

НОЯБРЬ 2020

ПРАВИЛА

САМАЯ ДЛИННАЯ НОЧЬ

МГ "ТЕМНАЯ КОБРА"

РОЛЕВАЯ ИГРА ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ
ПО КНИГЕ МАРИАМ ПЕТРОСЯН
"ДОМ В КОТОРОМ"

МГ
2012

НЕГЛАСНЫЕ ПРАВИЛА ДОМА

О наружности не говорят! Следует избегать любых упоминаний наружности в разговорах, за исключением ситуаций, когда она:

- вне связи с говорящим
- вне связи с собеседником
- вне связи с кем-либо из общих знакомых.

Не приветствуются упоминания людьми-состайниками наружности в настоящем и будущем времени. Прошедшее время позволительно, хотя, опять же, не рекомендуется. Упоминание наружности в будущем времени в связи с собеседником является тяжким оскорблением последнего.

Разговор двоих в этом ключе - легкая форма извращения, допустимая лишь между близкими.

Прыгунов и ходоков не существует! О них не говорят, не вспоминают, но есть ночь Сказок, где можно рассказать свою историю.

- Объявления и послания пишут на стенах. Стихи и рисунки тоже.
- Воспитателей уважают, но больше показательно.
- Могильника бояться. Если свой попадает в могильник - о нем посылают разузнать, могут выкрасть.
- Ценят ритуалы и сказки, амулеты и тайные знаки.
- Носят при себе ножи и лезвия, курят, пьют, поют и сочиняют песни.
- Своих отбивают.
- **За провинности попадают в изолятор!** Но не сильно его бояться.

КОНЕЧНОСТИ И БОЛЕЗНИ

У некоторых персонажей отсутствуют конечности или они не могут ими пользоваться. Если ваш персонаж из этой категории, то данный раздел правил для вас.

Отсутствующую или же не функционирующую конечность необходимо перевязать (максимально забинтовать) обычным марлевым бинтом. Во время пребывания в Доме *настоятельно просим воздерживаться от пользования "отсутствующими" конечностями*. Т. е. если у вашего персонажа нет рук - мы предлагаем вам взаимодействовать с другими игроками и просить их о помощи (как в каноне это были Сфинкс и Слепой).

Если ваш персонаж слеп - просим вас обеспечить себя повязкой на глаза, через которую вы сможете смотреть, но не будет видно ваших глаз. (Очки могут оказаться лишь частью костюма другого игрока).

Просим воздержаться от использования в костюмах белого цвета в связи с особенностью обозначения отсутствующих конечностей.

У некоторых персонажей обозначено наличие той или иной болезни. Просим игрока прочесть про проявление болезни (или спросить у мастеров что именно отыгрывать). Стоит помнить, что если у вашего персонажа "взрывной" характер или нарушение психики — это можно и нужно отыгрывать; если у вашего персонажа бывают судороги - пусть они случаются в самый неподходящий момент.

Наша игра не про "выиграть ролевою игру", а про опыт жизни другого человека в предлагаемых условиях.

ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ В КАРЦЕРЕ

Карцер - место в Доме которое ненавидят и боятся. Четыре стены и скамейка, которая служит и сидением, и кроватью (если угодить в карцер надолго), и полное одиночество, от которого можно сойти с ума.

Если вас угораздило оказаться в карцере, то все, что вам остается делать - ждать, когда дверь вновь откроют и вы сможете покинуть эту ненавистную комнату.

В карцер вас может отправить преподавательский состав Дома в качестве наказания за нарушение правил Дома, проявление чрезмерной агрессии, а также за участие в драках.

МГ оставляет за собой право наказать игрока пребыванием в карцере за разведение неигровухи, а также за грубое нарушение правил игры.

Время заключения в карцере определяется индивидуально для каждого случая и объявляется персонажу перед его заключением. Время наказания не может превышать 40 минут.

ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ В МОГИЛЬНИКЕ

Могильник - более приятное место, нежели карцер.

Тут есть медперсонал, который позаботится о вас, и хотя бы просто есть живые люди. Однако воспитанники Дома Могильника боятся, и стараются не допускать попадания в Могильник раненых в стычках, ведь это принесет множество проблем и вопросов.

Персонаж может оказаться в Могильнике в состоянии тяжелого ранения после стычки, а также под воздействиями "Потеря сознания", "Приступ", "Ступор".

Вызвать ящиков или обратиться в Паукам могут как воспитанники Дома, так и персонал. Некоторым персонажам могут передать предписание явиться в Могильник для обследования (игнорировать его нельзя).

Время пребывания в Могильнике составляет не более 30 минут для снятия любого из состояний, если не требуется иного.

В Могильнике вы обязаны выполнять требования медперсонала, не забывая о том, что они тут главные.

На нашей игре разрешено употребление алкоголя, однако мы обязаны вас предупредить, что игроки в состоянии алкогольного опьянения могут быть отправлены в Могильник отсыпаться или же пить кофе и приходить в себя. Персонажи воспитанники могут отправить члена своей банды отсыпаться в комнаты. Персонал Дома может отправить воспитателя отсыпаться в комнату отдыха.

Мы просим игроков ответственно отнестись к употреблению алкоголя во время игры. Мы просим вас быть ответственными и внимательными выход из могильника после опьянения возможен исключительно с разрешения мастеров.

ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

В данном разделе будут собраны правила по которым мы предлагаем взаимодействовать с другими игроками.

Пусть в Доме все носят имена данные уже тут, стоит помнить, что к персоналу Дома, а именно: воспитатели, сестры, директор. Необходимо обращаться только на Вы. Если к вам обращается кто-то из старших - вы не можете игнорировать обращение. Если вам кто-то из старших задает вопрос - вы обязаны дать на него ответ. Вы можете пытаться юлить, что-либо недоговаривать, однако открыто игнорировать вы не можете.

Какое общение принято внутри банд мы предлагаем вам совместно обсудить (в игровых чатах).

Банды Мавра и Черепа между собой враждуют. Члены банд не могут открыто общаться, в Доме не принято быть предателем. (Наказание за предательство так же предлагаем на ваш откуп). Наказание за общение с другой бандой обязательно должно последовать за установлением факта нарушения этого правила. Даже на нейтральной территории (Бар) группировки держатся обособлено.

В легендах мы прописываем именно отношение персонажа к другим персонажам, настоятельно просим вас отделять игрока и его персонажа, а также придерживаться написанного в легендах.

Это дом-интернат, пусть и отрезанный от мира, но подростки в нем знают, что такое секс и любовные утехы. Мы пишем этот раздел правил на всякий случай. **Секс не несет на себе никакой "механической" нагрузки.** Это просто способ показать, насколько близки персонажи в Доме. Во время секса вас могут застукать и тогда это может превратиться в проблему для персонажа и интересный виток событий в Доме.

В качестве модели используется «Арс Аманди».

Чтобы показать свои намерения заняться сексом с другим персонажем, вы должны намекнуть ему на это предложением уединиться, либо, если вы уже наедине, сказав что-либо в духе "Хорошо, что мы одни" или взяв за руку.

Если намёк был сделан вашему персонажу, а вы не хотите секса — можно отказаться в любой форме, в зависимости от характера и настроения вашего персонажа.

Если обе стороны согласны на контакт, они ищут уединенное место, где располагаются так, чтобы смотреть друг на друга. Во время всего процесса участники должны стараться смотреть друг другу в глаза.

Далее партнёры берут друг друга за руки. Суть процесса состоит в том, чтобы совместить прикосновения к разрешённым зонам, зрительный контакт и одновременно синхронизировать дыхание участников.

Вы можете прикасаться, гладить, массировать друг другу руки.

Ваши прикосновения не должны спускаться ниже ключиц или подниматься выше мочек ушей. Шея доступна к прикосновениям только по согласию партнёра.

С самого начала и до конца процесса партнёры глубоко дышат, стараясь попадать в такт друг с другом.

Когда вы поймёте, что процесс пора завершать, намекните на это вашему партнёру любым способом на ваше усмотрение.

Банды Мавра и Черепа находятся в открытой конфронтации, можно сказать "на ножах".

У жителей Дома может быть при себе разнообразное колюще-режущее оружие.

Допускается только протектированное оружие (ПО, ЛАРП, LARP) — это имитация холодного оружия из мягких полимеров и латекса. Упругий стержень позволяет держать форму. LARP оружие полностью безопасно и им невозможно нанести травму. Любая часть оружия, которая может коснуться противника включая рукоять должна иметь смягчения и быть безопасной.

Умереть на нашей игре нельзя (исключение - желание игрока), если вас ранили во время стычки или втихаря, вы впадаете в состояние тяжелого ранения.

Тяжелое ранение - состояние, при котором игрок не может самостоятельно передвигаться и оказывать себе самостоятельно помощь. (Зовите на помощь, проклиняйте обидчика).

Что делать с персонажем, находящемся в состоянии тяжелого ранения? Или отнести в комнаты своей банды или его заметят старшие и он попадет в лазарет.

Для выхода из состояния тяжелого ранения персонаж должен находиться в состоянии покоя под присмотром другого персонажа, который знает что делать в случае тяжелого ножевого ранения, по окончании всех манипуляций он считается вновь в норме.

Состояние тяжелого ранения наступает только при ударе в корпус.

Уважаемые игроки - помните, что удар должен быть лишь обозначающим. Не надо калечить игроков.

Стена.

В Доме есть своеобразный способ общения. Это стена, на которой любой может оставить послание, поделиться своим творчеством или мыслями. Стена выполняет функцию доски объявлений, где каждый может оставить свое послание.

Карточки.

Во время игры вы можете столкнуться с эффектами, описание которых вам будут показывать на карточках. Карточки являются неотчуждаемыми, поэтому вы должны прочитать и исполнить то, что написано на карточке, но, если вам ее не передают в руки, значит она остается у того, кто применил эффект.

Еще несколько слов...

В поведении руководствуйтесь логикой вашего персонажа и здравым смыслом. Если вы хотите с кем-то затеять драку и решить правом сильного конфликт - решите между собой кто победил (да хоть монетку бросайте) и устройте из этого всего действие для других игроков, для историй важен будет лишь результат.

Во время игры мастера не будут консультировать игроков и вообще присутствовать в привычном вам смысле этого слова. Мастера будут такими же обитателями Дома, как и вы. Мы не будем влиять на ваши решения и поступки, отматывать или останавливать время. Поэтому помните, что только совместными усилиями все мы получим удовольствие от этой игры.

ОБРЯДЫ И АМУЛЕТЫ

В Доме важную роль играют всевозможные Обряды и Амулеты.

Какие-то из них имеют реальную силу, а какие-то просто помогают владельцу поверить в свои силы.

Некоторые обитатели Дома знают о том, как делать Амулеты и проводить Обряды, у них будут описания и эффекты. Остальным же достаточно знать, что в Доме подобные вещи имеют место быть.

ИЗНАНКА

Как попасть на изнанку знают те, кому положено об этом знать.

Если вы видите, как персонажа уводят персонажи с красными хайратниками - вы никак на это не реагируете. Если на месте уведенного персонажа остается карточка (обозначает тело персонажа), вы воспринимаете эффект, описанный на ней. *На изнанке не действуют правила, изложенные в разделе "Конечности и болезни"* (не надо снимать бинты, ваши конечности

просто работают как у всех нормальных людей). Всю информацию, которую вам необходимо будет узнать и исполнить после посещения изнанки вам расскажут, либо выдадут догрузки.

На изнанке вы действуете по логике вашего персонажа, если в легенде не указано иное.

Умерев на Изнанке, ваш персонаж оказывается в Доме в состоянии тяжелого ранения.

МАРКЕРЫ

Помимо обозначений, указанных в разделе "Конечности и болезни" на нашей игре есть еще 2 вида маркеров.

Белый хайратник (лента на голове) - говорит нам о том, что игрок находится вне игры. Его никто не видит, а он не может ни с кем взаимодействовать.

Красный хайратник (лента на голове) - персонажа не видят, но он может взаимодействовать с другими персонажами как некая сущность.

МЕДИЦИНА

На нашей игре предусмотрены механики медицины. О них знаю те, кому это положено.