные вопросы очень важны.

Похороны обычно происходят на кладбище (невероятно!) — у могильщиков. Священник и жрица по своему желанию могут участвовать в церемонии, а могут не участвовать. Конечно же, физически не получится закопать в землю или сжечь игрока (пожалуйста, не надо), однако мы просим **с вниманием относиться к прощанию**. Ведь смерть и уход близких — это один из фокусов игры. Соответственно, подготовка к похоронам и сами похороны — одни из важнейших событий, в течение которых можно **высказать умирающему недосказанное**, простить или, наоборот, извиниться, вспомнить прошлое и сохранить память о человеке в своей душе. Возможно, именно ваши прощальные слова умерший унесет в посмертие и сохранит в душе.

Преподнесение дара, дарение и обмен предметами — важное, эмоционально насыщенное действие в культуре. Рекомендуем: делайте это! В качестве подарка может выступить что-то из личных предметов, а также то, что вы найдете на полигоне — камень, шишка, еловая ветка. Ведь **важен не сам подарок, важно то, что вы в него вкладываете**. Сопроводите ваш подарок важными словами: **расскажите** о том, какие эмоции вы вкладываете в него, насколько дорог вам человек.

Подарки можно **дарить не только друзьям, но и врагам**, сопровождая их *негативными эмоциями*.

К тому же подарок может быть и нематериальным — помощь кому-то, доброе слово, совет: все это может выступить в качестве подарка, благодарности или даже исполнения долга.

За суд в Аскадире ответственны два человека: хевдинг и законоговоритель. Большинство дел обычно рассматривает знаток права и законов —

законоговоритель поселения. Он же может расследовать преступления. Опять же, мы не требуем от игрока знания законов Исландии XIII века. Условно принято, что основными наказаниями являются **заточение в темницу** или **изгнание** (что может быть затруднительно из-за пепла вокруг и будет равняться смертной казни). Более красивы для отыгрыша и рекомендованы: **публичное порицание**, **требование принести клятву в верности**, **лишение статуса** и т.д.

Только хевдинг может **приговорить к смертной казни**. Также только хевдинг может **отменить любой приговор**.

Ученичество — процесс передачи знания и опыта от грядущего поколения следующему. Обычно этот процесс длится несколько лет, но в условиях «мы все умрем к завтрашнему восходу» будет достаточно нескольких часов. Даже сейчас этот процесс важен: наставнику нужно показать, что он не зря является мастером своего дела и способен научить других, а ученику — обрести новый статус и достойно завершить свою жизненную сагу.

В начале ученичества **наставник объявляет о том, что берет ученика, в конце — что ученик завершает обучение**. Это важно, ведь после слов «Теперь ты — мастер-кузнец» или «Нарекаю, мой ученик, тебя законоговорителем» прекрасно ставится логическая точка.

В процессе обучения наставник делится знаниями и опытом: рассказывает о своем прошлом, передает тайны. Возможно участие в некоем совместном деле. Обучение **завершается испытанием** на знания и умения ученика. Каким оно будет, определяет наставник. У некоторых персонажей с данной сюжетной веткой будут прописаны требования по завершающему испытанию.

Процесс обучения определенной **моделью не является**, его результат не выражается в механике игры и влияет только на сюжетную часть повествования, развитие персонажа и то, что персонаж успел за жизнь и каким он придет к смерти. Делайте это красиво!

В скандинавском обществе тех лет было принято **обращение на «ты»**, не важно, обращались ли друг к другу ровесники или люди с разницей в возрасте в 50 лет. На «ты» обращаются, в том числе, к хевдингу и властным людям поселения, но делают это с уважением. Христиане могут обращаться к христианскому священнику, называя его *Святой Отец* или *Отче*.

ПЕПЕЛ И ПРОЧАЯ МИСТИКА

«Пепельные» верования и факты в Аскадире

Некоторые факты считаются неопровержимыми, а некоторые - откровенная ложь, но кто-то все равно в них верит. Мы даем вам

право **выбрать, чему верить**, но отталкивайтесь от персонажного взгляда, который вы узнаете, прочитав загрузки.

- Никто не может бывать в пепле - люди теряют сознание на границе пепла. Те, кто пробежал границу, получают ожоги, задыхаются и умирают.
- Некоторые люди уже бывали в пепле. Из пепла можно вернуться.
- Все люди, как-то связанные с пеплом Катлы, постепенно сереют.
- Невозможно находиться даже рядом с пеплом слишком долго - становится дурно и хочется сбежать.
- В пепле можно встретить своего двойника, сотканного из пепла. Он жил твою жизнь, но только на пепельной стороне.
- В пепле застывает жизнь вместе с лавой, она сохраняется в вулканических камнях. Умельцы могут эту жизнь возрождать.
- Некоторые люди погружают других в сон и во сне отводят в пепел. Последние ночи Аскадир старается проводить без сна. Особенно страшно засыпать одному без присмотра кого-то близкого.
- Если тень упала на пепел - быть беде. Если пепел упал на тень - тоже быть беде.
- Нельзя приносить пепел в «живые» костры - в очаги, в печь, на факел. Если пепел попадает в «живой» костер, пепел может ожить.
- Все люди с серыми глазами - пепельные люди, от них веет опасностью.
- Пепел забирает воспоминания и личность. Но пепел может забрать и руки-ноги, а может легко забрать и жизнь.
- У Катлы есть голос, и этот голос женский.
- Пепел живой, и на пепельной стороне тоже есть жизнь.
- Невозможно забрать жизнь пепельного создания.
- Из пепла доносится топот сотни детских ножек.

В каких случаях ты можешь попасть в пепел

Нельзя просто так взять и прийти в пепел. Нельзя и все.

*(Если тебе **прямо** не написали обратного мастера).*

1. **Пепел тебя зовет - ты туда идешь.** Если ты чувствуешь, что пепельная сторона – это твой путь, можешь идти к пеплу. Мало у кого получается пробраться в пепел так – большинство падает на его границе, теряя сознание. При приближении к пеплу

становится **горячо, трудно дышать и голова идет кругом** (мы доверяем тебе и **оставляем это на отыгрыш**. Прими как факт - у тебя **не получится просто так проникнуть в пепел**, если тебе прямо не сказано обратного). Иногда лежащие у границы пепла тела пропадают, и не всегда их снова видят живущие ныне. Если у тебя есть возможность ходить в пепел (у тебя прямо об этом написано в загрузе), то ты можешь войти в пепел, когда захочешь. Но помни, что любой такой поход не проходит бесследно, и из пепла люди возвращаются, лишь оставив там частичку себя.

2. **Ты можешь оказаться в пепле по року судьбы, случайно или по желанию самого пепла, если будешь не слишком осторожен.** Те, кто привык гулять по границе пепла, знают, что иногда пепел забирает живое к себе. Если тень упадет на пепел неаккуратно, если ветер поднимется слишком сильный или голос живого в тебе будет слишком громкий; если ты окажешься в здании, которое совсем скоро станет пепельным или если позорный столб, у которого тебя привязали, попадет в пепельную бурю, то вряд ли ты сможешь выйти оттуда, не испачкавшись в золе и не обжегши руки.
3. **Если тебя туда отправили.** Есть люди, знающие про пепел немного больше. Они не всегда могут сами попасть на пепельную сторону, но могут отправить туда тебя (у таких людей это тоже обычно написано в загрузе, и таких людей на полигоне не более пяти). Не факт, что это тебе будет приятно и вряд ли это будет счастливым путешествием. Но если тебя угораздило – пепел ждет.
4. **Если ты оказался при смерти.** Пепел любит живое, пепел любит забирать эту жизнь себе. Он ищет ослабленных телом и приводит к себе по маленькой тонкой нити. Иди по серым следам – только пепел решит, жить тебе или умирать. Так пепел забирает тех, кто проиграл в бою, кто решил совершить самоубийство, кого отравили или произошла любая другая смертельная беда – они отправляются в пепел встречать свое будущее.

Во всех этих случаях путь один: **иди в сторону Катлы, выходи на дорожку за поселением, где ты слышишь шепот и видишь серые указатели – они приведут тебя в нужное место**, а дальше тебя встретит сам пепел и, возможно, что-то тебе поведает.

В любом случае, чтобы иметь возможность вернуться или просто хотя бы не потеряться окончательно, **возьми на входе красную нить** и ни за что не выпускай из рук, прокладывая ее по всему твоему маршруту. Иначе больше тебя никто не найдет, даже ты сам.

Есть однозначный способ сделать пепельные путешествия более приятными для тебя: **имей цель, помни ее, не ходи в пепел просто так**. Пепел закончил курсы мотивации, стал коучем, и больше и не любит нецелеустремленных.

Про лечение

Если ты при смети и тебе нужно лечение (например, ты был сражен в бою) - лекарь может тебе помочь, но дальше ты все равно отправишься в пепел. Лекарь знает, что делать, но если лекаря нет слишком долго, отправляйся в пепел и дай понять пеплу, что ты страдаешь - может, пепел будет милостив и залечит твои раны. Что, конечно, вряд ли - пепел на лекаря обычно не похож.

Во время лечения в пепел уходит не ваше тело, но ваш дух и разум. Для того, чтобы все понимали, что вы все еще тут, оставьте на месте, где валяется ваше тело, какой-то предмет, который бы помог вас опознать, **но не свое имя** - оно понадобится вам на пепельной стороне. Отправляясь в пепел, **наденьте белый хайратник** (будет выдан в конверте) - другие персонажи не видят, что вы куда-то идете.

Порядок действий в состоянии «при смерти», как бы вы туда ни попали:

1. Отыграйте красивую сцену (упадите, схватитесь за сердце и т.д.), у этого действия должен быть хотя бы один свидетель и обоснуй.
2. Страдайте и ждите лекаря или ползите в сторону лекаря, просите о помощи
3. Если лекарь как-то не находится, надевайте хайратник, оставляйте личную вещь вместо своего тела, и идите в пепел по серым указателям за поселением.
4. Если вы нашли лекаря, отыграйте с ним сцену, прислушайтесь к указаниям лекаря, если такие будут, возьмите свечку у лекаря, после чего наденьте хайратник, оставьте личную вещь вместо своего тела и уйдите в пепел.

Умереть в пепле можно. Помните, что у нас монолайф, и если вы умерли в пепле - в мире живых вы тоже умерли и больше туда не вернетесь. Не беспокойтесь, пепел сообщит близким, что ваше тело больше никогда не будет дышать.

Пепельные сущности

Вам могут встретиться разные создания пепла. Могут и не встретиться. Вам может встретиться даже сама Катла, если вам повезет (или крупно не повезет, тут как посмотреть). Они могут делать странное, вести себя по-разному, соблюдать негласные правила и как-то с вами взаимодействовать. Играть с ними так, как вам диктует персонаж и сложившаяся ситуация.

Прочая мистика

Все, что еще может существовать в мире игры, существует только потому, что ваши персонажи в это верят, и не особо предусматривает моделей за редкими исключениями (простые карточки, которые в паре фраз расскажут вам как себя вести с этим объектом). Руны работают, потому что в них верите вы. Травы работают, потому что в них верите вы. Травы ведает травница Льот, руны ведает эриль Фолки. Молитвы, кресты и ритуалы работают, потому что в них верите вы. За христианство у нас отвечает священник Исая, а за языческие обряды - жрица Фрита. Помимо прочего, на полигоне есть «грибы» - что-то, что поможет успокоить нервы или отравить. Остальное может работать, если вы это придумаете и будете в это играть.

Чего у нас точно нет: откровенной магии с заклинаниями, волшебными палочками, магическими щитами, файерболлами, артефактами, нет драконов, эльфов, колдунов и прочих атрибутов фэнтези. По крайней мере, мастерская группа этого не планировала. Оставайтесь в рамках мистического сеттинга, где основная мистика - мистика пепла и мистика Катлы.