

ГИБЕРНАЦИЯ

Небывалой силы буря практически разрушила несколько антарктических станций, поставив полярников на грань между жизнью и смертью. Связи с большой землёй нет, и надеяться они могут только на собственные силы, тепло своих жилищ, тепло своих душ и тепло человеческого общения. Успеют ли холод полярной ночи, человеческой разобщённости и страха перед необъяснимым убить тебя прежде, чем придут спасательные вертолёты Мак-Мёрдо?

Источники вдохновения: "Нечто", "Кольская сверхглубокая", "Колония".

I. ТЕПЛО ДУШИ

1. Тепло твоей души отображается особыми картами. Карты с изображением красного сердца символизируют тепло и гармонию, а с изображением чёрного сердца - холод и безумие.

2. Пока у тебя есть хотя бы одна тёплая карта, ты жив и здоров. Если все твои карты холодные, ты погибаешь, и отправляется к мастеру за новой ролью.

II. ТЕПЛО ТЕЛА

1. Тепло твоего тела отображается шестью картами, которые прикреплены к твоей одежде - по одной на каждую конечность, одна в область сердца и одна в районе живота. Как и в случае с душевным теплом, красное сердце символизирует тепло, и здоровье, а чёрное холод и болезни.

2. Ты не знаешь значения этих карт, и не узнаешь до тех пор, пока они не будут вскрыты в особых, оговорённых правилами ситуациях.

III. ТЕПЛО СТАНЦИИ

1. Кроме самих полярников, теплыми или холодными могут быть сами полярные станции. Температура внутри отображается на специальной панели с делениями +20, +10, +0, -10, -20 и -30.

2. Если температура на станции опускается ниже нуля, ты не учитываешь значение одной, самой теплой из своих карт за каждое деление со знаком "минус". Да, это может привести к твоей смерти, так что присматривай за температурой в помещении.

3. Из-за многочисленных поломок, вызванных бурей, каждые полчаса температура на станции будет уменьшаться на одно деление. Повысить её можно двумя способами - ремонтными работами и душевным общением.

IV. РЕМОНТНЫЕ РАБОТЫ

1. Инфраструктура станции сильно пострадала от бури. Многие важные и нужные детали разлетелись по долине и валяются где-то, занесённые снегом. Ты можешь рискнуть, выйти наружу и, цепляясь за трос, поискать полезное оборудование.

2. Оборудование, ты можешь взять оттуда одну из имеющихся в нём карт оборудования (с изображением красного ящика исправное оборудование) или чёрного креста (сломанное оборудование).

3. Карту оборудования можно положить в специальный приёмник на станционной панели температуры, чтобы повысить её значение на одно деление за красный ящик или понизить за чёрный крест.

4. Кроме того, вернувшись, ты можешь заявить об обморожении и получить травму конечности по своему выбору (смотри подробности в разделе "травмы").

V. ДУШЕВНОЕ ОБЩЕНИЕ

1. Чтобы душевно пообщаться, тебе нужно оказаться наедине с кем-то, с кем ты не общался душевно не меньше часа (проще говоря, надо соскучиться).

2. В ходе общения вы можете выпить, заняться сексом или просто посплетничать. Как это делается, подробно рассказано ниже в соответствующих разделах правил.

3. По окончании душевного общения ты или твой визави обязаны вслепую вытянуть друг у друга по одной "душевной" карте. Затем любой из вас вправе взять одну из своих карт и положить в специальный кармашек на панели температуры. Это повысит температуру на станции на одно деление, если карта тёплая, или понизит если холодная.

VI. ВЫПИВКА

1. Чтобы с кем-то выпить, приготовь два стакана с безалкогольной и безопасной жидкостью, в один из которых добавь соли.

2. Если твой собутыльник согласится на пьянку, он сам выберет себе стакан.

3. Тот, кому достался стакан с солью, пьянеет, и выполняет желание собутыльника. Желание не должно касаться чувств и эмоций, только конкретных действий, которые можно выполнить здесь и сейчас.

VII. СПЛЕТНИ

1. Если ты хочешь просто душевно потрепаться с кем-то, тебе нужен согласный на это собеседник.

2. После этого вы должны обмениваться новой, личной и достоверной информацией о других полярниках.

VIII. СЕКС

1. Чтобы заняться с кем-то сексом, то тебе нужно взять партнёра за обе руки, переплести пальцы. Это действие отображает тесный физический контакт, который, тем не менее, еще не является сексом, это петтинг, объятия и т.д.

2. Затем любой из вас может, не размыкая пальцев, уложить другого в горизонтальное положение. Это действие отображает переход непосредственно к сексу.

3. После секса ты вправе отдать партнёру ту карту, что закреплена у тебя на сердце, и он вправе сделать то же самое.

IX. НАСИЛИЕ

1. Чтобы напасть на кого-то, нужно его схватить его сзади за плечи и встряхнуть.

2. Жертва нападения падает без чувств и лежит так до тех пор, пока:

1) её не приведут в сознание, встряхнув за плечи спереди;

2) её не оставят в покое приблизительно на одну минуту.

3. Жертва нападения может в любой момент принять решение о том, что она умерла, и уйти к мастеру за новой ролью, сбросив на месте смерти все карты своего телесного тепла.

X. ТРАВМЫ

1. Травмы могут быть результатом обморожения или ампутации.

2. Обмороженный сам выбирает пострадавшую конечность и берёт себе прикреплённую к ней карту.

3. Ампутация возможна только в отношении бесчувственного пациента. В этом случае конечность выбирает ампутирующий и берет себе прикреплённую к ней карту. Действия по ампутации должны сопровождаться соответствующими манипуляциями, не оставляющими сомнения в том, что здесь происходит.

4. Повреждённая конечность не функционирует. Рукой нельзя ничего брать, на руку и на ногу нельзя опираться.

XI. АНОМАЛИЯ

1. Не всё, происходящее на станциях, поддается разумному объяснению. Если ты сталкиваешься с картой аномалии, она подчиняет тебя себе, становясь тобою.

2. Ты не можешь получить карту аномалии. Даже если по правилам ты должен взять карту, если это окажется аномалия, просто взгляни на неё и верни, где была.

3. Будучи аномалией, ты подчиняешься всем обычным правилам, за исключением того, что тёплое для тебя считается холодным, а холодное тёплым, в частности:

1) пока у тебя есть хотя бы одна холодная карта, ты жив и здоров, если все твои карты теплые, ты погибаешь, и отправляется к мастеру за новой ролью;

2) ты не учиываешь значение одной, самой холодной из своих карт за каждое деление на панели температуры на станции со знаком "плюс".

XII. ПЕРСОНАЖ

1. Главная твоя ценность, как игрока - твой персонаж. Можно сказать так - чем меньше твоих персонажей погибнет, тем ты ближе к тому, чтобы выиграть эту игру.

2. Создавая персонажа, ты получаешь от мастера карты душевного и телесного тепла, а также профессиональную способность.

3. Карты душевного тепла ты получаешь в количестве трёх, и хотя бы одна из которых должна оказаться тёплой.

3. Карты телесного тепла ты получаешь в тёмную, и, какими они окажутся, без ампутации или анализов не узнать.

3. Профессиональная принадлежность твоего персонажа также определяется случайно, но, до начала игры, вы можете обмениваться ими с другим игроком, если захотите.

1. КАПИТАН

Обличён властью и ключом от шкафчика с оружием.

На начало игры владеет пистолетом, который позволяет ему вводить других в состояние бесчувствия, просто выстрелив в них в упор.

2. МЕХАНИК

Отлично разбирается в технике.

Может создавать исправное оборудование из сломанного. В первый раз это делается из расчёта один к одному, второй раз один к двум, в третий раз один к трём и так далее.

3. РАДИСТ

Безуспешно пытается установить связь с Мак-Мёрдо.

Его наличие на станции ускоряет время прибытия помощи, что выражается в замедленном снижении её температуры.

4. МЕТЕОРОЛОГ

Хорошо разбирается в погоде, и может отправляться на вылазки с меньшим риском.

При обморожении его конечности не теряют функционала (не распространяется на ампутацию).

5. ВРАЧ

Может проводить уникальные операции практически без вреда для пациента.

Совершая ампутацию, может не трогать конечности пациента и удалить карту с живота.

6. КИНОЛОГ

Чем лучше узнаёшь людей, тем больше нравятся собаки.

При наличии трёх теплых душевных карт, может в любой момент использовать собачью упряжку, чтобы отправиться на Мак-Мёрдо. Он выживает и выигрывает досрочно, меняя персонажа и получая шанс выиграть ещё раз.

7. ПСИХОЛОГ

Несёт ответственность за атмосферу в коллективе и душевное здоровье отдельных полярников.

Может отказаться любого последствия душевного общения со своей стороны.

8. ПОВАР

Знает толк в вырезке.

Ампутирова конечность, может сделать из холодной карты тёплую.

9. ЖУРНАЛИСТ

Готовит материал для National Geographic.

От его предложения душевно пообщаться отказаться невозможно.

10. ПИЛОТ

Наша дань бессмертному Макриди.

При контакте с аномалией не подчиняется ей, оставаясь собой.