

Оглавление

Долгие-долгие каникулы	1
Что нужно иметь с собой?	1
О символике	2
Механика адаптации к войне	2
Первая стадия: «Белое»	2
Вторая стадия: «Черно-белое»	2
Третья стадия: «Черное»	3
Боевка	4
Боевка: допуск оружия и безопасность	4
Боевка: правила	4
Правила по насилию	7
Связывание	7
Пленение	7
Обыск	7
Пытки	8
Изнасилование	9
Подрывы	10
Правила по медицине	10
Для персонажей-детей	12
Мануфактура	14

Долгие-долгие каникулы

Когда: регистрация с 17:00, парад в 20:00

Где: возле пос. Лебяжье, координаты - 59.910888, 29.435655

Три главных слова: «Не будь мудаком».

Не будь мудаком, **не мешай другим играть**. Если у тебя что-то не так – отойди в пожизняк, к медику или на мастерку, подумай, вернись в игру молодцом.

Не будь мудаком, **не напивайся** до неприятного состояния. Игра не о том, как быть пьяным дебилом.

Не будь мудаком, **не рулись** о правилах. Тут нет коровы, чтобы ее выиграть. Мы сделали правила, чтобы игра работала. Если правила ломают тебе лично игру – измени их для себя, но так, чтобы не ломать игру другим.

Что нужно иметь с собой?

1. Походное снаряжение: палатка, спальник, пенка. Спать можно как в палатке, так и на локации (во втором случае подумайте, как заантуражить или спрятать пожизневые вещи).
2. Личное: средства гигиены, посуда, документы, аптечка с особыми препаратами (на полигоне есть медики, но если вы принимаете ежедневно специфические лекарства, не забудьте их взять).
3. Крепкая обувь – игра на заброшке.
4. Сменная одежда, зонт, непромокаемое нечто, теплые вещи – игра под Питером.
5. Репелленты – игра в лесу и возле воды.
6. Для игры: костюм, антураж локации (договоритесь в чате об этом с другими игроками), что-то, что нужно вашему персонажу (ценный предмет, оружие, личный дневник и прочее).

Что дадим вам мы: питьевую воду, еду, все для реализации моделей, распечатанные завязки и цели из вашего груза, памятки по правилам.

Проверь, что ты оплатил взнос, если нет – оплати!

О символике

- На нашей игре запрещено использование нацистской символики.
- Моделью свастики является треугольник. В любом месте, где в мире игры расположена свастика, в реальном мире мы заменяем ее на треугольник.
- Моделью нацистского приветствия является поднятая не выше плеча согнутая в локте рука со сжатым кулаком и восклицание «Да здравствует Германия!»

Механика адаптации к войне

Мы считаем, большинство наших персонажей на начало игры - не солдаты, не военные. Поэтому они не могут легко взять и убить другого человека, и даже не могут просто в него выстрелить. Чтобы это стало возможным, с ними происходит некоторое количество дерьма.

Эта механика стадийная, то есть, она моделирует несколько поочередно сменяющихся состояний, в которых может оказаться твой персонаж. Каждый персонаж начинает со своей стадии. Откатиться по стадиям назад невозможно.

Первая стадия: «Белое»

Большинство горожан начинает именно с этой стадии. Ты спокоен, война никак тебя не касается, ты не находишься в аду, а с большинством проблем тебе хватает душевных сил справиться. У тебя достаточно терпения, чтобы перенести скандалы дома, плохую погоду, усталость и сломанную скамейку. Ты привык к определенным действиям, которые помогают поддерживать себя - так ты сохраняешь моральные силы и живешь дальше. Но постепенно рутина ломается, война подбирается ближе, - и ты уже не можешь каждую субботу собираться с друзьями в кафе, выпивать чашку крепкого кофе, прогуливаться по парку с цветущими деревьями.. и терпения становится все меньше.

- У персонажа на этой стадии есть подвеска - баночка, наполненная белым песком. Она моделирует спокойствие, терпение, душевные силы.
- Ты не можешь инициировать боевку, но можешь ответить, если на тебя напали. Ты не можешь добить человека.
- Каждый раз, сталкиваясь с триггером, высыпай из баночки любое количество песка. Мы планируем, что отсутствие кофе сподвигнет тебя высыпать совсем немного песка, а ранение любимого брата - много песка. Участие в боевке, получение ранения, пленение - все это точно должно стать триггером и может даже опустошить баночку за раз (оставляем на усмотрение игроков).
- Белый песок (количество моральных сил) не восстанавливается, но если ты можешь найти своих близких и выполнить привычные успокаивающие ритуалы (семейный обед, игра в петанк и т.д.), ты можешь отсыпать меньше песка какое-то время (оставляем на усмотрение игроков).
- Если песка в баночке больше не осталось, переходи на вторую стадию.

Вторая стадия: «Черно-белое»

Вторая стадия означает, что война подобралась к тебе очень близко, она дышит тебе в спину и вынуждает обернуться, чтобы посмотреть ей в лицо. У тебя больше не получается закрыть глаза, а даже если так, ты знаешь теперь, что это - самообман. Война уже тут.

- После опустошения баночки найди время, чтобы отрефлексировать момент. Где-то в этом месте ты сломался, тебе паршиво, вокруг паршивый мир, ты не смог удержать хрупкий мирок целым. Теперь мир нужно менять, но для этого нужны новые действия. Мы видим этот момент как перекур лежа посреди дороги с пустым взглядом куда-то вверх, разговор с самим собой с попыткой уговорить себя жить дальше, расстрел своей детской игрушки и т.д.

- Если ты ребенок, то при переходе на эту стадию ты морально повзрослел. Тебе больше не хочется играть в детские игры. Рядом с тобой настоящая война. Может, ты бы и рад стрелять из палки, но больше не можешь - бери настоящее ружье.
- Если ты еще не знаком со своей реакцией на стресс (по модели боевки ее узнают после первого участия в бою) - ознакомься с ней. При сильном стрессе действуй исходя из этой реакции, ведь ты знаешь, что вокруг теперь опасность, а ты стремишься найти безопасность для себя.
- Ты готов сражаться. Теперь у тебя есть четко определенные враги и союзники. Никогда нельзя забывать, кто твой враг - запиши список имен у себя на руке (красная ручка для этого есть в твоём конверте). Также в разряд врагов переходят все, кто похож по признаку («Жан - мой враг, он направил на меня ружье. Все, кто направляют на меня оружие, - мои враги»). Список союзников (друзей) держи в уме, но не забывай, что каждый из них может стать врагом в любой момент.
- Ты сражаешься. Пойми, за что ты ведешь сражение. Представь мир, каким ты его хочешь видеть, когда твоя война закончится. Нельзя сражаться, потому что рядом все сражаются. Ты готов к собственной войне, а значит, имей какие-то идеалы и представления о мире, в котором ты дальше захочешь жить. (Пример: «Я хочу иметь возможность спокойно жить в своем доме, никому не отдавая мясо со своей фермы, обнимать жену без страха, что ее заберут» или «Я хочу жить во Франции, в которой будут только французы - никаких немцев, никаких евреев - никого чужого»).
- В этом мире есть еще что-то важное для тебя. Определи свои «якоря» - это то, что удерживает тебя от помешательства, отчаяния и хаоса. Это могут быть места, действия или люди. Оставь этим «якорям» что-то свое (к примеру, оставь пуговицу с отцовского кителя в булочной, в которой каждое утро покупал хлебную плетенку, оставь патрон с первой мировой своему другу, оставь свое фото любимой женщине). Ты можешь заниматься этим все время второй стадии.
- Тебе больше нечего терять, но твоя баночка может наполняться черным песком - обидой, злостью, болью, отчаянием, разочарованием, ненавистью. Каждый раз, когда ты видишь активные проявления войны или участвуешь в них (стрельба, пытки, пропажа людей) - досыпай себе сколько-то черного песка. Если твой друг стал врагом - досыпай песок. Если твой «якорь» пропал (булочную разрушили, девушку забрали немцы, друга убили) - досыпай песок. Песок есть в каждой локации у входа, а также всегда есть на кухне у игротехов.
- На этой стадии ты можешь инициировать боевку и напасть первым, но добить человека ты не можешь - ты не готов отнять жизнь.
- Если твоя баночка наполнилась черным песком полностью - переходи на третью стадию.

Третья стадия: «Черное»

Теперь война в тебе, ты видел ее лицо - оно твое собственное. Война отняла у тебя человеческое и выжгла многое ценное, став твоим основным смыслом жизни сейчас. Ты теперь реже думаешь о том, ради чего все это, и больше - о том, как это закончить, выйдя победителем.

- Попрощайся со своими «якорями» - они больше не имеют значения для тебя.
- Выбери триггеры, на которые ты не можешь не отреагировать. К примеру, ты начинаешь насилие каждый раз, когда видишь, как кто-то бьет ребенка или каждый раз, когда немец пьет чай с куском сахара вприкуску. У тебя в конверте есть список возможных триггеров, выбери из них три (а также можешь придумать свои). Сталкиваясь с триггерами, проявляя агрессию, можешь начинать бой.
- Твоя реакция (бей, беги или замри) активируется теперь только в бою при получении тобой ранения. В остальных случаях можешь ее игнорировать.

- Ты можешь убить человека. Помни, что первое убийство, даже в таком состоянии, - важное событие, не оставляй его без внимания.

Боевка

Боевка: допуск оружия и безопасность

- К использованию допускается только зачищенное на мастерке оружие. Роль чипа выполняет неснимаемый браслет определенного цвета с логотипом МГ.
- Все находящиеся на полигоне люди постоянно **должны носить защитные очки**. Снимать очки разрешено только в пожизняке. (Мы не выдаем очки, привезите их с собой).
- В ходе игры у вас может возникнуть желание спать в игровой локации. В таком случае, на время сна защитные очки заменяются маской для сна. Проснулся, снял маску - надень очки! (Мы не выдаем и маски тоже, привезите с собой).
- Запрещена стрельба вблизи людей, которые по каким-либо причинам не имеют защиты глаз. Увидев такого человека (или обнаружив отсутствие очков у себя), предупреди человека об опасности и попроси надеть очки или незамедлительно покинуть зону боёвки. При необходимости сообщи мастерам.
- Допустимая зона поражения - корпус (рубашка-штаны). Запрещены выстрелы в голову, шею и пах.
- Кулуарных убийств и оглушений на игре нет.
- Попадание очередью = попадание одиночным выстрелом.
- Огнестрельное оружие на нашей игре **представлено гидроболом**. Мы не требуем идеального соответствия по эпохе, единственное правило - избегайте откровенно футуристичных дизайнов, ярких расцветок и, по возможности, выбирайте модели с внутренним бункером для шариков. Наша МГ обеспечит игроков орбизами для оружия, разводить и **везти с собой гидрогель не нужно**.
- Во время игры вам может встретиться **оружие с фиолетовым чипом** - это оружие является неотъемлемой частью данжа и никаким образом не может попасть на полигон. Если вы видите бесхозное оружие с таким чипом - верните его на мастерку или ближайшему игротеху.
- На нашей игре предусматривается «боевое» взаимодействие с использованием рогаток. Рогатки можно и нужно привозить с собой игрокам-детям. Их тоже нужно показать нам на мастерке, мы проверим, насколько тугое натяжение у резинок на них, и зачипуем. Если нам не понравится, мы попросим вас сменить резинку. Будьте благоразумны - в вас это тоже может попасть!

Боевка: правила

У каждого персонажа есть определенный тип реакции на стресс. Как правило, на момент старта игры персонаж не знает, как он поведёт себя в такой травмирующей ситуации как перестрелка. Всего стрессовых реакций три: **бей, беги, замри**. Каждая из них описывает модель вашего поведения в боевом взаимодействии, после получения вами первого ранения в данном бою. Последовательность действий в бою выглядит так:

Попадание - Падение - Чек - Реакция - Драматическая сцена.

Попадание: в вас прилетел гидробольный шарик. Или очередь. Перво-наперво убедитесь, что это не шишка! Если это всё же шишка - вы ее видите рядом или видите стрелявшего из рогатки - реагируйте ролеплейно, это отвлекло вас и, вероятно, оскорбило. Если это таки был гидробол - поздравляю, вы в бою и вас только что ранили.

Падение: как только в вас попал шар - падайте. Прямо там, где стояли. Это нужно в первую очередь для того, чтобы дать вам лишнюю секунду для следующего этапа, и для того, чтобы ваш противник понимал, что он в вас попал.

Чек: упав, вы проверяете тип вашей стрессовой реакции и узнаете, как вы должны реагировать на происходящее. Скорее всего, это будет выглядеть как тейп или пластырь на вашей руке, который нужно резко сорвать - под ним скрывается слово «бей», «беги» или «замри», которое вам нанесли на мастерке при регистрации. Если это не первое ваше боевое взаимодействие и/или вы уже знаете свою реакцию, этот пункт можно пропустить.

Реакция: дальнейшее развитие событий зависит от вашей реакции.

С момента попадания первого шара у вас наступает **короткий период неуязвимости** - все попадания по вам в этот период не наносят урона, но вы должны при этом действовать по модели (присесть, проверить реакцию и начать ее отыгрыш). Отыгрыш реакций «бей» и «беги» начинается криком на одном выдохе - пока вы не закончите свой единый крик-выдох, неуязвимость действует. Как только вы взяли новое дыхание - попадания снова наносят вам вред, и вы снова можете предпринимать рациональные действия (достать оружие, спрятаться в окопе, итд). В реакции «замри» крика нет, вы становитесь снова уязвимы, как только подняли руки.

Бей: наберите в грудь воздуха и злобно заорите на врага, вставая во весь рост. Затем, постарайтесь нанести ему как можно больший вред здесь и сейчас. Пользоваться во время вашего «крика» огнестрельным оружием можно только в том случае, если на момент ранения оно было у вас в руках. Зажмите курок и поливайте «в ту сторону» огнём, пока не закончатся патроны в магазине. Если оружия у вас в руках нет - бросайтесь на врага с кулаками!

Беги: закройте голову руками, и рвите отсюда когти, с воплем ужаса! Петляйте, прячьтесь за укрытиями, но разорвите дистанцию с врагом. В том случае, если на момент ранения у вас в руках было огнестрельное оружие можете отстреливаться себе за спину, но не глядя! Постарайтесь добраться до любого другого игрока. Как-только вы заметили первого попавшегося человека - немедленно объясняйте ситуацию и просите защиты.

Замри: встаньте на колени и поднимите руки вверх. Шансов продолжить бой без оплеухи товарища у вас нет, вы - трус. Ваш единственный шанс выжить - дать врагу то что он хочет, что бы это ни было. Если вдруг всё, чего он от вас хочет - это чтобы вы умерли, постарайтесь быстро придумать чем бы вы могли быть ему полезны.

Если в бою вы оказались рядом с верным товарищем, который видит, что вы ведете себя странно, а сам сохраняет спокойствие (в него не попали), то он может помочь вам - прервать действие вашей реакции любым ролевым способом (дать оплеуху, успокоить, дернуть за руку и т.д.) В таком случае продолжайте бой рационально. Тем не менее, даже после прерванной реакции, ее затухание (драматическую сцену) нужно сыграть.

Драматическая сцена: предположим, что боевая ситуация закончилась и вы всё ещё живы и не в тяжелом ранении, что же делать дальше? Нужно свести свою реакцию к затуханию, так сказать, сорваться до конца. Что делать в этой сцене и когда она закончится - решать вам, однако, есть пара простых рекомендаций. Во-первых, в этой сцене должен участвовать еще минимум один игрок (не обязательно, чтобы его персонаж был жив). Во вторых, атмосфера этой сцены должна быть продиктована вашим типом реакции: отмутузьте кого-то или сломайте что-нибудь у людей на глазах если ваша реакция **бей**, поделитесь страхом, найдите защиту, в общем, получите некую деятельную помощь от другого, если ваша реакция **беги**, и наконец, устройте полноценную истерику о собственной ничтожности, если ваша реакция **замри**.

После завершения сцены вы можете «прийти в себя» и играть дальше. Помните, что у вас есть ранение!

Ранения

Первое попадание по вам переводит вас в статус «ранен» и инициирует боевое взаимодействие по правилам указанным выше. Второе попадание укладывает вас в состояние тяжелого ранения (далее - тяжран).

Если вас ранили, то можно и нужно продолжать боевку, если это было ваше первое ранение за этот бой - играйте по модели вашей стрессовой реакции. После боя отыгрыш ранения остается на ваше усмотрение, но вы вполне дееспособны, чтобы действовать дальше самостоятельно. Однако, показаться медику всё же стоит.

Если вас ранили второй раз за бой, то теперь вы в тяжране и можете только лежать, стонать и истекать кровью. Вести боевые действия вы более не способны, остаётся надеяться что “победят ваши” и спешно доставят вас к медику. После боя вас могут добить, либо же вылечить.

Добивание

Во время боевой сцены вы можете заработать “тяжёлое ранение”, а после ее окончания может случиться так, что враг решит избавиться от вас навсегда. Добивание - это одновременно очень личный процесс и очень стрессовая ситуация, требующая от персонажа четкой уверенности в том, что и почему он совершает. Если вы убиваете в первый раз - расскажите всю цепочку ваших метаний по поводу отнятия чужой жизни вашему врагу, после чего отыграйте добивание любым методом(даже голыми руками) и скажите слово-маркер “добит”.

Если ваш персонаж в процессе пережитого им не стал закоренелым убийцей - продолжайте рефлексировать вслух, каждый раз отбирая чью-то жизнь.

Отнять жизнь - это очень серьёзный шаг, поэтому сделать это может далеко не каждый (только на черной стадии).

«Детская» боёвка

У детей свой маленький мир, свои игры и развлечения - бить палкой крапиву, плевать из трубочки по банкам или однокласснику, играть в «войнушку». И оружие у них тоже свое. Мы не будем жестоко моделировать все проявления детской фантазии, но есть две основные вещи про которые сказать стоит.

Палка

Когда ты нашёл палку, подходящую лично тебе по форме, размерам и тактико-техническим характеристикам, поздравляю - ты гордый обладатель автомата (пистолета/винтовки/пулемёта) той самой модели! Теперь - можно идти играть в войну. А как? Да просто:

- Если ты уверен что твоя палка стреляет - она стреляет;
- Если ты веришь что в тебя попали - в тебя попали;
- Если в тебя попали - теперь ты “обижен”, действуй согласно своей «детской» реакции - она написана у тебя поверх тейпа, его в таком случае срывать не нужно. Реакции детского типа отличаются - «дерись», «ной», «угоди».
- Если ты хочешь перестать быть “обиженным” - надо немного отдохнуть от обидевшей игры и поделаться “детские дела”: поесть сладкого, побить палкой крапиву, и т.д.

Рогатка

Какой сорванец без рогатки? Правильно - скучный! Поэтому, смело берите подходящую ветку и мастерите себе этот чудо-агрегат. Рогатки можно привозить на полигон с собой, но будьте благоразумны, вам из них шишками по живым людям стрелять, а не металлическими шарами бутылки бить. Основные правила по обращению с рогатками:

- Снарядом для рогатки может выступать ТОЛЬКО шишка;
- Не стреляйте по людям совсем уж с близкой дистанции. Если вы не уверены, какая дистанция является близкой - попросите кого-нибудь из мастеров пострелять по вам, чтобы вы определились;

- Если в вас прилетела шишка - убедитесь что это была именно шишка, найдя взглядом саму шишку или стрелявшего из рогатки.
- После действуйте в соответствии с вашей «детской» реакцией.

В остальных аспектах «детской» боёвки - играйте так, как вам нравится. И да, ребенок может взять в руки огнестрельное оружие, но только при переходе на черно-белую стадию.

Рукопашная боёвка

На игре мы не будем моделировать рукопашную боёвку, она отдается целиком на ваш отыгрыш. Хотите кому-то врезать? Врежьте! Но помните, что у всего есть последствия. Несколько небольших пунктов которые надо держать в голове если вы играете сцену с дракой:

- Никакого приложения силы и минимальный физический контакт;
- Толпа всегда побеждает одиночку, как бы он ни был крут;
- Любая драка прерывается стрельбой. С голой пяткой на маузер не попрешь.

Правила по насилию

Связывание

Связать персонажа можно в двух случаях: если он находится в тяжёлом ранении, или если он добровольно на это согласен («Ок, свяжите, делайте, что хотите, но сестру мою не трогайте!»). Во время связывания на руки персонажа накидывается веревка и закрепляется свободным образом, чтобы пожизненно игрок мог от неё избавиться. Связанный персонаж не может участвовать в боёвке (инициировать и защищаться), не может взаимодействовать с предметами (выбросить улики или подобрать пистолет), сопротивляться обыску или пленению. Если вас связали и оставили без присмотра - выждите 5 минут и смело развязывайтесь.

Пленение

Пленить можно любого связанного персонажа. Для этого вам нужно отвести его в любое замкнутое помещение и упомянуть в разговоре фразу-маркер «**в плену**», например «А о том, как именно ты можешь быть полезен нашему лейтенанту, ты подумаешь в плену». После этого персонаж не может самостоятельно покинуть помещение, в которое его привели, и может быть подвергнут допросу/пыткам. Если персонаж, которого вы пленили, ранен, его необходимо вылечить, прежде чем приступить к допросам. С персонажем в заключении можно и нужно играть, и если вас оставили одного больше чем на 10 минут - можете освободиться и покинуть «камеру».

В любом случае, спустя примерно час нужно решить, что делать с пленником, освободив его любым способом: добившись от него толку на пытках, отправив его в отдаленные места, отпустив за ненадобностью или для устрашения остальных покалеченным, убив к чертовой матери - любым образом обыграйте это. Держать дольше игрока в плену не нужно, он, возможно, хотел поиграть не только в это.

Обыск

Персонажа в тяжёлом ранении, связанного или пленённого можно обыскать. Модели обыска на нашей игре существует две, выбор одной из них - у обыскиваемого персонажа. Тот, кто желает провести обыск, задаёт вопрос-маркер «**Пошарим у тебя в карманах или сам всё выложишь?**» (или аналогичный). Если персонаж отвечает «**ищите**, всё равно ничего не найдёте», то обыск проводится натурально: вам будут залезать в карманы, стягивать с вас ботинки и рыться в вашей сумке. Если персонаж отвечает «**сам покажу**, только нет ничего у меня», то обыск проводится по модели: обыскивающий говорит «обыскиваю ТАКОЕ-ТО МЕСТО», а обыскиваемый честно выкладывает всё, что у него там лежит. Например: «обыскиваю правый карман брюк» - вы выкладываете ВСЕ вещи, что в нём лежат, даже если вам бы этого очень не хотелось. Продолжать обыск таким способом можно сколь

угодно долго, пока обыскивающий не уверится в том, что у вас больше ничего не осталось. Личные предметы игрока при обыске забирать нельзя.

Так же на нашей игре могут обыскать вам дом. Сделать это можно только физически - заглядывая в каждый закуток и открывая шкафы, ящики и т.п. Не стоит заглядывать в пожизнёвые сумки/рюкзаки если вдруг они оказались на локации (но что бы им там делать), так же нельзя забирать модель медицины и её части. Всё еще нельзя брать личные вещи, но если вы видите что-то быденное (портсигар, настольные часы, фарфоровый сервиз) отмеченное ярко-желтым чипом - это предметы находятся в пространстве игры, взаимодействуйте с ними на здоровье.

Оружие является побираемым, однако, из-за того, что часть оружия на полигоне будет арендной, при изъятии у другого игрока оружия (или нахождения его в доме/схроне/etc) вы должны поставить свои инициалы (игрока, не персонажа) на чипе. Пример: герр Шмидт (игрок Ян Разумовский) обыскивает Пауля Пуатье (игрок Даниил Винокуров) и изымает у того хитро спрятанный в штанине пистолет. Герр Шмидт берет оружие, находит маркировку на чипе ВШ→ДВ (Что означает, что Даниил отжал этот ствол у кого-то с инициалами ВШ), он достаёт ручку и добавляет после ДВ стрелочку и свои инициалы - ЯР. Впоследствии можно будет проследить цепочку владения оружием, если возникнут вопросы к его состоянию. Изымая чье-то оружие, вы принимаете на себя ответственность за его сохранность. Пожалуйста, обращайтесь с оружием аккуратно, и тогда проблем не будет.

Оружие с фиолетовыми чипами является неотъемлемой частью данжа и его вынос за пределы данжа невозможен. Оставьте его в коробке на выходе с соответствующей надписью.

Пытки

Находящегося в заключении персонажа можно пытать. Пытать можно только на черной стадии по модели ОБВМ. Для этого вы должны заранее подготовить помещение, в котором будет происходить процесс, и удостовериться в том, что пленник хорошо себя чувствует (не имеет ранений).

Для процесса вам потребуется капсула с красной краской (есть у техов, к примеру, на кухне), кусок веревки около 1,5-2 метров (вам стоит ее найти на полигоне) и какое-то количество предметов разной степени тяжести. Это всё, должно быть подготовлено в одном помещении заранее, поскольку в процессе пытки покинуть его вы уже не сможете.

Заведя в «пыточную» жертву, истязатель выливает себе на руку капсулу с красной краской и протягивает через неё веревку так, чтобы та окрасилась в красный цвет. Жертву ставят в центре помещения и он вытягивает руки вперед, ладонями вверх на уровне груди. Затем, под руками жертвы (сантиметрах в 10-15 вниз) натягивают окрашенную веревку. Лучше предусмотреть заранее, на что вы ее будете крепить (это может быть и второй человек, соучастник пыток).

Затем истязатель начинает ставить на руки жертвы различные предметы, в промежутках задавая вопросы. Предметы можно добавлять, убирать и менять. Допрос отыгрывается ролеплейно. Если истязатель в процессе вынужден покинуть комнату - процесс считается завершенным. Если руки жертвы под весом предметов коснулись веревки и окрасились в красный - истязатель сломал свою жертву и она должна:

- либо ответить на один вопрос
- либо выполнить один приказ (Приказ должен быть выполнимым в рамках игры. «Обеспечить победу Германии в войне» - плохой приказ, «Добыть и сдать коменданту оружие вон того в красной рубаше» - хороший).

Не стоит воспринимать этот ответ/приказ формально - с вами только что произошло насилие и вы отдадите и скажете что угодно, лишь бы оно с вами не повторилось. Если герр Шмидт спрашивает «Где тайник сопротивления?», а вы и правда не знаете: вываливайте

все свои подозрения и наблюдения, свои догадки и варианты. То же касается и приказа - вы можете ненавидеть его всей душой, вы не обязаны выполнять его с улыбкой, но вы слишком хорошо знаете, что будет с вами и вашей семьёй, если вы этого не сделаете, так что сделать всё-таки придётся. Даже если это будет стоить вам всего.

Пытка может длиться не более 5 минут, и если жертва с честью выдержала испытание - поищите другой подход. Мы не будем требовать у вас засекать таймер, оставляем этот момент на ваше усмотрение.

Пытать одного и того же человека дважды - бессмысленно. После пытки хорошо было бы вышвырнуть жертву на улицу, пусть проживет свой глубокий ОБВМ.

Изнасилование

Изнасиловать может любой персонаж любого персонажа (если он не в тяжране), вне зависимости от пола, возраста и нации. Но у этого персонажа **обязательно должно быть при себе оружие** (гидробольное, зачищенное мастерами). Человек на любой стадии по основной модели (даже на белой, где он не может еще инициировать боевку), имея при себе оружие, может инициировать изнасилование.

Наша модель предполагает **отсутствие физического контакта** насильника и жертвы.

Изнасилование начинается с маркерной фразы насильника: **«Закрой глаза»**.

Жертва может поддаться насильнику и закрыть глаза, но также она может, не закрывая глаза, кричать и звать на помощь, пытаться отговорить или заболтать насильника, выстрелить в него при наличии оружия.

Изнасилование считается нападением, поэтому в целях защиты жертва на белой стадии по основной модели может начать боевку. **Боевка всегда прерывает изнасилование**. В этом случае дальше стоит действовать по правилам боевки.

Насильник также может в первый момент испугаться крика, поддаться на уговоры и предложения и отступить от своих намерений. На этом сцена изнасилования заканчивается, в таком случае изнасилование не произошло.

Если же насильник намерен продолжать, он должен сказать: **«Я тебя не слушаю»** и повторить приказ: **«Закрой глаза»**. В этот раз жертва не может сопротивляться и будет считаться изнасилованной.

Отыгрыш изнасилования можно полностью пропустить, сказав маркерную фразу **«Не надо, я очень боюсь темноты»** - так вы пропускаете следующую сцену, сразу оказываясь на ее окончании: вы изнасилованы, насильник **обязан прекратить отыгрыш и уйти**, вы оба играете дальше свои истории с учетом произошедшего.

Если жертва готова на отыгрыш, она закрывает глаза. Насильник должен засунуть руки за ремень или в карманы (если нет ничего - за спину), принять расслабленную позу. Примерно пять следующих минут(менее - можно, более - нет) он отдает своей жертве приказы: «Стать к стене», «Пройдись перед мной», «Распусти волосы», «Сядь» и прочее. Приказы не должны предполагать физический контакт или пожизненную опасность (разуваться в заброшке, к примеру, не лучшая идея). Жертва обязана подчиняться. В любой момент, если становится некомфортно, можно произнести маркерную фразу **«Я боюсь темноты»** - как только была сказана эта фраза, **сцена завершается**. Также сцена завершается, когда насильник скажет **«Можешь открыть глаза»**, завершив свое дело.

Изнасилование может быть прервано другим человеком, начавшим боевку с любым из участников.

Угрозы, шантаж, вербальное давление, манипуляции и все остальное социальное насилие остается на отыгрыш и никак не моделируется.

Подрывы

На нашей игре есть возможность собрать и взорвать бомбу (модельно, конечно же!). Про первый пункт мы вам, увы, ничего не расскажем (а те, кто умеют собирать бомбу, узнают об этом из загрузов), а вот что делать с уже готовой бомбой - ниже.

Модель бомбы выглядит как несколько банок связанных вместе, в центре которых находится красная дымовая шашка с чипом «динамит». Если вам дали что-то похожее - скорее всего, это бомба.

Для того, чтобы её «взорвать» - вам требуется установить её под окно того помещения, которое вы планируете уничтожить, и поджечь красный фаер (дымовую шашку). После этого отбегите на какое-то небольшое расстояние. Обернитесь (вы не Чак Норрис, вы смотрите на взрыв), и если в этот момент файер уже вовсю дымит, а вы совсем близко - падайте в таян. Оставляем это решение вам.

После успешного подрыва бомбы подрывник обязан испачкать руки в саже/грязи. Вы можете тут же пойти их отмывать, но сделать это необходимо.

НЕ НАДО СТАВИТЬ БОМБУ В ПОМЕЩЕНИЕ, ТОЛЬКО НА УЛИЦЕ!

Если вы находитесь в помещении и видите у себя за окном красный дым - быстро хватайте один предмет и выскакивайте на улицу! На улице вы тут же падаете в тяжёлое ранение и дальше играете от этого. Предметы, которые были у персонажей с собой (в карманах, сумке), не считаются. Всё, что осталось в помещении, после того, как оттуда выскочили все люди, - считается уничтоженным, теки закроют вход в комнату киперкой.

Если вдруг на улице дождь, пиротехнический дым отсырел и вы не можете его поджечь - что же, дерьмо случается, надо было беречь динамит от влаги. Мастера в лужи его кидать не будут на старте, дальше - дело за вами.

Правила по медицине

Практиковать медицину на нашей игре может очень ограниченный круг людей, и вы их, скорее всего, знаете. Проводить операции они могут только в строго отведённых местах - «операционных». Да, в декорациях маленького французского городка это выглядит как часть жилой комнаты, отделённая ширмой, где стоит стол с инструментами и кушетка с простынкой, но, тем не менее, лечить вас могут только там. Заниматься лечением «в поле» не выйдет.

Итак, вы добрались до врача и убедили его вам помочь, или вас принесли ваши друзья, не важно - важно, что сейчас вам будут извлекать пулю/зашивать рану/накладывать повязку и вы будете принимать в этом самое деятельное участие.

- Модель лечения начинается с того, что врач подготавливает операционную.
- Затем он собирает модель «сердца» - наживляет на шланг, присоединённый к груше для тонометра шарик и фиксирует его стяжкой. Немного вытягивает шланг обратно, чтобы шарик располагался по центру коробочки.
- Затем врач выбирает одну из имеющихся у него заготовок из тату-кожи с предварительно нанесённой на неё линией разреза и закрепляет её на коробке.
- Начинается операция: пациент подкачивает грушей шарик так, чтобы он натянул заготовку, и приоткрывает клапан груши так, чтобы он немного травил воздух.
- Затем врач выполняет надрез кожи по намеченным линиям ножницами, придерживая кожу пинцетом. Пациент держит шарик надутым, чтобы врачу было удобнее резать.
- Врач берёт хирургическую иглу и продевает в неё нить, затем берет саму иглу зажимом и приступает к зашиванию раны.
- Дальнейший процесс выглядит так: пациент подкачивает шарик грушей так, чтобы кожа оставалась натянутой и врач всегда видел красное (шарик) в разрезе. Если врач не видит шарик в разрезе - он начинает «терять» пациента и просит того оставаться в этом

мире, разговаривать и не терять сознания. Так же, ввиду отсутствия постоянного младшего медицинского персонала, пациенту придётся самому ассистировать врачу и держать пинцетом лоскуты кожи, которые врач пришивает. Врач же, соответственно накладывает швы на разрез, стараясь не лопнуть шарик. В процессе операции врач и пациент взаимодействуют друг с другом - врач руководит, какой лоскут и как захватить пациенту пинцетом, указывает, слабее или сильнее качать, говорит с пациентом, следя, чтобы он не отключался.

- Нажатие на грушу моделирует сердцебиение. Если вы закрыли клапан и не качаете воздух больше, врач может расценить это как «мы его теряем» и приостановить операцию, пока вы снова не начнете качать шарик. Аналогично происходит со слишком сдутым шариком. Мы предполагаем плотное взаимодействие врача и пациента в том, чтобы поддерживать сердечный ритм и надутость шарика одновременно.
- Врачу после начала шитья запрещается трогать иглу руками, перехватывать её можно только зажимом или пинцетом. Допускается заново брать её в руки, чтобы перезаправить выпавшую нить.
- Успешно наложив все необходимые стежки, врач завязывает нить в узел и отрезает её.

Завершение лечения

- Если вы поступили с лёгким ранением - у вас есть 2 попытки на операцию. Это означает, что один раз неосторожным движением врач может лопнуть шарик.
- В таком случае, он спокойно меняет шарик в модели и начинает шить с того места где закончил. Если вторая попытка завершилась успехом, то лечение прошло для пациента без последствий.
- Если вы поступили в тяжелом ранении - попытка у вас всего одна, но это не единственное отличие.
- Если провалено обе попытки при лечении лёгкого ранения - вы тянете карточку из колоды лёгких последствий и получаете некое временное ограничение вашей подвижности, что, скорее всего, скажется на вашей боеспособности.
- Если вы провалили вашу единственную попытку лечения тяжёлого ранения - последствия будут сильно хуже и скорее всего, необратимы - вы тянете карточку из колоды тяжелых последствий.
- Снятие последствий происходит только у врача - вам нужно явиться к нему, чтобы он снял повязку. Если по какой-то причине врач отсутствует и больше не может вам помочь - снимите повязку сами и оставьте бинты и другие материалы, участвовавшие в модели, в его доме.
- Карточки последствий после использования возвращаются в соответствующие колоды.
- Умереть по модели медицины нельзя, но можно остаться калекой. Сами решайте, что хуже.
- После любого исхода лечения врач убирает свою операционную: протирает инструменты, меняет в коробочке шарик, с использованной кожи аккуратно снимает швы (чтобы можно было ее использовать повторно при нехватке «новых» кож), закрепляет новый лоскут кожи.
- Врач не может проводить две операции подряд - ему нужно хотя бы 5 минут «покурить», чтобы руки отдохнули, а разум был снова чист.

Если вам по какой-то причине не оказали медицинскую помощь (единственный оставшийся в городе врач-немец почему-то не захотел лечить милого еврейского мальчика) - вы остаетесь в ранении. Моделью вам не становится хуже с течением времени и вы не можете от этого умереть, а остальное на ваш отыгрыш - ваши родные могут решить, что убить вас лучше, чем держать овощем в тазу, или вы сами можете пустить себе пулю в лоб.

Обучиться медицине можно, если кто-то из врачей натурально вас взял и научил, что конкретно нужно делать для лечения людей. Работать вы можете в таком случае на

инструментах обучившего врача с его разрешения (потому что других инструментов у вас просто нет), используя его колоды последствий.

АХЧ модели: мы предоставим вам все, что нужно для реализации модели медицины. Но медицинских приборов и лекарств у вас дефицит.

Если вы сломали/потеряли иглу, пинцет, держатель и прочее - у вас их больше нет, на мастерку идти за запасными смысла нет, лучше отправляйтесь к коллеге по ремеслу с признаниями в своей безответственности и с просьбами о помощи. Медицинские инструменты нельзя украсть или изъять - проебать их может ТОЛЬКО сам врач.

Шины изготавливаются на месте: найдите прямую палку достаточной длины - это ваша шина.

Также у вас нет особо анестезии - вместо этого используйте «сто грамм фронтовых»: у вас будет бутылка с водой, ароматизированной спиртом (безалкогольный напиток), вы можете наливать пациенту стопку, которую он должен выпить залпом перед операцией.

Для персонажей-детей

Играй в игры - дети играют в игры

Взрослые тоже играют в игры, но разум ребенка старается превратить в игру любое действие. Просто есть хлеб скучно, но вот выедая кусочек хлеба с середины и смотря сквозь дырку на облако в небе - уже хорошо. Пойти за почтой - не интересно, а вот пойти за тайными посланиями - вполне. Ищи игру во всем, пока можешь - ведь если в какой-то момент тебе велют пристрелить свою сестру, игре тут больше не будет места.

В какие игры играют дети?

- Стандартные прятки, догонялки, скакалки, мячики, резиночки;
- В то, что видят - магазин, школу, больничку, войнушку (а также в немцев, когда они приходят, в сопротивленцев, если их встречают, в убийства и героев - дети черпают сюжеты везде);
- «Свои игры»: помимо того, что у детей есть «банды», которые иногда враждуют («заводские» и «приютские»), среди детей есть компания тех, кто занят совершенно странной игрой. Там то ли про русалок, то ли про корабль, то ли про богов - я ничего не поняла, это только они сами знают - спроси у них.
- **«Не верю, что ты...» - самая важная игра.** Она дает палке стрелять уж наверняка на поражение. Но это только если ты силен духом и невероятно смел. Правила простые: если к тебе подходит кто-то из детей и говорит, к примеру: «Не верю, что ты сможешь разбить окно в школе», то ты должен пойти и разбить это самое окно. И если ты выполнил то, что загадано - приди и похвастайся перед тем, кто тебе это загадал, а потом дай ему нанести на твою стреляющую палку засечку (или сам нанеси) - так ты покажешь другим детям, что твоя палка самая крутая. Не забудь после и сам загадать кому-то задачку. Хорошей идеей всегда считалось что-то стащить, сломать, пошутить над кем-то. Увеличивай степень риска по ходу игры - начни от «не верю, что ты стащишь пару яблок у мадам Ренуар», закончи «не верю, что ты стащишь у фрица пистолет».

Включи эмоции, отключи фильтр

Дети умеют реагировать чувствами и мало умеют реагировать головой. Поэтому если ты сталкиваешься с ситуацией - любой - то она сразу превращается для тебя в самую важную и глобальную ситуацию... до столкновения со следующей такой же важной и глобальной. Любовь - это навсегда (до следующей любви навсегда) и обида - это навсегда (до примирения навсегда).

Эмоций много, а человек их испытывает всего один - ты сам. Как можно еще и все это анализировать? Отключи самоанализ и рефлекссию. Ты злишься не потому что кто-то нарушил твои границы и помешал достичь желаемого, нет. Ты злишься, потому что кто-то

плохой. Ты обижаешься. Ты ненавидишь. Тебе грустно не потому что сейчас тебе нельзя сахар, а потому что мир дерьмо, этот мир не спасти.

Самоопределение

- **Принадлежать к группе - важно.** Группа может быть любая - детская «банда», одноклассники, семья, кружок по интересам, но главное, чтобы другие члены группы тебя принимали и считали своей частью. Ребенок на многое ради этого пойдет. В группе есть друзья, друзьям положено делать маленькие подарочки (букетики из листьев, красную пуговицу, кусочек жженой карамели), создавать с ними свои тайные места, делиться секретами.
- **Друзья - важно, враги - еще важнее.** Они могут меняться время от времени, даже меняться местами, но ребенок четко определяет, кто ему сейчас нравится, а кто - нет. Вторые становятся врагами и, по мнению ребенка, они должны занять самые «не крутые» роли в игре, которые всем не нравятся. А еще можно им загадать такое «не верю, что...», что они не смогут выполнить. Или всегда можно подстрелить из рогатки.
- **Быть взрослым - фу.** Взрослые вообще ничего не понимают, и ты-то никогда таким же не станешь. Лучше все делать не так, как говорят взрослые, а чтобы они наконец-то услышали тебя, лучше это «не так» сделать громко и напоказ.
- **Но есть взрослые хорошие.** Это твои значимые взрослые, которых ты учишь стрелять палкой, хочешь играть с ними в игры и быть друзьями. Они - пример для подражания и всегда все говорят правильно. Они точно знают, как жить. Значимый взрослый может поменяться по ходу игры - тогда это разочарование навсегда, смертельная обида и яростная ненависть ко всему миру, пока не найдешь в пример себе другого взрослого (часто противоположного первому).

Некоторые другие особенности

- Мнение сверстников зачастую важнее мнения взрослых или детей младше.
- Дети помладше - мелкие и зачастую неразумные.
- Ты ищешь самоутверждения, и часто - за счет того, кто слабее (обижая его и показывая силу или защищая и выставляя себя героем - не суть).
- «Взрослые» социальные группы вызывают непонимание. Ты не знаешь, кто такие евреи и уж точно не знаешь, почему к ним особое отношение. Кто такие коллаборационисты... ты даже слово это выговариваешь с трудом. Но ты можешь понять это все на игре.
- Искривленные приоритеты: то, что медикаментов не хватает для лечения раненных, не так важно, как то, что нет больше булочки с маком. И вообще, война не так важна, как то, что Бернард сказал Одри, что ты в нее влюблен.

Модельные особенности

- У детей есть своя детская боевка. В ней есть два вида оружия - палка, которая стреляет, и рогатка, которая тоже стреляет. Правила по детской боевке будут в блоке правил по боевке. Ребенок может взять в руки настоящее оружие, но только на определенной стадии погружения в некоторое дерьмо - это тоже будет в отдельных правилах по ОБВМ.
- Физически повзрослеть на игре нельзя, морально - можно, но только по правилам ОБВМ. Откатиться обратно нельзя. Если вы взрослеете, будет круто как-то обыграть визуальный маркер в костюме - удлинить штаны, убрать яркие элементы.
- Все письма, надписи, записки дети пишут нерабочей рукой (у правшей это левая, у левшей - правая).

Сюжетные особенности

- У детей есть обязательства перед родителями - спрашивать разрешения на все, слушаться их, показывать им почту, выполнять работу по дому;

- У детей есть занятия, организованные взрослыми - почти что дневной лагерь, кружок шитья, хор и другое, что тебе напишут в загрузе точнее.
- У детей есть привычки - собираться в кафе и есть сладости, собираться на «своих» местах вечерами, играть в игры привычными компаниями.

Мануфактура

На нашей игре есть мануфактура. Когда-то там делали отменные велосипеды, а теперь делают патроны для фронта. Чьего именно фронта - вопрос к вам, а мы расскажем, как же работать на этой чудо-мануфактуре.

Мануфактура имеет две линии (стола) - изготовление гильз (нарезка и формовка) и пороховая (фасовка и упаковка).

Рабочая смена на заводе составляет **30 минут** реального времени. Всего смены будет три: в 12:00, в 14:30 и в 16:00. Дополнительные смены могут появиться, но исключительно силами/желанием игроков.

Смена рассчитана на **бригаду из пяти человек** - двое за столом нарезки и формовки, двое за столом фасовки и упаковки, и бригадир смены. На смену может выйти меньше людей или больше, но как в этом случае распределить обязанности и все успеть - решайте сами.

Норма производства за одну смену на старте игры - **20 патронов** - пять коробок по четыре патрона.

«Патрон» - наполненная орбизами баночка, обмотанная листом жести, закрытая крышкой с отверстием подходящего размера, запаянная сургучом. Именно такие штуки вы будете использовать на игре для зарядки вашего оружия гидробольными шарами. В одном «патроне» - около 50-ти шариков.

Все необходимое для работы мы вам выдадим, ничего специфичного вам не нужно везти (вроде перчаток, ножниц по металлу, сургуча, орбизов и прочее).

Алгоритм работы

Линия изготовления гильз:

Один человек нарезает заготовки жестяных листов на прямоугольники размером 6 * 9,5 см и предварительно подгибает их в форму цилиндра, дальше передает на вторую линию.

Второй человек в это время зажигает горелку, ставит на нее кастрюльку/миску, насыпает туда несколько кусочков сургуча и подготавливает флаконы - срезает 2-2,5 см крышечки, чтобы в получившееся отверстие свободно проходили орбизы, затем обмакивает крышку в разогретый сургуч, чтобы запечатать отверстие, передает их на вторую линию. Когда все флаконы подготовлены - начинает помогать с формовкой цилиндров.

Пороховая линия:

Один человек по мере необходимости приносит в специальном ведёрке/ситечке орбизы из контейнера, отдельно стоящего в цеху (В мире игры - это ящик с порохом, и двигать его нельзя!). Орбизы переложить в емкость на рабочем столе и расфасовать по баночкам, закрутить запаянными сургучом крышками и передать дальше. Наполнять флаконы можно только ложкой над миской с орбизами, не прикасаясь флаконом и руками к содержимому ёмкости.

Второй человек заворачивает готовые баночки в жестяные цилиндры и заклеивает армированным скотчем так, чтобы закрыть стык металла и дно флакона. Крышки не заклеивать!

Бригадир сворачивает коробки для упаковки патронов и укладывает туда готовые патроны, а также следит за порядком, останавливает работу в случае аварии и устраняет последствия. Бригадир упаковывает патроны в коробки по 4 штуки. Упаковываются все готовые патроны,

даже если в конце смены не хватает до полной коробки. Также в конце смены бригадир заполняет сопроводительные документы.

В конце смены необходимо убрать рабочие места - вернуть оставшиеся орбизы в контейнер, аккуратно сложить инструменты и защитные перчатки, погасить горелку под сургучом.

Аварии на производстве:

Возможные аварии завязаны на правило «что упало - то пропало».

- Если на пороховом столе рассыпался на пол порох (орбизы) - нужно немедленно нажать на кнопку «Авария». Включится звуковой и световой сигнал, по которому все работники сразу останавливают работу, отходят от своих столов или даже эвакуируются на улицу - по решению бригадира. Работа возобновляется после того, как бригадир уберёт все с пола и выбросит.
- Если при нарезке металла на пол падает отрезанный кусок - кнопка «Авария» и далее по списку. Работа возобновляется, когда бригадир выкинет упавший кусок металла.
- Если при формовке жестяных пластинок она падает на пол - кнопка «Авария» и далее по списку, пластинка выкидывается, работа возобновляется.
- Если опрокинули миску с сургучом - кнопка «Авария» и далее по списку, работа возобновляется после того, как со стола/пола сотрут разлитое.

Пожизнёвая ремарка: категорически нельзя использовать упавшее в изготовлении патронов, чтобы грязь, песок и прочее потом не попали в привода.

Ремарка о безопасности: о края металла можно порезаться, поэтому перчатки на заводе будут, пользоваться ими или нет - ваша ответственность, но будьте аккуратны.

После окончания смены вся произведенная продукция упаковывается в ящик и грузится на телегу, в которой патроны доставляются на железнодорожную станцию для дальнейшей перевозки на фронт. Обычно в пути патроны сопровождаются двумя людьми (чаще всего, это сотрудники станции или самого завода, но могут быть и другие доверенные лица).

Начальник станции по прибытию товара производит сверку документа, заполненного на заводе, и фактически имеющегося товара, ставит свою подпись и оставляет патроны на вокзальном складе до прибытия товарного поезда. Расписание поездов будет на станции.