

ОБЩИЕ ПРАВИЛА:

- Данная игра идет нон-стоп. Все, что происходит на игре, происходит по игре. Включая еду, туалет, душ, сон и прочее. Все в игре и персонажами. За пожизневку будем строго наказывать! Не выроливайте себя и других игроков!
- Откатов и стоп-таймов не будет.
- На игре нет современной техники
- На игре будут пожизневые врачи, и мы вам укажем их перед игрой
- Вы всегда можете обратиться к мастерам за экстренной помощью (Кодовое слово - "АНАНАС". На остальные крики "Спасите-помогите-насилуют-убивают" все реагируем по игре)
- На игре нет сухого закона, но есть несовершеннолетние (которые не пьют!) и аллергики на алкоголь. Если подмешиваете - под стопом спросите, нет ли проблем у человека с алкоголем. И будьте разумны в алкоголе. Чуть-чуть не считается, а вот пьяных людей с игры будем удалять и класть отсыпаться в "вытрезвитель".
- Допустимые места для курения: улица или открытые балконы.

СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО:

- курить в помещениях (кроме электронных сигарет).
- использовать пиротехнику в помещениях. Свечи, горелки - только под присмотром. Кальян
- исключительно у Хромого (ибо канон). Кальяны также запрещены на игре.
- курение в помещениях. Допустимые места для курения: улица или открытые балконы;
- крушить Дом, мебель, отделку, территорию и пр - ибо за него вносится страховой депозит

ПРАВИЛА ПО СЕКСУ:

Снимаете пару предметов одежды. Принимаете позу для секса. Далее отыгрываете как вам нравится: ладушки/словеска/массаж/стоны, как вам угодно.

БОЕВКА

БОЙ ОДИН НА ОДИН

Каждый бой разыгрывается между противниками броском шестигранного кубика. Кто выбросил большее значение - тот и выигрывает бой. Кубик встал на ребро/завис в воздухе - перекидывайте кубик.

ФИЗИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ ПРОТИВНИКОВ

В паспортах каждого игрока указано, есть ли у вас ввиду физических параметров преимущества над другими. К результату броска таких игроков прибавляется фиксированный бонус +1 или +2 в зависимости от силы персонажа и его возможностей. Если качок проиграл дохляку, даже имея преимущество - извините. но дохляк редкостный везунчик. Смиритесь с этим и проигрывайте достойно.

После бросков кубика игроки отыгрывают саму стычку, зная результат боя.

РЕЗУЛЬТАТ БОЯ

Выпало 1-4 - легкое ранение (лечится пластырем и бинтами, потиранием больного места и стенаниями. продолжается на ваше усмотрение от часа до суток), 5-6 - персонаж попадает в Могильник для лечения или же его уносят состайники, дабы привести в состояние стояния своими народными методами.

МАССОВАЯ ДРАКА

Куча-мала (есть две (или более) дерущихся стороны. Выигрывает или проигрывает вся сторона. Вся сторона и получает одинаковый урон) - кубики всех участников драки с каждой стороны кидаются и сравниваются результаты аналогично бою один на один.

РЕЗУЛЬТАТ МАССОВОЙ ДРАКИ

В массовых драках чаще калечатся сильно. Разница сумм кубиков сторон меньше или равно трем - легкое ранение вся проигравшая сторона. Разница сумм кубиков сторон больше 3 - тяжелое ранение.

Пример: Стая Черепа идет на Стаю Мавра. Стая Черепа выкинула в сумме 14. Стая Мавра 15. Выиграла стая Мавра. Разница сумм кубиков меньше 3. Черепята в легком ранении все. Маврята празднуют победу.

СТЕНКА НА СТЕНКУ СТРАТЕГИЧНАЯ.

(вне зависимости от того, сколько сторон дерутся. Хотя каждый сам за себя). Каждый выбирает себе противника и дерется с ним 1:1, бросая кубики. Победил - выбираешь следующего противника. Проиграл - выходишь из боя, оценивая свой урон. Результат боя - аналогично бою ОДИН НА ОДИН.

НЕСКОЛЬКО НА ОДНОГО

Кидается один кубик против нескольких. Результат нескольких суммируется. Разница сумм кубиков сторон меньше или равно трем - легкое ранение вся проигравшая сторона. Разница сумм кубиков сторон больше 3 - тяжелое ранение.

ОРУЖИЕ В БОЮ - должно быть в руке персонажа на начало боя (нож/бита/стул/горшок/таз/Вонючка/что угодно весомое). Дает +1 к результату броска кубика (оружие можно брать только 1. ЁУ нас все оружие двуручное, считайте). При отыгрыше боя - лучше уберите подальше, чтоб не поранить друг друга.

ПРАВИЛА ПО СМЕРТИ И ПОСМЕРТИЮ

Смерть. Убить персонажа на игре можно (но не нужно).

1. СМЕРТЬ ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ БЫСТРАЯ И БЕСПОВОРОТНАЯ. Достигается путем отыгрыша убийства (вот прям чтоб сомнений не оставалось, что человека еще можно спасти лечением): имитацией удушения / повешенья / обезглавливания / втыкания большого ножа в жизненноважные органы (сердце, печень, глаз и мозг, артерии)/ всыпания в человека килограмма веществ (чуть-чуть траванул - не считается, вылечить еще можно). Обязательно маркировать свои действия четким указанием желаемого эффекта. Например - "убит", "добиваю" и так далее. МЛАДШИЕ не могут убить старшего без ОРУЖИЯ (например, задушить или насильно всыпать вещества) - они физически слабее! Вариант - связать, победить и убить. ИМИТАЦИЯ УБИЙСТВА должна быть нежной и аккуратной, чтоб не повредить игроку! ИМИТАЦИЯ ДОЛЖНА ДЛИТЬСЯ НЕ МЕНЬШЕ МИНУТЫ - иначе вы просто не успеете додушить/всыпать достаточно вещества/провернуть как следует в мозг/печени персонажа нож до смерти от потери крови.

2. Если жертва не согласна, что данным способом вообще убивают, решайте данное противоречие поигрово. Впадите в кому, например, в Могильнике разберутся (разбираться зовите Лося).

3. Если жертва (по истечение минуты имитации смерти, которая не была прервана) согласна - у нее есть минута на предсмертные слова, потрясание цепями и стоны в агонии. Спасти вас уже не удастся, но хоть душу отведете.

4. Посмертие. Гамлета Шекспира читали? А Достоевского Преступление и наказание? Так вот, после убийства вас ждут муки совести. Жертва имеет право до конца игры следовать за убийцей и беседовать с ним, как только он останется в одиночестве (хоть в туалет за убийцей следуйте и мешайте ему делать свои дела, все двери для вас теперь открыты!). До момента, пока убийца не признается в своем преступлении кому-то третьему. Также для умерших предусмотрены коктейли и развлечения на Изнанке в образе Изнаночных сущностей. Вот только на следующую игру (и, возможно, на следующий круг) ваш нежно любимый и выпестованный персонаж уже не попадет. Помните! Когда воспитанники Дома умирают, один Лось в Доме очень грустит и становится несчастным.

5. Смерть отсроченная. Если вы отравились/ укурились/ НЕ ЛЕЧИЛИ РАНЕНИЕ, в какой-то момент вы тоже можете умереть. Об этом вам скажет игротех или мастер.

6. СМЕРТЬ ОТ РАНЕНИЙ! Если не вылечить РАНЕНИЕ, квалифицированное как ЛЕГКОЕ, оно переходит в ТЯЖЕЛОЕ через час. Если не лечить ТЯЖЕЛОЕ, ЧЕРЕЗ ДВА ЧАСА УМРЕШЬ.

Немного о дресс-коде и пр антураже, плюс особенности игры в Дом:

1. Это игра по Дому. А значит, в приличной одежде, которую вам жалко заляпать, ехать туда нельзя. Потому что вам придется ползать, вас могут окатить манной кашей, кровь на одежде рисовать гуашью и кататься во время драк по полу.

Тем ни менее, умоляю, постирайте одежду и не забывайте про средства гигиены.

Вдесятером жить в комнате, где от кого-то несет лесными кострами, прошлым недельным походом в горы или пОтом просто ужасно.

2. Все обитатели могильника обязаны быть там в ночнушках/пижамах, тапочках и халатах. Чтобы сразу было видно, что вы сбежали из могильника, если вы выберетесь оттуда. То же самое касается тех, кто туда попадает. Ну и спать в стаях лучше не в штанах и футболках, а пижамах.

3. Дорогие Младшие!!! Так как некоторые из вас заросли щетиной и отрастили неплохие вполне взрослые формы, то младшим стоит одеваться по-детски. Предлагаю девочкам банты на голову и платишки, мальчикам - футболки и шорты. Или бриджи. Что-то короткое, чтоб по голым коленкам узнавать младших.

4. Половые признаки - дабы отличить мальчика от девочки:

Девочки, пожалуйста, ходите в юбках и платьях! Плюс минимальный макияж.

Мальчики - не ходите в юбках и платьях и не делайте макияж (кроме синяков и мешков под глазами).

5. Подарки и амулеты - есть такой обычай на играх по Дому. Подаренные подарки/выменянное на менялках и сделанные амулеты остаются после игры у человека, который подарок/амулет прлучил. Это очень красиво и атмосферно. И помогает отлично вrolиться.

6. Шанс попасть на Изнанку есть у всех. На Изнанке нужен Изнаночный костюм - не запаривайтесь с ним!! Наволочка/любая маска/нэко-ушки или даже платье феи/кусок тафты/что угодно сойдут.

7. Стайные признаки старших:

Черные - черная полоса на левой щеке краской

Красные - красная полоса на левой щеке краской

Просто чтобы не путать красных и черных. Это почетная отметина, принадлежность к стае, младшие не имеют права носить такие знаки отличия. Даже нарезчики колбасы. Только старшим дана эта привилегия =)

ПРАВИЛА ПО АМУЛЕТАМ

В Доме принято и даже положено носить амулеты. Если ты не выглядишь как елка и не гремишь амулетами - ты не продержишься и месяца. Амулеты делаются от разного и для разного: на любовь, от сглаза, на удачу, от дождя, от грехопадения, от простуды, от Ведьмы, от Вонючки (кстати, не помогают). Делать их могут все и из чего угодно, продавать, менять на Менялках. Но реальных магических свойств это вам не даст. Точка.

У Амулетчиков в паспорте прописано, что они - Амулетчики (и им даются чипы на амулеты). Остальные - просто крафтеры.

Каждый амулет создается для определенного человека. И со специальной целью.

Амулет нельзя дербанить и переделывать - иначе он теряет силу. Украденный, не предназначенный для вас амулет, силы не имеет.

На амулетах ставится чип с именем владельца и действием.

Амулет может "сработать" один раз. После использования, чип срывается и уничтожается.

Амулет же можно оставить как украшение.

ПРАВИЛА ПО ЛЕКАРСТВАМ И ВЕЩЕСТВАМ

Лекарства и вещества.

1. Отыгрываются реально существующими безалкогольными жидкостями.

2. Для достижения эффекта нужно полностью выпить вещество или лекарство, перевернуть емкость, в которой оно было и отклеить с донышка чип. ДА-ДА! Сначала выпить, потом прочесть!

3. 1 емкость = 1 доза на 1 человека

4. Прочесть чип и отыграть эффект, указанный в нем.

5. Правильно смешать вещество или лекарство могут строго определенные мастером персонажи. Только им будут выданы чипы.

6. Если некто хочет тоже посмешивать, он может делать это, но эффекта (чипа) даже годная смесь не возымеет (не все великие зельевары. некоторые просто годно смешивают коктейли).

7. Если вы выпили нечто, перевернули емкость и не увидели чипа - вещество не сработало. Или это вообще не вещество.

ПРАВИЛА ПО ИЗНАНКЕ

0. Если ваш персонаж должен знать больше перечисленного ниже - вы узнаете это от мастеров лично.

1. Изнанка на нашей игре есть, но эта часть игры меньше, чем обычно на играх по Дому. Изнанку не принято обсуждать напрямую, пользуйтесь иносказаниями. Если ваш персонаж на начало ничего не знает о ней – это нормально, он может получить эту информацию по игре. Или так и не получить.

2. Изнанка не действует постоянно. В моменты, когда она не действует, вы не попадете на нее, кем бы вы ни были.

3. Местом выхода на Изнанку является Коридор. Это совершенно не значит, что, попадая в Коридор, вы вылетаете на Изнанку автоматически.

4. На Изнанку попадают следующими способами:

- у вас есть амулет, который игротехник Изнанки счел пропуском.
- вы крайне удачно приняли вещества (покажите игротеху наклейку-чип с вещества и отдайте вещество - вы его использовали)
- вас ведет за собой тот, кто имеет на это право
- ваш персонаж имеет возможность выхода на Изнанку без амулета и веществ (тогда вы знаете и об этом, и о своих условиях, и о своих ограничениях)
- после сильной эмоциональной сцены, случившейся в присутствии игротеха, он подошел к вам и на ухо сказал пароль для входа или выдал амулет – однократный «прыжок» последует незамедлительно.
- ваш персонаж умер
- вы получили конверт на начало игры с указанием, когда вас выбросил на Изнанку (в этом случае - идти в назначенный час обязательно)

5. В подавляющем большинстве случаев ваш персонаж идет на Изнанку без тела, только сознанием – «прыгает». Это воспринимается как сон или галлюцинация, чаще всего кошмарные. Пожалуйста, оставьте на месте, где это с вами произошло, лист бумаги с надписью типа «Здесь спит Вася» и часть своего гардероба, моделируйте подушками или пледом "тело". После этого надевайте белый хайратник и отправляйтесь. Имейте в виду – ваше «тело» могут переместить, чаще всего в Могильник, могут воспользоваться его абсолютной беспомощностью и что-то с ним сделать.

5.1. Если вы что-то делаете с беспомощным телом Прыгуна, скажите об этом окружающим – они же видят это и могут вам помешать – и напишите на том же листе бумаги, что именно сделали.

6. В Могильнике вашего персонажа начнут активно будить игровыми методами. Если это увенчается успехом, и вам придется вернуться - Вам скажет об этом игротех Изнанки.

7. Специального изнаночного облика у большинства нет. Если у вас есть – вы в курсе и обговорили это с мастером заранее.

8. Боевка между персонажами на Изнанке соответствует боевке в Доме. Взаимодействуя с игротехами и тварями, просто помните: они знают свои силы и особенности.

9. Если вас убили на Изнанке – вы возвращаетесь в Дом и приходите в себя как после жуткого сна.

10. Если вы Ходок, то есть, можете уходить на Изнанку вместе с телом – вы знаете об этом. Это очень редкая способность. Ходок может уйти на Изнанку с любого места на территории Дома и вокруг него, но имеет ограничения по частоте таких выходов, о которых знает. Помните, дорогие Ходоки: ваше отсутствие могут заметить, и это повлечет за собой игровые последствия.

11. В большинстве случаев внести предмет на Изнанку или вынести оттуда невозможно. Исключения помечены бумажным скотчем.

ПРАВИЛА ПО ВЗЛОМУ И ВСКРЫТИЮ ДВЕРЕЙ

1. Вскрыть можно только запертую дверь.

2. Запертая дверь на игре моделируется куском малярного скотча, наклеенным между косяком и самой дверью и промаркированным надписью "закрыто".

3. Взрослый, имеющий ключ от данной двери, может просто отклеить скотч и оставить его наклеенным на дверь снаружи. Соответственно, если вы видите, что надпись "закрыто" не соединяет дверь с косяком, значит, комната не заперта.

4. Взломщик, не имеющий ключа, но имеющий зачипованную мастером отмычку, раз в три часа может попробовать отпереть дверь.

5. Если у вас откуда-то есть отмычка, но в аусвайсе не указано свойство "взломщик", при попытке вскрытия вы автоматически ломаете отмычку и должны вернуть ее на мастерку.

6. Попытка отпереть дверь отыгрывается броском кубика. Для открытия требуется с учетом имеющегося модификатора (указанного в аусвайсе) выбросить с первой попытки значение 4-6.

7. Если попытка провалена, еще три часа вы не имеете права пробовать снова.

8. Если попытка удалась, вы должны аккуратно разорвать скотч, обозначая вскрытый замок. Соответственно, запереть комнату снова вы отмычками не сможете.

9. "Захлопнуть дверь". После того, как вы закончили пребывание в комнате, вы можете попробовать аккуратно наклеить обе половинки скотча на место. Тогда, возможно, взлом заметят не сразу. Разумеется, взрослый, открывая комнату своим ключом, не сможет не заметить, что замок был взломан.

10. Заменить замок на кабинете может только взрослый.

11. Как выглядит отмычка, большинство не знает, а значит, при обыске отмычка не опознаваема.

12. Если к вашему приходу скотч уже разорван, вы можете войти в комнату. Повторно вскрывать комнату можно не раньше, чем замок (скотч) снова станет целым.