

## ПРАВИЛА | ОНЕЙРУМ: ЭКСПАНСИЯ

Регистрация на игру предполагает, что вы согласны с ролевыми и техническими правилами, установленными для этой игры. Осознанное и неосознанное нарушение правил неизбежно приведёт к санкциям со стороны орг.группы, вплоть до удаления с локации. Во избежание недоразумений, конфликтов, травм и нарушения игрового процесса, просьба внимательно ознакомиться с правилами и следовать им в течение всего мероприятия.

Игра ведётся на честность. Верим в вашу сознательность, но внимательно Наблюдаем.

### 1. ОРУЖИЕ И РАНЕНИЯ

Онейрум: Экспансия – это **ролевая игра**. Выбор формата обусловлен сюжетом и локацией, не предназначенной для страйкбольных сражений. Соответственно, мы не пропустим ваш привод, пистолет или любое другое оружие (в том числе LARP).

Ранить, разбудить или убить другого игрока **своими силами** нельзя. Пожалуйста, не пытайтесь травмировать окружающих предметами мебели и антуража, это не приведёт к желаемому результату. Способ вывести другого игрока из игры на время можно будет найти **на самой игре**.

#### ВАЖНО!

Игротехнические персонажи и кошмары **могут** воздействовать на игроков голосом, касанием, или с помощью имитации стрельбы. В этом случае игроку (игрокам) необходимо проследовать в мертвяк (см. Лимб) или действовать согласно инструкции от игротеха.

### 2. РАЦИИ И ТЕЛЕФОНЫ

Исходя из соображений гуманизма, мы не будем просить вас выключать телефоны, однако пользоваться ими для решения ролевых задач **нельзя**, если иное не было обговорено с организаторами в отдельном порядке. Ваши персонажи находятся во сне, поэтому связаться с реальным миром или другим участником игры по телефону или интернету не получится.

Использование личных раций, не предусмотренных сценарием или орг.необходимостью, также запрещено.

#### ВАЖНО:

Все телефоны игроков и игротехов обязательно должны быть переведены в беззвучный или вибро-режим. Использование телефона в личных целях для звонков и соц.сетей допускается только в «курилке» (см. далее). Пожалуйста, не нарушайте атмосферу игры.

### 3. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

На построении будет кратко рассказана техника безопасности и зачитаны правила исходя из особенностей полигона. В случае опоздания на построение, игрокам необходимо обратиться к администратору для получения всей необходимой игровой и технической информации.

#### ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ НА ПОЛИГОНЕ

Существенная часть антуража и стаффа будет предоставлена локацией Скайрум, арендованной нами для проведения игры. Пожалуйста, будьте осторожны и аккуратны с предметами и окружением локации. Сломанные стулья, разбитые окна, порванные костюмы – всё это будет вычтено из нашего залога, не включенного в стоимость игры. Надеемся на вашу сознательность.

## 4. РОЛЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

У каждого персонажа есть своя история, характер и мотивация, которые вы можете найти в личных вводных. Пожалуйста, не забывайте о них в течение игры и действуйте так, как поступал бы ваш персонаж. Учитывайте, что у других игроков также есть личные цели, которые могут влиять на успех выполнения ваших задач, будьте внимательны к поведению и действиям окружающих.

В случае возникновения спорных ситуаций вы всегда можете обратиться к игротехам.

## 5. КОШМАРЫ

Эфир – это пространство коллективного осознанного сна, а значит, и природа Кошмаров несколько отличается от их безобидных коллег из обычных снов. Каждый гость Эфира приносит с собой свои страхи, надежды и ассоциации, оставляя энергетический отпечаток на тонкой материи пространства. Иногда такие отпечатки оживают, превращаясь в опасных монстров.

Кошмары неуязвимы: их не берет физическая сила и оружие. Единственный шанс уничтожить назойливого монстра – найти питающий его источник. Он может скрываться в фобии одного из игроков, может выступать аватаром страшного секрета или душевной травмы детства. Разгадка природы Кошмара может помочь нейтрализовать его.

Кошмары часто нападают на тех, кто слишком сильно шумит или активно двигается.

## 6. ОБИТАТЕЛИ ЭФИРА

С момента изобретения Онейрума доктором Домовым прошло уже одиннадцать лет. Долгое время технология Сомны держалась в строгом секрете от общественности, однако военные силы блока НАТО, КНР и России активно использовали технологию для экспериментов. Пространство Эфира активно расширялось и наполнялось общими статичными локациями, плодами коллективного бессознательного и артефактами известных объектов. Как именно происходит «расширение», и какие именно факторы способствуют изменению пространства, пока остается загадкой.

Теперь, когда Сомна официально выпущена на открытый рынок, расширение Эфира ускорилось. У технологии появились свои поклонники и постоянные гости. Однако есть и особая категория пользователей – те, кто появился в Эфире задолго до презентации.

На них не действуют обычные правила, они не привязаны к хозяевам сна и локациям Эфира, они редко вступают в контакт, однако могут воздействовать на пространство и перемещаться по нему без ограничений.

На данный момент известно о двух типах:

---

### СТРАННИКИ

Малочисленная группа независимых путешественников по синапсам Эфира, активно изучающая его возможности. Тщательно скрывают своё происхождение, организацию и технологии. Никто не знает, как именно они проникают в Эфир. Ходит легенда, что они способны проникать не только в общее пространство сновидений, но и в обычный сон любого человека на Земле.

Их объединяет необычный внешний вид: к современной внешности и футуристичным аксессуарам, они обязательно добавляют этнические одежды, отсылающие нас к временам шаманов и друидов всех мастей. Встретить Странника считается большой удачей, ведь они являются самыми большими знатоками Эфира в 2031 году. Правда вот рассчитывать на их безвозмездную помощь не приходится. **Странники не просыпаются от боли и ранений! Могут закрывать собой проходы на локации и отдельных игроков.**

---

## НАБЛЮДАТЕЛИ

Многие участники экспериментов по изучению Эфира и сообщали о неожиданных встречах с этими молчаливыми незнакомцами. Они никогда не вмешиваются в события сна, и не пытаются контактировать с участниками процесса, однако всегда с интересом наблюдают за происходящим. Они игнорируют любые попытки взаимодействия.

Они всегда носят яркие маски, но иногда их маски — это всё, что можно увидеть.

---

## ВАЖНО

Кроме Гостей сна, Кошмаров, Наблюдателей и Странников, есть ещё один тип существ, которых вы можете встретить в Эфире: **Хозяева сна**. Текущие технологии, доступные обеим сторонам конфликта, позволяют перемещаться только по общественным пространствам (локациям) Эфира или по закрытым синапсам — снам конкретных операторов, осознающих или не осознающих происходящее.

Осознанные сны, в которых оператор может управлять пространством внутри синапса, требуют серьёзной подготовки и регулярных тренировок. Поэтому обычный человек, впервые подключенный к Сомне, как правило, не ориентируется в пространстве и может лишь частично осознавать происходящее.

## 7. ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Пространство для коллективного сна участников презентации было подготовлено специалистами корпорации Sinom. Их методы обеспечения выхода в Эфир скрыты коммерческой тайной, однако в рекламной брошюре, попавшей вам в руки, они гарантировали вам увлекательное путешествие во времени и пространстве по заранее спланированному маршруту.

Маршрут насыщен различными предметами неопределенного назначения. Далеко не каждый предмет имеет значение лично для вас или кого бы то ни было во сне, поэтому брать и передвигать предметы с места можно только в том случае, если вы 100% уверены, что это необходимо.

---

## ЛОГОВО КОШМАРА

Каждый Кошмар, попадая в сон, обустраивает своё жилище из эмоций и воспоминаний, породивших его. Обнаружив логово Кошмара, вы сможете разгадать источник его происхождения и попробовать обезвредить монстра. В случае, если загадка Кошмара разгадана, он примет нейтральную позицию по отношению к вам, значительно уменьшив уровень своей агрессии.

---

## ЛИМБ

Это особая территория, представляющая из себя изнанку ткани Эфира. О природе Лимба ходит множество слухов. Говорят, он создан из мыслей и чувств людей, но пока достоверных фактов, подтверждающих или опровергающих это, так и не появилось. Попасть в Лимб возможно только через разрывы ткани Эфира, но они случаются довольно редко. Причина их возникновения пока также неизвестна.

**Важно: Лимб будет использоваться в качестве временного «мертвяка» на игре. Игрок должен побыть в Лимбе 5 минут — не больше и не меньше. Вход и выход из Лимба регулируется игротехом.**

## 8. ФОНАРИ И ИСТОЧНИКИ СВЕТА

На всей территории Эфира будут размещены стационарные источники света. Вы встретите несколько типов освещения:

- Светодиоды
- Светодиодные ленты
- Фонари типа «летучая мышь», кемпинговые, туристические и прочие переносные лампы.

Запрещено поднимать, передвигать и выключать стационарные источники света под любым предлогом. Они являются неотъемлемой частью Эфира, а не квестовыми предметами.

Использование личных фонарей не рекомендуется.

## 9. ТОТЕМЫ

У каждого игрока будет неотчуждаемая личная вещь – Тотем. Это нововведение было изобретено специалистами из лаборатории Мимезис, чтобы устранить эффект «первого посещения», после которого испытуемые теряли воспоминания о происходивших с ними ситуациях в Эфире.

Принцип работы Тотемов будет доведён на игре во время хода презентации.

---

### ВАЖНО!

Каждый Тотем – индивидуален, использовать его может только владелец. Тотем нельзя украсть или одолжить. Тотемы будут прочипованы организаторами, чтобы избежать их смешения с квестовыми предметами.