

Самые важные правила

1. На игру допускаются лица от 14 лет. Те, кому не исполнилось 18 лет обязаны предоставить расписку от родителей и иметь на игре совершеннолетнего поручителя.
2. Игроки имеющие хронические заболевания – должны сообщить о них организаторам заранее, а также иметь с собой комплект личных специфических лекарств. Организаторы не несут ответственности за проблемы со здоровьем игроков в результате хронических заболеваний, аллергий, предрасположенностей к ряду болезней, несоблюдения техники безопасности поведения на природе и т.д.
3. Запрещено употребление алкогольных и наркотических средств.
4. Запрещено употребление табачных изделий в комнатах локации. Курение кальяна допускается по индивидуальному устному разрешению мастера и только в специально отведённом для этого месте.
5. Все участники несут полную личную ответственность за соблюдение законодательства РФ. Выявленные нарушители будут переданы в руки полиции.
6. Любой игрок, подавший заявку на игру, соглашается с настоящими правилами и должен придерживаться их.
7. В случае несоблюдения этих правил или неадекватного поведения на полигоне, организаторы оставляют за собой право удалить нарушителя с игры без возврата игрового взноса.

Содержание

[Организационная информация](#)

[Регламент и специальные правила](#)

[Медицина](#)

[Боевые и иные физические взаимодействия](#)

[Посмертие](#)

[Антураж](#)

[Манифест мастера игры](#)

Организационная информация

Актуальная информация о времени и месте проведения, подаче заявки и оплате взноса размещена в официальной группе игры.

Важно! Заявки принимаются до 21 апреля 2019 года включительно. 21 апреля ПОСЛЕДНИЙ (вообще последний, без исключений) день подачи заявки.

Официальная группа игры:

[ПРИ "На западном фронте без перемен" 2019](#)

Организатор и главмастер:

[Елена Камаилеада](#)

Тел: +7 (950) 874-98-96

e-mail: kamaeleada@yandex.ru

Предпочтительный способ связи - личные сообщения VK.

Место проведения:

Полигон "Вишенка", координаты 51.777775, 36.097639.

[Координаты на ЯндексКартах](#)

[Координаты на 2Gis](#)

[Координаты на Google Maps](#)

Стоимость участия:

До 21.04 включительно - 600 р.

С 22.04 до 09.05 - 800 р. по предварительно поданной заявке

На полигоне - 1000 р. по предварительно поданной заявке

Основная часть взносов пойдёт на полиграфические материалы, которых будет много, а также на расходники для модели медицины, остальное - на воду и еду.

Регламент и специальные правила

Время в игре представляет собой ход событий, в котором госпиталь со всеми его обитателями повторно проживает один и тот же отрезок времени, каждый раз возвращаясь к его началу. Иными словами, время закольцовано в петлю, длительность петли равна часу реального и игрового времени. Реальное время = игровое время. В связи с этим принят следующий регламент игры:

11:00 Парад

11:30 Начало первого цикла

12:30 Технический перерыв 10 минут, перезагрузка петли

12:40 Начало второго цикла

13:40 Обеденный перерыв 30 минут, перезагрузка петли

14:10 Начало третьего цикла

15:10 Технический перерыв 10 минут, перезагрузка петли

И так далее до тех пор, пока игра не придёт к логическому концу, после чего проводится финальный парад.

Перерыв на ужин не регламентирован, один из вечерних технических перерывов можно увеличить на 10-20 минут.

Важно! На момент начала каждого нового цикла игроки обязаны вернуть игровые предметы их первоначальным владельцам!

Учитывая тот факт, что один и тот же час вы проживаете уже какое-то количество раз, вы неплохо запомнили очерёдность событий, происходящих в этот отрезок времени. В первом цикле сформировавшийся сценарий будет вывешен на стене госпиталя, в первый технический перерыв сценарий будет снят и вам придётся полагаться на собственную память.

Сценарий будет составлен на основании квестов ваших персонажей, в нём будут учтены не зависящие от вас события и ваши логически предполагаемые реакции на них. По мере написания сценария в группе игры будут появляться литературно оформленные игровые тексты, но их будет совсем немного.

Важно! Вас никто не обязывает следовать сценарию. С учетом того, что персонажи помнят, какие события должны произойти и

помнят свою реакцию на них, всегда можно отреагировать иначе и этим изменить ход истории.

Экономики на игре нет. Всё, что есть в госпитале, он получает посредством военного снабжения. Возможно применение бартерной модели по желанию самих игроков. Этот раздел не ограничивается никакими правилами, кроме договорённости игроков между собой.

Правил по мистике на игре нет. Вся мистическая составляющая игры может быть изучена игроками в процессе взаимодействия.

На игре работает **полевая почта**, но только в одностороннем порядке. За стенами госпиталя будет закреплена "сумка почтальона", куда можно опустить ваше письмо в надежде, что его прочтут и отреагируют. При этом желательно убедиться, что мастер видел, что вы его отправили, чтобы получить скорейшую реакцию. Реакцией может быть только изменение игровой ситуации, ответное письмо вы просто не успеете получить.

Важно! Если вы хотите что-либо сделать, но не знаете, как правильно - спросите у товарища, загляните в книгу, придумайте, но не спрашивайте мастера. Если вы не знаете, как сделать что-либо, значит ваш персонаж не знает этого.

Медицина

Абсолютно здоровых людей не бывает, тем более на войне. В нашей игре, как и в жизни, болезни могут быть как физическими, так и психическими, могут сопровождаться травмами, иметь хроническую форму и т.п.

Здесь приведены только общие правила работы со здоровьем пациентов, детальная информация будет отправлена лично игрокам, которые выбрали роли врача и сестёр милосердия, а также её можно будет найти в бумажных материалах в самом госпитале.

Каждый игрок обязан иметь при себе историю болезни, в том числе сёстры милосердия и врач. История болезни – это как паспорт. Туда записываются все симптомы и всё проведённое лечение. При перезагрузке каждого цикла истории болезни меняют на новые, которые содержат информацию, доступную на начало первого цикла.

Состояния **физического** здоровья:

- 1. Недомогание.** Симптомы: слабость в теле, снижение активности, лёгкое головокружение, отказ от еды, сонливость. Может являться симптомом болезни или проявляться вследствие сильного голода. Лечится лекарствами, иногда едой.
- 2. Болезнь.** Симптомы описываются в "Истории болезни" пациента, лечится в основном лекарствами. Может являться осложнением при неправильном или несвоевременном лечении.
- 3. Травма.** Как правило это перелом кости или разрыв внутреннего органа. Характеризуется недомоганием и острой болью, резко усиливающейся при воздействии на повреждённый орган или при движении. Лечится наложением шины или оперативным вмешательством.
- 4. Лёгкое ранение.** Небольшие раны, в т.ч. пулевые ранения в конечности. Лечится дезинфекцией, перевязкой и общей терапией.
- 5. Тяжелое ранение.** Крупные рубленые или рваные открытые раны, сопровождающиеся кровотечением. Лечится дезинфекцией, зашиванием, иногда требуется проведение операции.

6. Обморок (читай – нокаут). Кратковременное бессознательное состояние вследствие сильного удара в голову или контузии. Может иметь последствия в виде физических или психических болезней. Длится 5–7 минут, по окончании которых больной приходит в сознание, но остаётся в состоянии недомогания и часто лёгкого ранения.

Важно! Ни одно из описанных состояний не проходит само, за исключением Обморока (ему отмерено 5–7 минут).

Оторванные/отрезанные конечности укрываются черной тканью и не используются.

Если вы не можете, но хотите переместиться, попросите кого-нибудь вам помочь. Любой персонаж может "позвать" усатого француза по имени Поль, который стоит у входа в госпиталь. Его "**рука помощи**" отыгрывается набитой перчаткой с надписью "**Paul**" – пока эта перчатка у вас, вы можете свободно перемещаться. Вынести лежащего можно только вдвоём, в качестве второго можете использовать "руку помощи".

Состояния **психического** здоровья на момент игры не разделяются на виды, нарушение психического здоровья лечится обычно успокоительными, если не помогает, то связыванием и транспортировкой в специализированные учреждения для душевнобольных.

Способы **лечения физических** состояний:

- 1. Медикаментозное** (лекарствами). Используются любые лекарственные формы, полный перечень в подразделе "Снабжение". Уколы отыгрываются впрыскиванием жидкости из шприца в поролоновую подушечку, привязанную к месту укола. Длительность и способ лечения индивидуальны.
- 2. Наложение шины.** Отыгрывается закреплением на конечности пациента деревянной "шины". Не возвращает подвижность, но незначительно уменьшает боль и способствует выздоровлению. Снимает Недомогание, появившееся в результате травмы. Выздоровление в рамках цикла не возможно по причине ограничения времени.
- 3. Дезинфекция.** Промывание дезинфицируемого места составом с пометкой "Дезинфекция" на флаконе (состав отыгрывается водой).

- 4. перевязка.** Наложение жгута и повязки согласно правилам десмургии. Примеры повязок будут приведены в бумажном варианте на полигоне.
- 5. Операция.** Проведение операции по предложенной в бумажных материалах схеме. Манипуляции поводятся на препарате, предоставляемом мастерской группой. При благоприятном исходе наступает состояние неомогания, прочие симптомы пропадают. Повязку на месте проведения операции не снимают, ввиду ограничения времени цикла.
- 6. Общая терапия.** Отпаивание чаем, кормление, комплекс витаминов (конфет или мармеладок), по усмотрению лечащего сотрудника госпиталя.

Важно! Игровое время соответствует реальному времени, операции, наложение повязок и прочие манипуляции следует проводить так же, как в реальной жизни, не торопясь.

В результате неправильного или несвоевременного лечения может наступить смерть.

Персонаж, умерший в госпитале, ждёт на месте до тех пор, пока другие персонажи не решат избавиться от тела или изучить его. Это будет происходить достаточно быстро, т.к. место в госпитале резко ограничено.

Подробнее в правилах по посмертию.

Снабжение.

Лекарства и медикаменты появляются в начале цикла в строго установленном количестве. Изготовление лекарств в условиях полевого госпиталя не предусмотрено, допускается только заваривание успокоительного чая и еды для общей терапии. В течение цикла может произойти доставка снабжения из соседнего госпиталя в строго ограниченном количестве, обусловленном состоянием снабжения адресанта.

Лекарства на игре представлены шоколадными и мармеладными конфетами ручной отливки в стеклянных баночках с наименованием и описанием, а также сиропами в пузырьках с наименованием и описанием. Лекарства следует давать пациентам вместе со стаканом воды, сиропы лучше разводить в воде.

Важно! Таблетки, высыпанные в руку, не следует класть обратно в банку. Во избежание заражения инфекциями ЖКТ мойте руки чаще и пользуйтесь индивидуальными мензурками для приёма лекарств.

Инвентарь, который точно пригодится **военному врачу**:

Скальпель
Зажимы
Пинцет
Хирургические иглы, нить
Ножницы
Линейка металлическая короткая
Лоток почкообразный

Инвентарь, который точно пригодится **сестре милосердия**:

Пробирки, банки, мензурки (скорее для антуража)
Шприц (без иглы)
Жгут
Хирургическая игла, нить

Игрокам следует **самостоятельно** обеспечить себя инвентарём, всем описанным позициям можно подобрать аналоги из бытовых предметов или инструментов.

История болезни состоит из двух и более листов.

1 лист. Паспорт (аусвайс). На первой странице данные персонажа: ФИО, возраст, национальность; на второй странице данные игрока: ФИО, противопоказания и аллергические реакции, данные контактного лица на случай форс-мажора.

2 лист. Карта физического состояния. Пометки врача, диагнозы, назначенное лечение.

3 и последующие – карты болезни. Симптомы, номер болезни, поля лечения.

Работа с историей болезни.

Врач или та сестра милосердия, которую врач назначит своей помощницей, ставит диагноз на основании симптомов с карты болезни и пишет его на втором листе. Затем назначает лечение и пишет его в соответствующей колонке рядом с болезнью. После выполнения манипуляций или раздачи лекарств с карты болезни отклеивают изоленту в соответствующей строке и читают

последствие. По истечении срока исполнения последствия болезнь на втором листе подчеркивают и помечают излеченной.

Карта болезни.

Представляет собой карточку с номером и симптомами с одной стороны и несколькими полосами текста, первоначально заклеенными черной изолентой, с другой стороны.

Применяя лекарства или производя манипуляции, вы отклеиваете соответствующую полосу изоленты и читаете текст. Слева от текста находится индикатор успешности лечения.

Рядом с индикатором может быть указано **дробное число**. $1/2$ означает, что индикаторов этого цвета нужно два, чтобы наступила стадия выздоровления или смерти. Соответственно, $1/3$ означает, что индикаторов этого цвета нужно три.

Индикатор может быть **зелёным** или **красным**.

Зелёный индикатор означает, что вы на верном пути. Для некоторых состояний нужно открыть до трёх зелёных индикаторов, чтобы наступила стадия выздоровления.

Красный индикатор означает, что вы выбрали неверное лечение для этого состояния. Для некоторых состояний нужно открыть до трёх красных индикаторов, чтобы наступила смерть. **Бездействие** или **отказ** от лечения открывают только красные индикаторы по истечении указанного времени.

Важно! Всем будет интереснее, если процесс лечения будет производиться честно. Не пытайтесь ускорить операцию или отклеивать изоленту, не производя манипуляций вовсе. Количество лекарств ограничено – если его нет в наличии, то вы не можете его применить и отклеить соответствующую изоленту.

Боевые и иные физические взаимодействия

Как такового боя в игре нет. В центре внимания госпиталь, здесь лечат. Но при солдатах, попавших сюда, зачастую остаётся оружие, которое они могут применить по своему усмотрению.

Номинально большинство солдат (но не все) находятся в госпитале в состоянии лёгкого ранения. Намеренное причинение физического вреда персонажу переводит даже абсолютно здорового человека в одно из следующих состояний:

1. **Тяжёлое ранение.** Предполагается, что большая часть находящихся в госпитале находятся в состоянии лёгкого ранения. Ослабление организма приводит его как минимум в состояние тяжелого ранения.
2. **Обморок.** Иными словами, потеря сознания. Находясь в обмороке, персонаж не может самостоятельно передвигаться, совершать любые физические действия, не видит, не слышит и не запоминает всё, что происходит вокруг. Может совмещаться с ранением любой тяжести.
3. **Смерть.**

Подробнее в правилах по медицине.

При любой атаке **голова не является поражаемой зоной**. Удар или иное воздействие, направленное в голову, карается наступлением обморочного состояния атакующего (читай – нокаута), повторение инцидента карается полным запретом боевых действий для атакующего.

Наличие у солдата рук не гарантирует, что у него есть оружие, равно как и отсутствие рук не гарантирует отсутствие оружия.

К игре допускается два вида оружия:

1. Ножи ЛАРП без жёсткого стержня.
2. Огнестрельное оружие в стилистике первой мировой без зарядов, производящее только одиночные выстрелы.

Можно вступать в рукопашный бой, применять ножи или огнестрельное оружие.

Рукопашный бой ведётся по обоюдному согласию сторон. Разрешенным боевым взаимодействием считается лёгкое касание рукой корпуса противника. Победителем считается тот, кто сумел трижды за бой коснуться рукой корпуса противника. Исходом боя

может быть нокаут (потеря сознания, обморок) либо лёгкое ранение по решению победителя.

Атака с помощью **ножа** моделируется проведением ножом по телу атакуемого и ведёт к тяжелому ранению. Повторное применение ножа ведёт к смерти. Проведение ножом по ключицам атакуемого ведёт к смерти атакуемого.

Выстрел из **огнестрельного** оружия, если оно четко направлено на человека, стоящего отдельно от группы, и производит выраженный звук выстрела, ведёт к получению тяжелого ранения. Повторный выстрел ведёт к смерти. Выстрел, направленный на группу людей, квалифицируется как осечка и может быть воспринят персонажами как попытка убийства.

Для большей ясности! Из здорового состояния и состояния лёгкого ранения можно попасть в состояние тяжелого ранения. Из состояния тяжёлого ранения ухудшение состояния только в смерть. Обморок может совмещаться с ранением любой тяжести, но имеет свои последствия.

Посмертие

После смерти персонаж отправляется в Морг. И если для тела это означает пополнение свалки из мёртвых тел, которые скоро увезут, то для души это очередное... приключение? испытание? каждому своё.

Чтобы отправить тело в **Морг**, нужно два человека. Можно воспользоваться "рукой помощи" – перчаткой с именем Поль (о нём писалось в правилах по медицине) – тогда потребуется только один человек помимо самого трупа. Перед отправкой в Морг тело можно обыскать. По первому требованию игрок обязан отдать обыскивающему все игровые предметы, которые имеет персонаж.

Морг представляет собой комнату со столом, на котором находится Книга жизни. Вы можете написать в Книгу жизни всё, что считаете нужным. Иногда смерть персонажа становится трудно переживаемым событием для игрока, Книга в данном случае выполняет роль вашего личного дневника.

Вы можете **оставить** запись в Книге или **вырвать** страницу, свернуть конвертом и подписать. Самые интересные из оставленных в Книге записей будут опубликованы в группе игры. Свёрнутые конвертом нужно будет опустить в ящик для писем (отдельный для Морга) и никто никогда их не прочтёт, вы сможете забрать их с собой с полигона по окончании игры.

Также вы можете **оставить** в морге **один любой предмет**, принадлежащий персонажу, или **взять** один любой предмет, оставленный кем-то до вас – он будет введён в игру вместе с вашим персонажем.

Инвентарь Морга не побираем, к нему относится сама Книга, письменные принадлежности, осветительный прибор, ящик с конвертами, шторы и мебель.

После Морга вы можете пройти "**дальше**". Это означает, что вы столкнётесь со своим личным испытанием. Каким оно будет – вы узнаете только эмпирическим путём.

С запуском нового цикла игрок возвращается в игру тем же персонажем. Это происходит в момент запуска цикла вне

зависимости от того, на каком этапе посмертия находится персонаж.

Антураж

Антураж локации.

В игре участвует одна локация – это военный полевой госпиталь. Он представляет собой одну большую прямоугольную комнату с дополнительным помещением.

Вдоль прямоугольного помещения установлены койки, головой к стене. Для моделирования коек подойдут раскладушки с матрасом или любые конструкции достаточного размера, выдерживающие вес человеческого тела. Допускаются просто матрасы, но всем будет удобнее, если больной будет возвышаться над полом. Койка должна быть накрыта простынёй светлых тонов, желательно белой (условно белой, застиранной, с желтизной на заломах, которую не жалко).

Важно! Едешь на игру на машине – возьми койко-место себе и тому парню!

Основные цвета интерьера: белый, хаки, серый, коричневый, любые пыльные оттенки. В дополнительном помещении следует оборудовать операционный стол, полки для бумажных материалов и книг, полки и стол для медикаментов, заполнения документов учета, написания писем и т.п.

Категорически приветствуются банки, склянки, ступки, весы, колбы, мензурки, пробирки – всё, что может создать вам медицинскую атмосферу. Подробнее о применяемой посуде и медикаментах читайте в правилах по медицине.

Антураж персонажа.

Каждый игрок на игре должен иметь игровой костюм. Игроки самостоятельно обеспечивают себя костюмами к игре. Мастерская группа оставляет за собой право отказать игроку в участии, если его внешний вид не соответствует приведённым ниже правилам.

В группе создан альбом с основными рекомендациями по антуражу персонажей, настоятельно рекомендую ознакомиться. [Рекомендации к антуражу](#)

На игре присутствует три типа персонажей: солдаты, сёстры милосердия и военный врач.

В госпиталь попадают солдаты обеих сторон конфликта и любых стран. Основным идентификатором страны, которую представляет солдат, является знак отличия с символикой государства и цвет костюма. На протяжении войны форма солдат менялась, приветствуется соответствие цветам, использовавшимся в указанный временной период. Костюм может быть в любом состоянии, в том числе рваный, прожженный, испачканный в серое, коричневое, зелёное, жёлтое. Повреждения на костюме должны соответствовать физическому состоянию персонажа: если порван рукав, значит повреждена рука, если пропалена шинель, значит солдата подстрелили в грудь или живот и т.п.

Важно! Одежда солдата должна хотя бы условно соответствовать эпохе и иметь отличительный знак страны и звания. Информация по знакам различия представлена в статье: [Знаки отличия на костюмах солдат](#). Информация по общему внешнему виду находится в альбоме [Рекомендации к антуражу](#).

Одежда сестёр милосердия должна быть однотонной, с длинной юбкой, цвета тёмные или голубые. Обязательные атрибуты: фартук с нагрудником и нашитым красным крестом и косынка, цвет белый. Нашивка страны не требуется.

Одежда военного врача должна быть однотонной, нейтральных тёмных оттенков или хаки, сверху надевается белый медицинский халат с нашивкой красного креста и головной убор белого цвета. Нашивка страны также не требуется. Врачу также настоятельно рекомендуется иметь при себе набор для проведения операций (подробную информацию пришлём по заявке).

В вечерние часы мы постараемся организовать освещение в локации, антуражные фонарики не понадобятся. Но лучше всё равно взять их с собой – за пределами локации освещения нет.

Манифест мастера игры

Игра – любая – по сути своей является симбиозом эстетики и математики. Каждый шаг на пути к своей идеальной игре открывает мне, что весь мир состоит из эстетики и математики. Герман Гессе в своём известнейшем произведении говорил о синтезе всех интеллектуальных, научных, художественных, духовных и религиозных ценностей и достижений человечества в некую неутилитарную и в какой-то мере даже эзотерическую игровую деятельность – “игру игр” – Игру в бисер. Я думаю, что цель полигонных ролевых игр в чем-то подобном. В том, чтобы собрать воедино гибкость ума, чувственную восприимчивость, эстетическое переживание и в конце концов создать принципиально новый вид искусства, который уже стар как само человечество, но ещё ни разу не был продемонстрирован людям. Полигонная ролевая игра – это алхимический опыт.

Тематика Первой Мировой Войны и в частности полевого госпиталя взята не случайно. Война – как сцена для человеческих жизней, на которой всё ярче – и кровь, и чувства. Госпиталь – как баллада о сломанных, но не сломленных. Благотворительность и благодарность – как средство излечения себя. Об этом написано множество книг, а я хочу сделать игру. Ту игру, которая станет первым, неуверенным, но, надеюсь, многообещающим шагом к той самой алхимически выверенной, высокохудожественной, звонкой, как стальной клинок, Игре.