

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1. Мастерская группа НЕ ЗАНИМАЕТСЯ АНТУРАЖЕМ СТАЙНЫХ КОМНАТ. Антураж стайных комнат создаётся исключительно по инициативе и на средства самих игроков (каждый игрок состоит в чате своей Стаи — обговорите этот вопрос друг с другом).

2. На строяк должны заехать по 2 человека из каждой Стаи, 4 человека из группы мальчиков, а также хотя бы двое Взрослых. Списки заезжающих на строяк в обязательном порядке необходимо согласовать с мастерской группой. Мастерский заезд на базу состоится в 20:00, в четверг, 30.11.2017. Дестроем после игры в обязательном порядке занимаются игроки, которые не участвовали в строяке.

3. На нашей игре категорически запрещены наркотики. Мы искренне хотим обеспечить безопасность для наших игроков. Замеченные в употреблении наркотических средств игроки УДАЛЯЮТСЯ С ПОЛИГОНА.

4. Курение в помещении арендуемой базы запрещено. ИСКЛЮЧЕНИЯ: электронные сигареты, кальян (под присмотром ответственного игрока). Курить обычные сигареты разрешается на улице и на балконе.

5. У нас нет сухого закона, но здравый смысл должен побеждать: ИГРОКИ В СОСТОЯНИИ СИЛЬНОГО АЛКОГОЛЬНОГО ОПЬЯНЕНИЯ МАСТЕРСКИМ РЕШЕНИЕМ ВНЕЗАПНО ВПАДАЮТ В КОМУ, оттаскиваясь и складываясь в отдельное помещение до прихода в адекватное состояние. Во избежание недоразумений.

6. У нас нет сухого закона, но есть непьющие, несовершеннолетние и аллергики. Если вы решили подлить или предложить выпить что-то, содержащее алкоголь, другому игроку, настоятельно рекомендуется тихо и аккуратно спросить согласия другого игрока, ИСПОЛЬЗУЯ МАРКЕР «АЛКОГОЛЬ».

7. Люди, которые могут оказать вам МЕДИЦИНСКУЮ ПОМОЩЬ, а также люди, к которым следует обращаться в случае ЭКСТРЕННЫХ СИТУАЦИЙ, будут представлены всем на общем собрании перед стартом игры. ТАКЖЕ У КАЖДОГО ИГРОКА ДОЛЖНЫ БЫТЬ НОМЕРА ТЕЛЕФОНОВ МАСТЕРОВ ИГРЫ.

8. ИГРА ПРОИСХОДИТ В РЕЖИМЕ НОН-СТОП. Это значит, что все свои действия вы совершаете, не выходя из роли и без перерывов, кроме экстренных ситуаций.

9. В случае, когда требуется экстренная помощь, используется слово «АНАНАС». При употреблении этого слова игровая ситуация немедленно прекращается, вызываются мастера/медик, а персонаж считается временно потерявшим сознание. ВНИМАНИЕ: на крики из серии "Помогите, убивают!" реакция будет игровой, а не пожизнёвой. Использование слова «АНАНАС» не для обозначения экстренной ситуации НАКАЗУЕМО.

10. На игре есть игровые вещи, а есть пожизнёвые. Пожизнёвые вещи должны иметь соответствующий чип, сигнализирующий другим игрокам, что эти вещи ЯВЛЯЮТСЯ НЕОТЧУЖДАЕМЫМИ. Также — с чипом или без такового — неотчуждаемыми вещами являются ПАСПОРТ И ДРУГИЕ ДОКУМЕНТЫ, ДЕНЬГИ, БОЕВЫЕ КОЛОДЫ и т.д..

11. На играх по Дому существует красивая и трогательная традиция: персонажно дарить друг другу на игре всякие забавные штуки. Так вот, подаренные на игре амулеты, феньки и прочее после игры НЕ ВОЗВРАЩАЮТСЯ, если не оговорено иного. Вещи, украденные по игре и подлежащие возврату, должны вернуться после игры к своим непосредственным хозяевам. Если вы не помните/не знаете хозяина украденной вещи, вы обязаны ОТДАТЬ ВЕЩЬ МАСТЕРАМ.

12. Также есть негласное правило, относящееся больше к игровому этикету, чем к непосредственно нашим требованиям: СОЗНАТЕЛЬНО НЕ УБИВАТЬ СВОИХ И ЧУЖИХ ПЕРСОНАЖЕЙ РАНЬШЕ ВЕЧЕРА СУББОТЫ. Этим правилом в редких случаях можно пренебречь во имя сюжета, но мастерская группа не приветствует массовой резни в первые часы игры.

13. Для жаждущих конкретики: у нас сейчас Англия, 1992 год, хотя мастерская группа изначально пыталась скрыть все отсылки согласно канону. В связи с этим сообщая: ИГРОКАМ ПРИЛЮДНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННОЙ ТЕХНИКИ И ГАДЖЕТОВ ЗАПРЕЩЕНО.

14. Использование пиротехнических средств и открытых свечей в помещении арендуемой базы ЗАПРЕЩЕНО.

15. Мастерская группа закликает всеми богами НЕ ПРИЧИНЯТЬ НИКАКОГО УЩЕРБА арендуемой базе.

16. БЕЛЫЙ ХАЙРАТНИК на нашей игре означает отсутствие персонажа, надевшего такой аксессуар. Белый хайратник представляет собой белую ленту, повязанную вокруг головы. Используется в случаях перемещения по локациям Дома при переходе на Изнанку и пожизнёвой необходимости. НА ИГРОКА В БЕЛОМ ХАЙРАТНИКЕ НЕЛЬЗЯ РЕАГИРОВАТЬ. ВЫ ЕГО НЕ ВИДИТЕ, ПОТОМУ ЧТО ЗДЕСЬ НИКОГО НЕТ.

17. БЕЛЫЙ ПЛАЩ на нашей игре означает мастера или игротехника, следящего за игровым процессом и вносящего в этот процесс некоторую направленность, обусловленную сюжетом. НА МАСТЕРА ИЛИ ИГРОТЕХНИКА В БЕЛОМ ПЛАЩЕ НЕЛЬЗЯ РЕАГИРОВАТЬ. ВЫ ЕГО НЕ ВИДИТЕ, ПОТОМУ ЧТО ЗДЕСЬ НИКОГО НЕТ. Если мастер или игротехник подошёл к вам и сообщил какую-либо информацию, её НЕОБХОДИМО ПРИНЯТЬ К СВЕДЕНИЮ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ИГРЕ. Если мастер или игротехник подошёл к вам и сообщил вам ваши дальнейшие действия и прочие рекомендации, их НЕОБХОДИМО ВЫПОЛНИТЬ.

18. ЗАПРЕЩАЕТСЯ чирство и неповиновение мастеру игры или игротехнику. ПРОВИНИВШИХСЯ ПОСТИГАЕТ МАСТЕРСКАЯ КАРА — в зависимости от тяжести проступка.

19. Направленность (жанр) нашей игры — мистика/психология. С этим следует считаться.

20. Кросспол на нашей игре ОТСУТСТВУЕТ.

21. Не одевайте своего персонажа в любимые вещи, за порчу которых вы готовы убивать людей. Игра имеет свою специфику: во время действия ваша одежда может порваться, испачкаться и т.д.. Эти потери должны быть адекватно восприняты вами. См. ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ.

22. Коляски на нашей игре моделируются туристическими креслами. ВНИМАНИЕ КОЛЯСНИКАМ: кресла закупаются мастерской группой. См. ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ.

ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

1.1. **ВНЕШНИЙ ВИД.** Поскольку игра происходит в режиме нон-стоп, вы должны выглядеть в соответствии с выбранной внешностью и типажом постоянно, не разоблачаясь во время действия.

1.2. **ХАЙРАТНИК.** Белый хайратник на нашей игре означает отсутствие персонажа, надевшего такой аксессуар. В связи с этим вы можете находиться на полигоне без антуража, предварительно повязав хайратник. Однако подобные вылазки рекомендуется совершать только по необходимости.

2.1. **КРОССПОЛ.** Кросспол на нашей игре отсутствует как явление. Тем не менее пол вашего персонажа не должен вызывать подозрений.

2.2. **ДРЕСС-КОД.** Повседневный костюм персонажа подбирается исходя из пожеланий игрока, характера персонажа и общего направления Стаи, к которой он принадлежит. Стиль одежды и возможные аксессуары для каждой Стаи выбирает игрок, играющий роль Вожака по согласованию с мастером.

3.1. **ОДЕЖДА.** Стоит напомнить, что события нашей игры происходят в не очень, но далёком 1992-м, а место действия — интернат для детей-инвалидов. Отсюда следует необходимость соответствия вашей одежды игровому времени и материальному положению вашего персонажа. Наличие атрибутов современности и безбедного материального положения (от рубашек с жабо и вечерних платьев до туннелей и дредов) с точки зрения мастерской группы является неуместным в контексте данной игры. Также разодетые в пух и прах модники должны отсутствовать как явление (за редким исключением, что оговаривается с мастерами), однако никто не запрещает детям сочинять себе тоги из простыней, треуголки из подушек и прочих подручных материалов в нелёгкой погоне за модой. То же касается и наличия у персонажей предметов и атрибутики, сложных в добывании их непосредственно в Доме.

3.2. **ВО ИЗБЕЖАНИЕ ПОТЕРЬ.** Не одевайте своего персонажа в любимые пожизнёвые вещи, за порчу которых вы готовы убивать людей. Игра имеет свою специфику: во время действия ваша одежда может порваться, испачкаться и т.д.. Эти потери должны быть адекватно восприняты вами.

4.1. **ИНВАЛИДНОСТЬ.** Вы можете моделировать инвалидность по своему усмотрению, предварительно согласовав выбранный вариант с мастерами. Мастера вправе поинтересоваться вашими планами на моделирование и отыгрыш вашей инвалидности на любой стадии подготовки к игре.

4.2. **КОЛЯСКИ.** Инвалидные коляски на нашей игре моделируются туристическими креслами. **ВНИМАНИЕ КОЛЯСНИКАМ:** кресла закупаются мастерской группой.

5. **ИЗНАНКА.** Ради атмосферы и следования канону всем игрокам при заезде на полигон следует иметь изнаночный костюм, предварительно согласованный с мастерами — ведь никогда не знаешь, где тебе повезёт. ;)

6. **МОГИЛЬНИК.** Исходя из неиллюзорной вероятности загреметь в могильник, рекомендуется также при заезде на полигон иметь больничный костюм: пижаму/ночнушку/тапочки, на худой конец — домашние майки/футболки/штаны, имеющие больничный вид и отличающиеся от повседневной одежды.

ГЕЙСЫ

Немного справочной информации, потыренной с простора интернетов:

ЧТО ЭТО?

Люди часто дают слово и не думая его держать. Обещания, которые они и не смогли бы выполнить. Возлагают на себя обеты, о которых забывают... Но что, если за выполнением такого обещания будет следить некая высшая сила? Что, если нарушение обета — повлечёт за собой, как минимум серьёзные последствия, возможно смерть, а то и участь хуже смерти?

ГЕЙС — это распространённая в древности разновидность запрета-табу в Ирландии, это налагаемый человеком на себя самостоятельно, в виде смертельной клятвы, либо некоей высшей сущностью или достаточно могущественным чародеем обет или обещание, нарушение которого влечёт за собой последствия.

Как правило, гейс имеет магическую или божественную природу, но может быть и последствием гипноза, продвинутой технологии или использования древних артефактов.

Важнейшие особенности гейса:

- Это не некоторое «врождённое» ограничение, поэтому ситуация, когда персонаж, например, не врёт просто по своей природе, к данному тропу не относится.
- Гейс не изменяет поведение персонажа безальтернативно. Чисто технически можно нарушить гейс. Вот только делать это действительно не рекомендуется.
- Обязательная осведомленность героя. Условия должны быть доведены до того, кто попал под гейс, иначе ни о каком гейсе и речи быть не может.

ЗАЧЕМ ЭТО?

Согласно анализу сохранившихся ирландских саг, гейсы назначались в качестве противовеса при вручении определённых даров, как способ не гневить высшие силы излишним благополучием, или же в случае прегрешения как вид наказания (опять же, для восстановления равновесия, как способ контролировать силу наказания от потусторонних сил).

Считалось, что нарушивший гейс человек умирал на Самайн.

КАК ЭТО?

Гейсы вручались не систематизированно, регулярно противоречили друг другу и ряду общепринятых ирландских традиций, могли являться причиной конфликта. Например, в скеле «Сватовство к Эмер» описывается, что гейс короля пятины обязывал его проводить первую брачную ночь с каждой невестой пятины, тем временем, для жениха Эмер Кухулина это было неприемлемое условие. Ситуация была решена буквальным следованием тексту гейса: король провёл ночь лишь рядом с девушкой под присмотром друзей жениха.

У НАС НА ИГРЕ:

1. Персонажам на усмотрение мастеров выдаются гейсы в количестве трёх штук.
2. Следовать им или нет — личное дело каждого персонажа.
3. В аусвайс (игровой документ, в котором фиксируется, какого персонажа отыгрывает данный игрок, а также особенности и умения этого персонажа) персонажа встроена модель по соблюдению личных гейсов, которая построена по принципу аскольдовых карт (игровая модель, выполненная в виде листа ламинированной бумаги с

наклеенной поверх изолянтной. Под отрезками изолянтной скрыты различные значения, которые становятся активными при их отклеивании, и наоборот, перестают действовать, когда их заклеивают).

4. На аусвайсе также содержится текст личных гейсов персонажей.

5. При нарушении того или иного гейса вы будете отклеивать рандомную ячейку в специальном блоке и принимать последствия/испытывать эффекты, описанные в ячейке в течение 10 минут.

ПРАВИЛА ПО БОЕВОМУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ В ДОМЕ

ДРАКА ОДИН НА ОДИН

Персонаж, не желающий драться, может довольно долго убегать от нападающего и старательно драки избегать.

Для начала боевого взаимодействия игроку нужно коснуться (не ударить!) другого игрока и произнести слово-маркер «Нападаю». После этого драка считается начатой, бегство невозможно.

ВАЖНО: нападение на взрослых персонажей возможно минимум вчетвером.

ВАЖНО: запрещены контактные и полуконтактные взаимодействия на лестницах, возле окон, в местах без освещения. Нарушивший запрет персонаж впадает в кому; по решению мастера он также может быть удалён с полигона.

Перед игрой игрок получает колоду карт с числами. Эта колода неотчуждаема, не обнаруживается при обыске и не может быть передана другому игроку. Тратьте карты с умом, новых вам не дадут. Перед началом драки каждый боец даёт оппоненту вытащить втёмную одну карту из своей колоды. Число на вытащенной оппонентом карте — это число, которым боец руководствуется в драке. К этому числу плюсятся бонусы от ЧИПОВАННОГО оружия или иные (о них каждый игрок знает персонально), из неё вычитаются имеющиеся штрафы. То есть, финальное число складывается из формулы:

число на вытащенной противником карте (либо его личная сила бойца, если игрок не использует карты) + бонус от оружия (если есть) - штраф за ранение (если есть) + прочие модификаторы (если есть) - штрафы, полученные игротехнически в ходе игры (если есть)

ВАЖНО: в качестве оружия можно использовать только ЧИПОВАННЫЕ (то есть, одобренные мастерами) муляжи оружия (см. правила по оружию).

ВАЖНО: бонусы от оружия прибавляются только в том случае, если его держат в руках на момент начала драки либо извлекают за 5 секунд с момента начала драки.

ВАЖНО: невозможно получение дополнительных бонусов из источников, аналогичных уже имеющимся (нескольких одинаковых зелий/нескольких одинаковых амулетов и т.д.).

ВАЖНО: если игрок использует два однотипных (одного генеза) модификатора (например, два зелья, дающих разные по размеру бонусы или штрафы), то учитывается значение наибольшего из них.

ВАЖНО: если боец вступает в поединок менее чем через 20 минут после предыдущего поединка, то он получает штрафной модификатор (состояние «усталость»), дающее штраф -1.

После подсчёта финального числа боец сравнивает свой результат с результатом оппонента, вычисляется разница между ними. При ничьей противник персонажа без оружия переходит в состояние «потрёпан», противник персонажа с оружием — в состояние «лёгкое ранение» (соответственно, если ни у одного из бойцов нет оружия — оба переходят в состояние «потрёпан», если оружие есть у обоих — оба переходят в состояние «лёгкое ранение»).

В остальных случаях повреждения получает только проигравший:

при разнице 1 — потрёпан;
при разнице 2 — лёгкое ранение;
при разнице 3 — тяжёлое ранение;
при разнице 4 и выше — при смерти.

ВАЖНО: если у персонажа уже есть ранение и в новой драке ему выпало более тяжёлое, то имеющееся ранение заменяется более тяжёлым. Скажем, если перед дракой игрок был в состоянии «потрёпан», а разница с противником оказалась 2 в его пользу, то в конце драки игрок перейдёт в состоянии «лёгкое ранение».

Если у персонажа уже есть ранение и в новой драке ему выпало менее тяжёлое или той же тяжести, то его состояние ухудшается на единицу. Скажем, если перед дракой у игрока было «лёгкое ранение», а в этой он получил ещё одно такое же, то после драки он находится в состоянии «тяжёлого ранения». **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** полученный в новой драке результат «потрёпан», который никак не ухудшает имеющееся состояние. То есть, если в «тяжёлом ранении» неугомонный игрок снова влез в драку и разница составила 1 в пользу противника, он остаётся в «тяжёлом ранении».

После этого результат отыгрывается постановочным поединком.

Если ИГРОК не хочет поединка, он скрещивает руки на груди и произносит слова-маркер «Без рук». После этого драка НЕ ОТЫГРЫВАЕТСЯ поединком, но её результаты сразу вступают в силу.

Если игрок хочет подчеркнуть, что ПЕРСОНАЖ не сопротивляется, он садится на пол, прикрывает голову руками и произносит слова-маркер «Только не в голову» или близкое по значению. При желании нападающего такому персонажу можно нанести любой ущерб, не превышающий личную силу нападающего.

ВАЖНО: запрещены попытки причинить пожизнёвый вред игроку (бить по жизни, душить, выкручивать конечности и проч.). Нарушивший запрет персонаж впадает в кому; по решению мастера он также может быть удалён с полигона.

ВАЖНО: запрещён отыгрыш драки с игроком, который после начала драки сложил руки на груди и произнёс слова-маркер «Без рук». Нарушивший запрет персонаж впадает в кому; по решению мастера он также может быть удалён с полигона.

Использованные карты рвутся и у победителя, и у проигравшего.

Если у игрока нет на руках карт, либо он предпочитает побережь в этом бою силы, вместо числа с карты считается личная сила бойца, равная худшей из его карт и обозначенная в аусвайсе.

ПРИМЕР:

Дронт решается напасть на Чумку, наступившую на его любимый астрофитум, и использует маркер «Нападаю». Чумка во имя справедливости и равенства возможностей отказывается использовать бонусные карты и вместо этого использует показатель своей личной силы, равный 4. Значение карты, которую она вытаскивает из колоды Дронта, равно 2.

Незадолго до этого эпизода переживавший потерю любимца Дронт уронил стремянку Стервятника и получил от него воспитательный отеческий пинок. Поэтому он находится в состоянии лёгкого ранения, которое даёт ему штраф -1.

Для подъёма решительности перед поединком Дронт выпивает все зелья, которые находит в тумбочке Стервятника, среди которых есть что-то с привкусом алоэ, дающее бонус +2, что-то бурое, дающее бонус +7, и удобрение для Луиса, дающее штраф -5.

Храбрости Дронту добавляет то, что перед боем он попросил Дорогушу сделать ему несколько амулетов на помощь в бою. Так как Дорогуша – не амулетчик, его амулеты работают специфично, и один из них в этом бою выдаёт Дронту штраф -1, а второй – штраф -2.

Чумка же только что в бою долго и мучительно объясняла Химере, что не хотела наступать той на ногу. Объяснения удались, поэтому Чумка не ранена, но ощущает усталость, дающую её штраф -1.

Итоговый результат Чумки = 4 (её личное число силы) - 1 (усталость) = 3

Итоговый результат Дронта = 2 (его личное число силы) - 1 (состояние легкого ранения) + 7 (наивысший бонус от зелий) - 5 (наивысший штраф от зелий) + 0 (наивысший бонус от амулетов) - 2 (наивысший штраф от амулетов) = 3

Результатом поединка является ничья, так как противники были безоружны, то они оба получают состояние «потрепан», то есть, чувствуют себя практически так же, как и до боя (Чумка — потрепана, Дронт — в состоянии лёгкого ранения после проявления отеческой любви Стервятника), разве что более удовлетворёнными морально.

ВАЖНО: в случаях, когда по результатам драки вы получаете серьёзный урон (смертельное ранение), либо результат драки имеет большое значение (драка за место хозяина дома или вожака), вы можете потребовать у своего противника показать ту часть аусвайса, на которой обозначена личная сила бойца. В остальных случаях помните, что многое в ролевой игре строится на доверии. Если боец использует бонус или называет число личной силы, вызывающее у вас сомнение, — поверьте ему и отыграйте, а потом уточните у мастера, прав был игрок или нет. Мастерская кара падёт на читера в любом случае, а вы не сломаете игровой момент неуместной рулёркой.

ДРАКА ГРУППА НА ГРУППУ

В основе своей сходна с дракой один на один с некоторыми отличиями.

К драке между двумя и более людьми можно присоединиться либо произвести какое-то воздействие согласно своим способностям ТОЛЬКО на этапе подсчёта очков. Результаты каждого нового бойца плюсуется к результатам группы, на стороне которой он дерётся.

Чтобы узнать, кто победил, сравниваются полученные суммы.

Чтобы узнать, какое повреждение получают проигравшие, разница между результатами делится на половину от общего количества бойцов в драке (остаток отбрасывается), то есть, высчитывается по формуле:

разница / (½ общего количества бойцов)

ВСЕ бойцы проигравшей группы получают соответствующие (от 1 до 4 и выше) повреждения.

При ничьей (разница равна нулю):

Если обе группы без оружия – все бойцы «потрепаны»;

Если в одной из групп у хоть одного бойца есть оружие – другая группа целиком находится в «лёгком ранении»;

Если оружие есть хоть у кого-то в каждой группе – лёгкое ранение у всех.

ПРИМЕР:

Зануда, Плакса и Спортсмен загнали в угол Слепого и Кузнечика. Спортсмен тащит карту у Слепого (на карте цифра 2), Зануда — у Кузнечика (цифра 1);

в свою очередь Кузнечик тащит карту у Зануды (цифра 2), а Слепой — у Спортсмена и Плаксы (соответственно 3 и 1).

(Неважно, кто конкретно будет тащить карту; главное, чтобы у бойца одной группы тащил карту боец другой.)

Суммарно у Слепого и Кузнечика результат 3; суммарно у Зануды, Плаксы и Спортсмена — 6. Зануда, Плакса и Спортсмен победили.

Рассчитаем полученные Слепым и Кузнечиком повреждения.

$6 - 3 = 3$ (разница между результатами).

В драке принимает участие 5 человек. Половина от пяти — 2 (остаток отбрасывается).

$3 : 2 = 1$ (остаток отбрасывается).

После отыгрыша драки Слепой и Кузнечик могут похвастаться несколькими новыми синяками (и переходят в состояние «потрёпан»), а полностью здоровые Зануда, Плакса и Спортсмен могут придумать какую-нибудь новую гадость.

ДРАКА ГРУППА НА ОДНОГО

Считаются результаты группы, сравниваются с результатом одиночки. Та сторона, у которой это значение больше, побеждает.

Повреждение рассчитывается по той же формуле:

разница / ($\frac{1}{2}$ общего количества бойцов)

ПРИМЕР:

Дон, Соломон и Фитиль настигли Рыжего в учительском туалете. Соломон тянет карту у Рыжего (на карте цифра 3), Рыжий тянет карту у Дона, Соломона и Фитиля

(соответственно 2, 5 и 3). При этом Рыжий безоружен, а у каждого из троих его противников имеется по ножу (соответственно на +1, +1 и +1), а Фитиль выпил вещество, дающее бонус равный единице.

Суммарный результат группы таким образом $(2+1)$ Дон + $(5+1)$ Соломон + $(3+1+1)$ Фитиль = 14, результат Рыжего — 3. Группа побеждает.

Рассчитаем урон, нанесенный Рыжему.

Разницу $(14-3=11)$ разделим на половину количества бойцов.

В бою 4 человека, половина от четырех — 2.

11 разделить на 2 это 5,5. Остаток отбрасываем. Округление ВСЕГДА в меньшую сторону. Итого повреждение Рыжего — 5.

Без шансов. Рыжий при смерти; Дон, Соломон и Фитиль сделали своё дело и могут уйти (а могут предварительно добить Рыжего).

ДОБИВАНИЕ

Добить можно ТОЛЬКО оружием и ТОЛЬКО персонажа, находящегося в состоянии «при смерти». Для добивания нужно обозначить удар оружием и произнести слово-маркер «Добиваю».

При добивании персонаж немедленно картинно умирает. Потом лежит три-пять минут на месте, позволяя себя обыскать (при желании убийцы) или переместить/спрятать. После чего он оставляет на месте своего тела лист бумаги с кратким, но доходчивым описанием трупа, и какую-либо личную вещь персонажа, надевает хайратник и идёт на мастерку в поисках мастера/игротехника.

КУЛУАРНОЕ НАПАДЕНИЕ

Кулуарное убийство в его классическом понимании (моментальное неожиданное убийство одного персонажа другим) на игре невозможно, однако существует возможность кулуарного нападения (моментального неожиданного).

Кулуарное нападение возможно только со спины и только в том случае, если жертва не успела обернуться и среагировать на нападающего до произнесения им маркера «Кулуарка». Жертва может использовать только то оружие, которое находилось у неё в руках непосредственно в момент нападения.

Кулуарное нападение даёт атакующей стороне преимущество в виде бонуса в размере +1 к личной силе нападающего.

ВАЖНО: нельзя незаметно напасть толпой! Бонус от кулуарного нападения учитывается только у первого нападающего.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Любые последствия драки требуют отыгрыша. Держитесь за ушибленное место, постанывайте, плачьте от боли, морщитесь, материтесь — смотря что более характерно для вашего персонажа.

Используйте бутафорскую кровь, пластыри, повязки, чтобы показать другим, что ваш персонаж ранен. Если ваш персонаж особо драчлив, бутафорию стоит носить с собой.

ПОТРЕПАН (разница 1) — пара синяков, царапин или маленьких порезов. Штрафов не налагает. Проходит само через 30 минут.

ЛЁГКОЕ РАНЕНИЕ (разница 2) — порезы, сильные ушибы. Во вновь начатой драке невылеченное ранение налагает штраф -1. Лечится у «специалистов» или переходит в состояние «ПОТРЕПАН» через 1 час.

ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ (разница 3) — сильные порезы и колотые раны, переломы. Во вновь начатой драке налагает штраф -2. Лечится ТОЛЬКО в Могильнике у пауков. Через 1 час без лечения переходит в состояние «ПРИ СМЕРТИ».

ПРИ СМЕРТИ (разница 4 и больше) — персонаж в полубессознательном состоянии. Он может дышать, моргать и говорить шёпотом. При необходимости передвигаться

(например, для того, чтобы попросить помощи) персонаж может это делать только медленно и ползком. Через 10 минут нахождения в этом состоянии персонаж умирает, если не воспользуется медицинской помощью пауков в Могильнике.

ВАЖНО: все вышеуказанные последствия драки требуют использования столбца вашего аусвайса под названием "Последствия боевых взаимодействий" (см. правила по медицине и лечению).

РАЗНИМАНИЕ ДРАК

Драку один на один может разнять громким маркером «Прекратить»:

1) Персонаж, пользующийся авторитетом у участников драки (правила не отменяют личной харизмы, поэтому, если персонаж сумеет воплями или угрозами разогнать драку по игре, он вправе это сделать);

2) Любой взрослый.

Драку, в которой участвуют 5-6 человек может разнять только взрослый.

Более шести — не разнимаемо.

Драка, разная с помощью маркера «Прекратить», оканчивается немедленно, её результаты рассчитываются как результаты ничьей (в случае, если у участников нет оружия, они оба получают состояние «потрёпан», в случае, если участники вооружены, они получают состояние «лёгкое ранение»).

ОГЛУШЕНИЕ

Оглушающий берёт в руку тяжёлый предмет (не размахивает им, просто держит), подбирается со спины к оглушаемому и касается рукой его плеча, произнося звуковой маркер «Оглушаю». После этого оглушённый 5 минут находится без сознания (не может двигаться, разговаривать, сопротивляться связыванию, добиванию и изнасилованию, при желании нападающего такому персонажу можно нанести любой ущерб, не превышающий личную силу нападающего). Его можно привести в себя, встряхнув за плечо и произнеся звуковой маркер «Очнись». После того, как оглушённый пришёл в себя, он мучается головной болью 30 минут.

УДЕРЖАНИЕ

Если персонажа «держат» (касаются руками) трое человек, сказавших при прикосновении звуковой маркер «Держу», он считается удерживаемым и не может сам идти, драться или пользоваться оружием или какими-либо другими предметами. Его могут вести куда-либо или связать.

Взрослый может «удержать» персонажа самостоятельно (в одиночку).

СВЯЗЫВАНИЕ

Связать можно достаточно крепкой верёвкой, тряпкой или цепочкой. Связать можно не сопротивляющуюся, оглушённую или удерживаемую жертву. Связывать надо так, чтобы игрок смог легко сам развязаться по жизни, узел не сложнее одинарного с бантиком. При желании нападающего такому персонажу можно нанести любой ущерб, не превышающий личную силу нападающего.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ПУТ

1) Развязать связанного можно за 5 минут, если никто не мешает. Нож разрезает путы сразу.

2) Освободиться самостоятельно можно только в одиночестве/без присмотра связавшего, по 10 минут на каждую пару конечностей, если нет ножа.

3) Если есть нож, освободить руки себе — 10 минут, ноги — мгновенно.

(с) Витторио, Монстр, Трина

ПРАВИЛА ПО БОВОВОМУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ НА ИЗНАНКЕ

При входе на Изнанку каждому игроку вне зависимости от намерений и цели нахождения на Изнанке необходимо получить персональную изнаночную боевую колоду. Для этого игрок на специальном столе для раздачи (будет расположен недалеко от входа в локацию Изнанки) должен вслепую собрать себе колоду из пяти карт разных видов. Всего набор ваших личных карт на раздатке состоит из 15 карт: по 3 карты 5ти видов. Эта колода неделима, неотчуждаема, не обнаруживается при обыске и не может быть передана другому игроку/изнаночной твари.

Колода генерируется случайным образом, поэтому её состав может меняться при каждом заходе.

Каждая карта колоды обозначает какую-либо характеристику/способность (материальную или нематериальную) вашего персонажа.

Колода применяется только во время поединков на Изнанке, при выходе с Изнанки необходимо вернуть её на своё место на раздаточном столе. Большая просьба: не устраивайте беспорядка на раздаточном столе, это всерьёз облегчит поиски ваших и чужих карт в дальнейшем.

Основной и единственной боевой характеристикой на Изнанке является ВОЛЯ.

Показатель воли (личная воля бойца) так же, как и личная сила бойца, определяется по числу, обозначенному в аусвайсе игрока.

Аналогом драки на пространстве Изнанки является ПОЕДИНОК ВОЛИ.

ВАЖНО: в поединке воли могут принимать участие только двое.

Поединок на Изнанке может происходить только вне территории Бара.

Персонаж, не желающий драться, может убегать от нападающего и старательно драки избегать.

Для начала боевого взаимодействия игроку нужно коснуться (не ударить!) другого игрока и произнести слово-маркер «Нападаю». После этого драка считается начатой, бегство невозможно.

Существуют модификаторы, способные как увеличить показатель воли, так и уменьшить его. При их наличии финальным числом является сумма личной воли бойца, всех полученных им бонусов и наложенных на него штрафов.

После подсчета бойцы называют друг другу свои финальные числа, сравнивают и вычисляют разницу между ними. При ничьей каждый боец получает штраф в размере -1 к показателю воли, действующий в течение последующих 30 минут. Более ничего не происходит.

При разнице 1 победитель получает 1 балл;

При разнице 2 – 2 балла;

При разнице 3 – 3 балла;

При разнице 4 – 4 балла;

При разнице 5 и выше – 5 баллов.

Система баллов используется для формирования итоговых результатов поединка воли для обеих сторон. Происходит это следующим образом:

Победитель имеет возможность «приобрести» характеристику/способность проигравшего, указанную в карте. От количества баллов зависит количество «выигранных» карт и длительность обладания ими.

Длительность обладания свойствами карт проигравшего делится на три категории:

1. Возможность использовать их в течение 1го часа после выхода с Изнанки (1 балл);
2. Возможность использовать их в течение 3х часов после выхода с Изнанки (3 балла);
3. Возможность использовать их постоянно после выхода с Изнанки (5 баллов).

Проигравший персонаж, соответственно, лишается этих характеристик/способностей на тот промежуток времени, который выбрал победитель. Выбрать желаемую длительность можно только до вскрытия выбранных карт.

Карты вытягиваются победителем у проигравшего втёмную и не обмениваются после вскрытия выбранных карт. Победитель не может отказаться от приобретения характеристики/способности после вскрытия выбранных карт. Если он уже обладает точно такой же характеристикой/способностью, как в выигранной карте, то выигрыш не имеет никакого эффекта. В таком случае, карта с характеристикой/способностью, «проигранной» навсегда (длительность категории 3), но не подействовавшей на победителя (нет эффекта), уходит в пользу Изнанки во время сдачи колоды. Карта с характеристикой/способностью, «проигранной» не навсегда (длительность категории 1 или 2), но не подействовавшей на победителя (нет эффекта), кладётся в колоду проигравшего так же, как и неиспользованные карты. Если же победитель присваивает себе данную характеристику/способность навсегда, то данная карта переходит в его колоду (победитель кладёт её в свой набор карт).

Проигравший при сдаче колоды должен вытянуть одну карту из колоды штрафов, в которой будет обозначен непродолжительный эффект от проигрыша в поединке воли, который начнёт действовать после выхода с Изнанки. После того, как вы прочитали значение карты, карта кладётся обратно в колоду штрафов, а сама колода перемешивается.

ВАЖНО: если боец вступает в поединок менее чем через 20 минут после предыдущего поединка, то он получает штрафной модификатор (состояние «усталость»), дающее штраф -1. Если он вступает в ещё один поединок до истечения 20 минут после предыдущего поединка, он получает штрафной модификатор (состояние «сильная усталость»), дающий штраф -2. Каждый последующий поединок воли будет увеличивать штрафной модификатор на единицу.

Отыгрышем поединка воли являются характерные для персонажа ритуальные движения, которые игрок заготавливает до игры самостоятельно (от изображения шаманского танца до совершения руками пассов, символизирующих «выигранные»/«проигранные» характеристики/способности), вкупе с неотрывным визуальным контактом.

ПРИМЕР:

Кошатница, выбравшись на Изнанку поразмяться, замечает Волка и решает, что разминаться она начнёт с него. Подобравшись к ничего не подозревающему Волку, она использует маркер «Нападаю», и они высчитывают и называют друг другу свои показатели воли.

Базовый показатель воли Кошатницы, указанный в её аусвайсе = 5, выпитый в Баре коктейль добавляет ей решительности и самоуверенности и даёт дополнительный бонус к воле размером +1.

Её финальное число = $5 + 1 = 6$

Базовый показатель воли Волка, указанный в его аусвайсе = 2, но недавно он уже участвовал в поединке, поэтому усталость даёт ему штраф к воле размером -1. Но на руке Волка надета подаренная Рыжей фенька, на самом деле являющаяся амулетом, дающим бонус к воле размером +1.

Его финальное число = $2 - 1 + 1 = 2$

Бойцы сравнивают свои показатели и вычисляют разницу. Кошатница победила с перевесом в 4 балла.

Она решает вытянуть у Волка 2 карты, первую карту она хочет задействовать на длительность категории 1 (в течение 1го часа после выхода с Изнанки), вторую — на длительность категории 2 (в течение 3х часов после выхода с Изнанки).

Первой случайной картой, которую она вытягивает из колоды Волка, оказывается карта «Стремление стать Вожаком Четвёртой». Вопреки своему недавнему глубокому безразличию, она проникается жадой устроить судьбу обитателей Четвёртой по-своему и начинает активно продумывать хитрый план своего становления и укрепления власти, возможно, включающий в себя пытки и запрещённые препараты, а Волк лишается его на такой же период времени, то есть перестаёт испытывать данное стремление в течение 1го часа после выхода с Изнанки.

Второй случайной картой, которую она вытягивает из колоды Волка, оказывается карта «Ходячие ноги». После выхода с Изнанки она в течение 3х часов способна передвигаться на собственных волшебным образом отросших ногах, а Волк в течение 3х часов после выхода с Изнанки не способен пользоваться собственными ногами.

При выходе с Изнанки Волк получает рандомный непродолжительный штраф «Заикание» на 10 минут, чем вызывает интерес чужаков и сочувствие состайников.

УПРОЩЁННАЯ ПАМЯТКА ПО ДЕЙСТВИЯМ С ВЫИГРАННЫМИ КАРТАМИ:

карту выиграл навсегда, эффект есть — забирает победитель;

карту выиграл навсегда, эффекта нет — уходит в пользу Изнанки (отложить в отдельную стопку на раздаточном столе);

карту выиграл на время, эффект есть — вернуть проигравшему;

карту выиграл на время, эффекта нет — вернуть проигравшему.

ВАЖНО: свежеприобретённые карты победитель не использует в поединках в текущем заходе на Изнанку.

ВАЖНО: колода не пересобирается после каждого поединка, но добирается до 5 карт на раздаточном столе.

ПРАВИЛА ПО ОРУЖИЮ

1. Оружие, завозимое на полигон, в обязательном порядке проходит перед игрой чиповку. Нечипованое оружие в бою использовать строжайше запрещено.

2. Ножи не должны быть способны нанести резаные или колотые ранения. Проходят колдстиловские из МЯГКОЙ резины, мягкие (пенка, полимеры) без сердечника, деревянные без острой кромки и острого кончика. Пластик — надо смотреть в каждом конкретном случае.

3. Бритвы моделируются безопасными муляжами.

4. Трости чипуются, но в бою их откладывают, показав чип, и в процессе отыгрыша результата боя вообще не трогают. Ибо трость — травмоопасна, если только она не из монтажной пены.

5. Если оружие не подпадает ни под одну из категорий (допустим, пластмассовая бита), надо её показывать мастеру фотографией или уже на самой чиповке. Но лучше, всё же, заранее.

6. Длинномер (мечи, копья, секиры и т. д. свыше 40 см) не чипуется никому.

7. Персонажам, которым оружия (по мнению мастеров) не положено, оружие чиповано не будет. Уточняйте до игры.

8. Нечипованое оружие вне неигровых сумок строжайше запрещено.

ПРАВИЛА ПО СЕКСУАЛЬНОМУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ

ПОЦЕЛУИ ДЛЯ СМЕЛЫХ: игроки целуются, беззастенчиво обмениваясь 80 млн бактерий. Инициатор поцелуя должен предварительно спросить на ухо, согласен ли его партнёр на данный вид отыгрыша (маркер «Целую?»).

ПОЦЕЛУИ ДЛЯ СТЕСНИТЕЛЬНЫХ: те игроки, кто вовсе не в восторге от близости, моделируют поцелуй, придерживая ладонью лицо партнёра с постановкой большого пальца подушечкой на губы. Таким образом, игрок-инициатор целует собственный палец.

СЕКС — занятие волнительное для юного организма, он требует некоторой сноровки и бесстрашия. Для моделирования секса игроки снимают по два **ЗАМЕТНЫХ** предмета гардероба (не носки! хд), принимают соответствующую позу, далее следует отыгрыш на выбор игроков: массаж/словеска, желательно сопутствующее звуковое сопровождение.

ИЗНАСИЛОВАНИЕ — процесс, требующий немалого сосредоточения. Поэтому активно убегающая или отбивающаяся жертва делает его невозможным. Насиловать можно только связанных, удерживаемых, оглушённых или находящихся при смерти персонажей, либо тех, кто смирился со своей участью.

С жертвы снимается два **ЗАМЕТНЫХ** предмета одежды по её выбору, насильник тоже снимает два предмета, после чего массирует (если жертва согласна) или словесно описывает свои действия. Жертва имеет право громко возражать, плакать и звать на помощь, ежели находится в сознании.

ПРАВИЛА ПО ТАЙНИКАМ

1. Тайники, созданные до событий игры моделируются коробками, на которых должен быть узнаваемо и крупно выведен знак-подпись вашего персонажа и слово-маркер «ТАЙНИК».

2. Знак-подпись придумывается игроком самостоятельно и может содержать любые символы.

3. Содержимое тайника может включать в себя что угодно, на усмотрение Вашего персонажа.

4. Открыть тайник, свой или чужой, можно, только предварительно отыскав «ключ» от него — находящийся в той же комнате бумажный чип с аналогичной знаку-подписи на тайнике меткой. После прикосновения к чипу вы можете вернуться к тайнику и смело его открыть.

5. Чип с меткой клеится в любое укромное место создателем тайника перед игрой и после этого не перемещается.

6. Вскрыть тайник, ключ от которого вы не отыскивали, или узнать о его содержимом — невозможно, для вас он остается незамеченным.

7. Если вы уверены, что у вашего персонажа к моменту начала игры точно есть собственный тайник, не забудьте сообщить об этом мастерам и запрячь тайник и ключ от него перед началом игры.

8. Тайники, создаваемые во время игры, моделируются «вживую» — вы вольны спрятать любой предмет в любом месте, продиктованном фантазией вашего персонажа, если это не подразумевает повреждения имущества базы или опасности для других игроков в процессе использования. Предметы МОЖНО подклеивать на малярный скотч к подлокотникам кресел и сеткам кроватей, подвешивать под потолком, запихивать на самую верхнюю полку шкафа, закапывать под горами вещей и так далее, НЕЛЬЗЯ: прятать среди пожизнёвых вещей, помеченных соответствующим образом, под половицами, внутри электрощитков и так далее. Маркеры и ключи в таком случае не используются.

ПРАВИЛА ПО ВЗЛОМАМ

1. Некоторые помещения в Доме, такие, как учительская или чердак, практически постоянно заперты. Оpoznать запертую дверь можно по табличке «ЗАКРЫТО» и навешенной на дверь разобранной головоломкой-пятнашкой того или иного цвета.

ВАЖНО: только персонажи, обладающие умением «Взломщик», могут попытаться отпереть замок (собрать головоломку). Персонажи, не обладающие такой способностью, считают дверь закрытой и не предпринимают попыток её вскрыть.

2. Взломщик может отпереть любой замок независимо от цвета головоломки. Для этого необходимо собрать головоломку и перевесить табличку «ЗАКРЫТО» обратной стороной наружу.

3. Взломщик может также запереть любой замок независимо от цвета головоломки. Для этого необходимо разобрать головоломку и перевесить табличку «ЗАКРЫТО» лицевой стороной наружу.

4. Взлом замка (как открытие, как и закрытие) занимает ровно то количество времени, которое игрок будет решать головоломку.

5. Существует вероятность того, что взломщика застукают. В таком случае следует принять игровые последствия.

6. У персонажей, имеющих доступ к запертым дверям, есть соответствующие ключи. Каждый ключ маркирован тем же цветом, что и головоломка. Ключ позволяет проходить в закрытые помещения, игнорируя головоломку одного с ним цвета.

7. Ключ может быть передан, найден или украден. Его функциональность при этом сохраняется.

ПРАВИЛА ПО ГАДАНИЯМ

Даже если вы абсолютно убеждены в том, что ни следа мистики в Доме нет, слухи о существовании предсказаний и гаданий точно не обошли вас стороной.

Если вам позарез надо узнать своё (и не только) будущее, стоит отыскать среди окружения гадателя. Вряд ли вам удастся обнаружить в Доме бескорыстного оракула, поэтому подумайте об оплате подобной услуги заранее.

Стоит также помнить о том, что вы можете оказаться жертвой шарлатана. Гарантий правдивости гадателей нет никаких. Верить предсказанию или нет — дело только ваше.

Способы предвидения будущего, а также его трактовки, зависят от предпочтений каждого конкретного гадателя. Кто-то раскинет вам карты, кто-то — бисер, кто-то — пригоршню куриных костей, кто-то впадёт в транс и начнёт вещать замогильным голосом, а кто-то просто посмотрит вам в глаза и спокойно объяснит, как будет протекать ваша жизнь.

Правила по гаданиям для гадателей являются закрытыми и будут выданы им в частном порядке.

ПРАВИЛА ПО ЗЕЛЬЯМ

Даже если вы абсолютно убеждены в том, что ни следа мистики в Доме нет, слухи о существовании зелий и зельеваров точно не обошли вас стороной.

Зелья можно заказать непосредственно у зельеваров. Плату за изготовление зелья называет сам зельевар.

Вы знаете, что предметы, находящиеся в контейнерах с цветными чипами на крышке, скорее всего, найдут у зельеваров своё применение. Запрещается вскрывать и употреблять ингредиенты зелий вне состава зелий, к тому же это бесполезно.

Изготовить зелье самостоятельно вы можете только в том случае, если зельевар решит поделиться с вами его рецептом. Но и тогда успех не гарантирован (необходимо обратиться у мастеру и уточнить результат).

Зелья, как и таблетки, можно физически подмешивать/подливать другим игрокам. Для этого чип с зелья переклеивается на дно посуды, в которой находится содержащая его смесь. Не забудьте продемонстрировать чип употребляющему или, если хотите сохранить инкогнито, попросите сделать это ближайшего игротеха/бармена/зельевара/кого угодно, внушающего доверие.

После того, как зелье употреблено, его чип разрывается, а эффект немедленно (если не указано иного) вступает в силу. Эффект обязателен к отыгрышу.

Помимо причинения забавных эффектов, зелья изрядно подрывают ваше здоровье. Инструкцию по передозировке и штрафам от зелий см. в ПРАВИЛАХ ПО МЕДИЦИНЕ.

Правила по зельям для зельеваров являются закрытыми и будут выданы им в частном порядке.

ПРАВИЛА ПО АМУЛЕТАМ

Даже если вы абсолютно убеждены в том, что ни следа мистики в Доме нет, слухи о существовании амулетов и амулетчиков точно не обошли вас стороной.

Амулеты могут обладать самыми разными эффектами, вплоть до непредсказуемых, поэтому на человека, торжественно вешающего на себя первую найденную штуковину, большая часть Дома смотрит с искренним сочувствием и любопытством.

Амулет, как правило, имеет вид связки рандомных предметов либо мешочка с аналогичным содержимым с прицепленным к нему чипованным сертификатом. Амулет, не включающий в себя чипованный сертификат — не работает.

О свойствах амулета игрок узнаёт из прицепленного к нему чипа-сертификата. Персонаж — от персонажа, который передаёт вам амулет/изготавливает его для вас. О свойствах амулета можно попробовать догадаться, как следует рассмотрев/ощупав включённые в него предметы.

Амулеты можно заказать у амулетчиков, получить в подарок от другого персонажа, найти где-то на просторах Дома/Изнанки. Амулеты рассчитаны как на однократное использование, так и на многократное. Для распознавания на чипе существует соответствующая пометка. После задействования одноразового амулета чип разрывается: амулет больше не имеет волшебной силы, но может служить вам оригинальным (или не очень) украшением.

Изготовить амулет самостоятельно невозможно, если вы не являетесь амулетчиком.

Амулеты можно хранить, передавать, обменивать, дарить, разрушать и разбирать.

В некоторых случаях украденный амулет не имеет волшебной силы в руках вора, но не теряет её совсем: вернувшись к законному владельцу, амулет снова становится рабочим. Поэтому каждому вору после успешной кражи необходимо обратиться к мастеру/игротехнику для уточнения (работает данный конкретный амулет в руках вора или нет).

Хозяин амулета указан в чипе-сертификате. При дарении/обмене/передаче амулет перечиповывается у мастера или игротехника, чтобы установить нового владельца.

Нашедшие бесхозный амулет также чипуют его у мастера или игротехника.

Правила по амулетам для амулетчиков являются закрытыми и будут выданы им в частном порядке.

ПРАВИЛА ПО КЛЕТКЕ

1. Воспитанники боятся попасть в Клетку. Суеверный страх, переданный старшим поколением и рассказами состайников, не позволяет никому относиться к Клетке равнодушно, кроме, разве что, новичков, не поверивших рассказам и не испытавших ужас пребывания в Клетке на своей шкуре.

2. Как правило, воспитанников обыскивают перед тем, как поместить в Клетку. Воспитатели или медперсонал вправе это сделать любым способом, который сочтут необходимым и уместным. Найдут они запрещённые/подозрительные вещи или нет – заранее неизвестно.

3. Клетка запирается снаружи на ключ, который есть у кого-то из взрослых. Открыть ключом Клетку изнутри нет никакой возможности.

4. В момент помещения в Клетку игрок обязан сообщить игротехнику Клетки обо всех действующих на его персонажа в настоящее время эффектах (алкоголь/наркотики/зелья/амулеты/внушения).

5. Во время пребывания в Клетке вы ни при каких обстоятельствах не можете попасть на Изнанку. Все ваши способности, амулеты, зелья и наркотики бессильны.

6. Если же во время пребывания в Клетке вы попытались воспользоваться амулетом, зельем или наркотиком, которые способны отправить вас напрямую на Изнанку, то прыжок происходит сразу после выхода из помещения Клетки при отсутствии свидетелей.

7. В Клетке полностью отсутствует связь с внешним миром. Это глухое помещение с мягкими стенами. Нельзя переговариваться/перестукиваться/и т.д. с находящимся снаружи персонажем. Также отсутствует возможность передачи записок или мелких предметов: щели в двери отсутствуют. (Блины заключённому под дверь не суём!)

8. Клетку невозможно взломать. Даже самый искусный и умелый взломщик не может справиться с замками Клетки. Дверь Клетки открывается только соответствующим ключом.

9. Покинуть Клетку возможно тогда и только тогда, когда вас выпускает кто-то из взрослых, имеющих соответствующий ключ. Вероятность побега равна нулю.

10. Время пребывания в Клетке устанавливают непосредственно воспитатели, но оно не может составлять меньше 10 минут и превышать 30 минут.

ПРАВИЛА ПО ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ С НАРУЖНОСТЬЮ

Существует несколько способов взаимодействия с Наружностью, доступных на игре:

1. Личные встречи:

Родственники воспитанников, журналисты, миссионеры, меценаты, просто любой прохожий (Ну мало ли?) могут прийти в Дом для встречи с детьми или взрослыми.

Посетителя обязательно должны сопровождать к заместителю директора (Рэйф). Заместитель директора решает все вопросы, связанные с посещением и организацией встреч с детьми и т.д..

Заместитель директора оставляет за собой право присутствовать лично на встрече с детьми. Также он решает, кому из воспитателей/персонала надлежит находиться на встрече. Заместитель директора оставляет за собой право пригласить кого-либо из сотрудников или попросить удалиться.

2. Телефон:

Игротехническая необходимость: звонящий персонаж должен представиться, а также сообщить взявшему трубку мастеру/игротехнику, имя/кличку персонажа, которому он звонит.

В воспитательском кабинете находится телефон. Воспользовавшись им, можно совершить звонок в Наружность (все разговоры отыгрываются мастером/игротехником «на другом конце провода»).

Пытаться звонить персонаж может кому угодно, но дозвониться до нужного абонента возможно только при условии того, что звонящий может знать номер абонента (пример: персонаж знает номер своих родителей => звонок возможен; персонаж хочет позвонить Маргарет Тэтчер => звонок невозможен).

Также следует помнить, что у нас Великобритания, 1992 год. Сотовых телефонов нет в обиходе, поэтому на том конце телефона трубку могут просто не взять.

Стоит понимать, что, наряду со звонками родителям, существует ряд звонков, за которые воспитатели по голове не погладят, так что в отдельных случаях использование телефона сопряжено с некоторыми рисками.

3. Письма:

Вы можете написать письмо и положить его в почтовый ящик (ящик моделируется специальной коробкой, которая также находится в воспитательском кабинете). Стоит помнить о том, что заместитель директора имеет право прочитать как письмо воспитанника, так и ответ на него.

Перед отправкой на письме необходимо указать адресата. Аналогично звонкам по телефону: пытаться писать персонаж может кому угодно, но письмо имеет шансы дойти до нужного адресата только при условии того, что написавший письмо может знать адрес (пример: персонаж знает адрес своих родителей => письмо дойдёт; персонаж хочет написать Маргарет Тэтчер => письмо не дойдёт).

Скорость игротехнической реакции на письма значительно ниже, чем на звонки, это стоит учесть.

Периодически за письмами приходит почтальон. Приход почтальона моделируется игротехником. Все исходящие письма отдаются заместителем директора (в его отсутствие – любым взрослым) почтальону, все входящие письма отдаются почтальоном заместителю директора (в его отсутствие – любому взрослому), далее письма передаются воспитанникам.

Почтовый ящик закрывается и открывается соответствующим ключом, который есть у кого-то из взрослых. Почтовый ящик можно взломать согласно ПРАВИЛАМ ПО ВЗЛОМАМ.

4. Газета:

Ни для кого не секрет, что где-то в Наружности существует минимум одна газета. Так уж сложилось, что взрослые Дома выписывают именно эту газету, называется она «Эхо».

Газета может находиться где попало, однако наиболее высока вероятность обнаружить несколько её экземпляров в воспитательском кабинете.

Официального запрета для воспитанников на чтение газеты нет, но воспитатели могут по-разному относиться к чтению «взрослых» газет воспитанниками.

В рамках подготовки к игре любой игрок может написать от имени персонажа некоторое количество писем в газету, возможно, это изменит её содержание.

Вы можете написать либо просто открытое письмо в газету, либо в какую-то конкретную рубрику. Вам известно, что в газете публикуют научные и псевдонаучные статьи, разношёрстные новости, гороскопы, анекдоты, отрывки художественной литературы и творчество читателей, интервью со знаменитостями локального масштаба и т.д..

5. Летуны:

Всякий попадающий в Дом новичок искренне недоумевает, откуда у аборигенов своевременно появляется столько разнообразных ништяков типа новых пластинок, книг, наркотиков, сигарет, алкоголя и еды явно не столовского происхождения. Всё очень просто: некоторые воспитанники, не боящиеся Наружности, «летают» – сбегает на некоторое время из Дома в Наружность в поисках необходимого.

Способность «летун» выдаётся мастерами. Каждый игрок обладает информацией, является его персонаж летуном или нет.

Летун, находясь в здравом уме, не станет рисковать своей шкурой «за спасибо», так что вряд ли вам удастся обнаружить в Доме бескорыстного «контрабандиста», поэтому подумайте об оплате подобной услуги заранее. Летун вовсе не обязательно ждёт от вас денег, ведь в Доме имеют ценность не столько деньги, сколько разнообразные услуги, информация и т.д.. В любом случае, о цене вы с летуном договариваетесь самостоятельно.

Заказы должны выглядеть хоть сколько-нибудь реалистично, потому что, например, хрупкая девица вряд ли имеет возможность подогнать к Дому КамАЗ с героином, притащить десяток норковых шуб и полное собрание сочинений В.И. Ленина в сорока томах.

С игротехнической стороны ваши заказы летунам моделируются ВАШИМИ вещами, которые вы маркируете разборчивым почерком в формате «Заказ летуну <кличка летуна> от <ваша кличка>» и отдаёте на мастерку ЧЕРЕЗ МАСТЕРА. Заказы, оставленные на мастерке без ведома мастера имеют все шансы потеряться в недрах свалки Очень Важных Мастерских Вещей.

Летуны забирают ваши заказы в соответствии с внутренними правилами по летунству и приносят их Вам после «полёта». Правила по летунству для летунов являются закрытыми и будут выданы им в частном порядке.

ПРАВИЛА ПО ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ СО ВЗРОСЛЫМИ

Вы понимаете, что за вами следят сквозь пальцы, все к этому привыкли. Это расслабило вас и усыпило бдительность. Именно поэтому внезапные попытки заняться вами вызывают некоторое недоумение. Для эффективного взаимодействия со Взрослыми на игре следует понимать, чем чревата та или иная выходка.

Большинство воспитателей могут и будут реагировать негативно на следующее:

1. Алкоголь/сигареты/наркотики/оружие в руках и комнатах воспитанников (алкоголь/наркотики/оружие физически отбирается у воспитанника и уничтожается/прячется в игровое пространство, нарушители отправляются в Могильник, если воспитанник пребывает в состоянии алкогольного/наркотического опьянения, а также на беседу с воспитателем).

2. Драки/попытки нападения как на детей, так и на взрослых (драки разнимаются, нарушители отправляются в Могильник, если необходимо оказание медицинской помощи, далее — в Клетку, а также на беседу с воспитателем).

3. Неподчинение воспитателю, а также любому из персонала Дома (нарушители отправляются в Клетку, а также на беседу с воспитателем).

4. Действия сексуального характера и непосредственно секс (при гетеросексуальном контакте мальчик отправляется в Клетку, девочка — в Могильник, далее оба — на беседу с воспитателем, при гомосексуальном контакте оба воспитанника отправляются в Могильник, далее оба — на беседу с воспитателем).

Воспитатели имеют право:

1. инициировать уборку комнаты, в которой живут воспитанники, силами воспитанников;

2. инициировать обыск комнаты, в которой живут воспитанники, силами воспитателей;

3. назначить внеплановое обследование в Могильнике;

4. назначить беседу с воспитателем;

5. установить слежку за воспитанниками, которые вызывают различного рода подозрения.

Также вы должны понимать, что воспитатели не должны, но могут:

1. применять телесные наказания;

2. применять различные методы психологического воздействия;

3. шантажировать воспитанников (например, заставлять воспитанников шпионить в пользу воспитателей).

Личные дела содержат информацию о биографии воспитанников, их успеваемости и поведенческо-психологических особенностях.

Медицинские карты содержат информацию о диагнозах, назначенном лечении и эффективности данного лечения.

И личные дела, и медицинские карты содержат пометки о психическом статусе воспитанника (красные полосы).

1 полоска - воспитанник асоциален и неуравновешен

2 полоски - воспитанник склонен к суициду и нуждается в усиленном контроле психотерапевта

3 полоски - воспитанник страдает неизлечимым психическим расстройством и нуждается в стационарном лечении в психиатрической больнице

Воспитанники, имеющие 3 красные полоски, по согласованию с местными органами управления здравоохранением состоят на учёте в психиатрической лечебнице Рутледж.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

По заверению руководства, Дом — это учреждение для детей-инвалидов, а инвалидов следует лечить. С целью поддержания духа в чахлах тушках при Доме существует лазарет, который обитатели Дома называют страшным словом «Могильник». На данный момент весь персонал лазарета («пауки»), кроме главврача (Двулика), одного из врачей (Шприц) и медбрата, находится в отпуске или на больничном.

Воспитанники боятся попасть в Могильник. Суеверный страх, переданный старшим поколением и рассказами состайников, не позволяет большинству воспитанников относиться к Могильнику равнодушно, кроме, разве что, завсегдатаев и новичков, не поверивших рассказам и не испытывавших ужас пребывания в больничных палатах на своей шкуре.

Для получения медицинской помощи можно и нужно обращаться в лазарет. Самостоятельные поиски лекарственных препаратов и самолечение могут усугубить состояние вашего здоровья вплоть до состояния «при смерти».

Процесс лечения персонажей врачами отыгрывается по усмотрению игроков-взрослых из Могильника в зависимости от вашего заболевания.

Ваше состояние здоровья и игровые взаимодействия, связанные с медициной, на игре моделируются посредством аскольдовых карт (карт с полями, заклеенными изолентой) в составе аусвайса.

Как это работает?

Карточка содержит множество полей, заклеенных изолентой (очевидно, мешающей поле прочитать). При условиях, указанных в данных правилах (ниже), игрок отклеивает изоленту, читает находящийся под ней текст (например «Вы видите розового слона»), после чего прочитанный эффект немедленно (если не указано иное) вступает в силу. Его следует отыгрывать в меру своих сил и/или возможностей.

ВАЖНО: отклеивать изоленту и читать находящийся под ней текст до наступления необходимых для этого условий **ЗАПРЕЩЕНО**.

Практически все дети в доме так или иначе нездоровы и имеют личный диагноз (а то и не один), который может быть известен или нет остальным детям. Описанная далее система моделирует взаимодействие общего состояния ребенка, его личного диагноза с принимаемыми им препаратами/наркотиками/зельями, особенностями образа жизни, а также с последствиями боевых взаимодействий.

ВАЖНО: мы не занимаемся реконструкцией лечения детей-инвалидов. Используемая на игре система являет собой компромисс между симулятором и аркадой. Мы старались создать простую и удобную для отыгрыша модель.

Область, отведенная в аусвайсе под медицину, делится на 2 условных блока:

1. Блок «Состояние здоровья, личные указания». Здесь описаны личные характеристики, основанные на диагнозе (диагнозах), например, «колясник» или «протез ноги», а также личные указания по приёму отдельных препаратов/наркотиков/зелий.

Описанные в этом блоке характеристики действуют постоянно и традиционной медицине в рамках игры не поддаются.

[illegible][illegible]

Области симптомов лёгкой и тяжёлой формы содержат 8 ячеек, область «симптомы состояния «при смерти» — 2 ячейки, каждая из которых скрыта под изоляцией и содержит отдельный эффект. Когда, по той или иной причине, описанной в правилах, изоляция вскрывается, эффект немедленно (если не указано иное) вступает в силу. Если вскрывается второй, третий и далее эффекты — они действуют одновременно. Эти симптомы могут как иметь, так и не иметь временной лимит. Если временной лимит не указан, то данные симптомы будут влиять на вас до тех пор, пока вы не вылечитесь случайными препаратами или не обратитесь за помощью к паукам/лекарям.

Чипы, воздействующие на поле симптомов, могут быть следующих типов:

Белый символ

Когда на вас оказывает влияние препарат/наркотик/зелье с таким чипом, вы вскрываете любую из закрытых на данный момент ячеек соответствующего столбца в области «симптомы лёгкой формы».

ВАЖНО: если на момент приёма препарата/вещества/зелья у вас в области «симптомы лёгкой формы» уже вскрыто четыре ЛЮБЫХ симптома, в том числе и в области, относящейся к «Последствиям боевых взаимодействий», то вы начинаете вскрывать симптомы ячейки из области «симптомы тяжёлой формы». Если у вас уже вскрыто четыре ЛЮБЫХ симптома из области «симптомы тяжёлой формы», в том числе и в области, относящейся к «последствиям боевых взаимодействий», то вы вскрываете ячейку «симптомы состояния «при смерти» и, собственно, переходите в состояние «при смерти», отыгрывая обстоятельства, описанные во вскрытой ячейке.

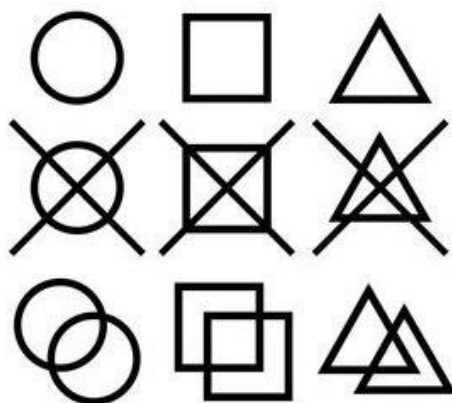
Перечёркнутый белый символ

Действие, противоположное не перечёркнутому белому символу, т.е. если у вас вскрыты ячейки в соответствующем столбце, вы заклеиваете их, начиная с тяжёлых.

ВАЖНО: если вы уже при смерти (вскрыта ячейка с действием «при смерти»), то помочь вам могут только в лазарете, т.е. вылечить состояние «при смерти» при помощи препаратов/наркотиков/зелий или лекарей невозможно.

Белый сдвоенный символ

При взаимодействии с препаратом/наркотиком/зельем, содержащим такой чип, вы вскрываете любую из закрытых на данный момент ячеек соответствующего столбца в области «симптомы тяжёлой формы» вне зависимости от того, сколько вскрыто ячеек в области «симптомы лёгкой формы». Соответственно, если на данный момент вскрыто 4 ЛЮБЫХ ячейки в области «симптомы тяжёлой формы», то вы вскрываете ячейку «симптомы состояния «при смерти» и, собственно, переходите в состояние «при смерти», отыгрывая обстоятельства, описанные во вскрытой ячейке.



Белый символ

Перечёркнутый белый символ

Белый сдвоенный символ

ВАЖНО: чипы имеют не только препараты (лекарства), но и наркотики, и даже магические зелья. В случае приёма наркотика/зелья с чипом, указанный чип обозначает

побочный эффект приёма, и эффект немедленно (если не указано иное) вступает в силу одновременно с основным эффектом наркотика/зелья.

Моделирование таких самоубийств, как передозировка/отравление посредством препаратов, наркотиков или зелий осуществляется через вышеописанную систему «Последствия воздействий на организм». Для того, чтобы покончить с собой, используя разнообразные препараты/наркотики/зелья, нужно принять единовременно такое их количество, которое выведет вас в состояние «при смерти» в соответствии с правилами, указанными выше. Если персонажу никто своевременно (в течение 10 минут) не поможет, он умирает.

Столбцом «Повреждения при боевых взаимодействиях» необходимо пользоваться следующим образом:

После подсчёта результатов драки, в зависимости от оных, проигравший должен определить своё физическое состояние:

ПОТРЕПАН (разница 1) — отыгрывается без задействования аусвайса.

ЛЁГКОЕ РАНЕНИЕ (разница 2) — вскрывается рандомная ячейка из области «симптомы лёгкой формы» столбца «последствия боевых взаимодействий».

ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ (разница 3) — вскрывается рандомная ячейка из области «симптомы тяжёлой формы» столбца «последствия боевых взаимодействий».

ПРИ СМЕРТИ (разница 4 и больше) — вскрываются 2 ячейки: одна рандомная ячейка из области «симптомы тяжёлой формы» столбца «последствия боевых взаимодействий» (чтобы обозначить причину предсмертного состояния) и одна рандомная ячейка из области «симптомы состояния «при смерти».

ВАЖНО: в столбце «Повреждения при боевых взаимодействиях» может быть одновременно вскрыто только по одной ячейке в областях «симптомы лёгкой формы» или «симптомы тяжёлой формы». Иными словами, у вас не может быть одновременно несколько лёгких или тяжелых повреждений (см. правила по боевому взаимодействию в Доме).

Некоторые из персонажей, вполне возможно, не спали на уроках ОБЖ и теперь умеют правильно осуществлять перевязки, или унаследовали запас знаний от далёкой прабабушки-травницы, или настолько много времени уделяли телевизору, что теперь умеют заряжать спирт на исцеление от всех болезней. Иными словами, часть персонажей из числа детей на полигоне являются врачами и способны заниматься лечением других персонажей.

Лекари могут избавить вас от неприятностей, находящихся в ячейках блоков «симптомы лёгкой формы» и «симптомы тяжёлой формы».

Лекарь вовсе не обязан быть добровольцем и альтруистом, он не давал клятву Гиппократу, поэтому вы должны быть готовы, что услуги персонажа-лекаря будут вам чего-то стоить. Плату за лечение называет сам лекарь.

Правила по медицине для лекарей являются закрытыми и будут выданы им в частном порядке.

ПРАВИЛА ПО НАРКОТИКАМ

Известно, что при определённой сноровке в Доме можно достать наркотики следующих видов:

- 1) травка;
- 2) марки;
- 3) разнообразные колёса.

Наркотики можно добыть у дилеров или выменять у каких-нибудь наркоманов, которые поделятся с вами. Дилер — это персонаж, занимающийся оборотом наркотиков, а именно изготовлением и их распространением. Стоит быть готовым к тому, что с вас захотят взять плату.

Курение травки отыгрывается пусканием зачипованных мыльных пузырей и последующим их увлечённым созерцанием.

Эффект: пока кто-либо пускает пузыри, все персонажи в радиусе метра от пускающего ощущают прилив расслабления. Дурные мысли и волнения уходят, сменяясь спокойствием, радостью и эйфорией от самого факта собственного существования. Вам хочется поговорить, обменяться парой шуток или мыслей с близлежащими людьми, помочь страждущим. Все ваши эмоциональные реакции преувеличены: грустные события заставляют вас плакать, радостные — ликовать и смеяться, пугающие — бежать в ужасе.

Побочное действие: когда последний пузырь лопаётся, вы ощущаете острый приступ голода, длящийся до тех пор, пока вы не отыщете и не употребите что-то съедобное.

Передозировка: использовав три и более косяка подряд (с перерывами между ними менее получаса), в течение 30 минут вы ощущаете на себе все сомнительные прелести передозировки. Вскройте на 30 минут (и по истечении — заклейте) 2 любые из закрытых на данный момент ячеек в области «симптомы лёгкой формы»: одну ячейку из столбца с символом треугольника, а вторую — из столбца с символом круга.

Употребление марок отыгрывается прослушиванием определённых треков на специальном плеере, полученном от персонажа-дилера. После прослушивания трека вы обязаны сдать плеер на мастерку.

Эффект: индивидуальный, согласно услышанному треку.

Побочное действие: плеер, моделирующий марку, содержит чип, описывающий воздействие на организм. Это необходимо отразить в аусвайсе согласно ПРАВИЛАМ ПО МЕДИЦИНЕ.

Передозировка: принимает эффект одной или нескольких ячеек аусвайса, которые вскрываются в качестве побочного действия после многократного приёма данного наркотика согласно ПРАВИЛАМ ПО МЕДИЦИНЕ.

Колёса отыгрываются приёмом таблеток-аскорбинок (Внимание игрокам с аллергией на витамин С!) с определённым набором чипов, а также использованием специальных предметов, полученных вами от персонажа-дилера вместе с таблетками. Чипы полностью дублируют чипы, моделирующие состояние здоровья вашего организма (см. ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ), т.к. являются по сути лекарственными препаратами, смешивание которых и даёт необходимый эффект. Рецепты наркотиков есть только у дилеров (и то не у всех). Таблетки можно употреблять целиком или в толчёном виде, в чистом виде или в качестве добавки в пищу/напиток.

Все колёса делятся на три категории:

- СТИМУЛЯТОРЫ

Употребление стимулирующих веществ отыгрывается приёмом определённого набора таблеток или порошка, созданного из них, а также использованием динамического фонарика. Употреблённое вещество имеет чип, описывающий воздействие на организм. Это необходимо отразить в аусвайсе согласно ПРАВИЛАМ ПО МЕДИЦИНЕ. По окончании процесса вы обязаны сдать динамический фонарик на мастерку.

Эффект: стимулятор. В течение 30 минут после употребления вас охватывает неудержимая жажда действия. Ваши физические и эмоциональные реакции ускоряются, вы чувствуете необыкновенный прилив сил и вдохновения, сидеть на месте оказывается совершенно невозможным, вы получаете боевой бонус +1, волевой бонус +1, а также +1 ко всем повреждениям, полученным при боевых взаимодействиях («потрёпан» → «лёгкое ранение», «лёгкое ранение» → «тяжёлое ранение», «тяжёлое ранение» → «при смерти»).

Побочное действие: в течение 20 минут после окончания эффекта вы ощущаете легкую головную боль и упадок сил, мир кажется слегка поблекшим, желание действовать ослабевает с каждой минутой, вы получаете боевой штраф -1 и волевой штраф -1.

Передозировка: принимает эффект одной или нескольких ячеек аусвайса, которые вскрываются в качестве побочного действия после многократного приёма данного наркотика согласно ПРАВИЛАМ ПО МЕДИЦИНЕ.

- СЕДАТИВЫ

Употребление седативных веществ отыгрывается приёмом определённого набора таблеток или порошка, созданного из них, а также лопаньем пузырчатой упаковочной плёнки. Употреблённое вещество имеет чип, описывающий воздействие на организм. Это необходимо отразить в аусвайсе согласно ПРАВИЛАМ ПО МЕДИЦИНЕ. По окончании процесса использованная пузырчатая упаковочная плёнка выбрасывается.

Эффект: седативное. В течение 30 минут после приёма вы ощущаете слабость и вялость мыслей, вас клонит в сон, ваши нервные и физические реакции значительно заторможены, вам сложно контролировать собственное тело, вы получаете боевой штраф -1 и волевой штраф -1.

Побочное действие: в течение 20 минут после окончания эффекта, если вы не пытаетесь бороться с подступающим сном, ваше бессознательное тело остаётся на месте последнего приёма, а вы в это время погружаетесь в состояние трипа. Технически: после наступления данного эффекта игроку необходимо проследовать на мастерку, чтобы получить инструкции по дальнейшим действиям.

Передозировка: принимает эффект одной или нескольких ячеек аусвайса, которые вскрываются в качестве побочного действия после многократного приёма данного наркотика согласно ПРАВИЛАМ ПО МЕДИЦИНЕ.

- ОБЕЗБОЛИВАЮЩИЕ

Употребление обезболивающих веществ отыгрывается приёмом определённого набора таблеток или порошка, созданного из них, а также созерцанием картинок детского калейдоскопа. Употреблённое вещество имеет чип, описывающий воздействие на организм. Это необходимо отразить в аусвайсе согласно ПРАВИЛАМ ПО МЕДИЦИНЕ. По окончании процесса вы обязаны сдать калейдоскоп на мастерку.

Эффект: обезболивающее. В течение 30 минут после приёма вы не ощущаете физической боли как таковой. При этом полученные ранения всё ещё могут ограничивать ваши физические возможности.

Побочное действие: после окончания действия эффекта обезболивания ваши конечности немеют, тело ослабевает и в конце концов бессознательно оседает на пол, а вы, тем временем, отправляетесь на Изнанку.

ПРАВИЛА ПО НАРКОТИЧЕСКОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Наркотики – это плохо, понятненько? ©

1. Там, где есть наркотики, есть и зависимость от них. Некоторые персонажи получают её на старте в виде результата их действий ранее (в бэке), но также есть серьёзный риск подсесть на наркоту уже на игре.

2. Персонаж, принявший один любой наркотик дважды в течение 4х часов, становится наркоманом, зависимым от этого наркотика.

3. Первые признаки ломки появляются через 3 часа после последнего приёма. Симптомы, которые предложены к отыгрышу ломки: нервозность, тремор, нарастающее желание принять новую дозу.

4. По истечении 4х часов после последнего приёма наркотика каждый час симптомы усиливаются. За каждый следующий час без дозы наркоман вскрывает по одной ячейке из столбцов с треугольником и кружком в соответствии с ПРАВИЛАМИ ПО МЕДИЦИНЕ.

5. Приём любого наркотика, а также помощь Пауков в Могильнике обнуляет этот отсчёт, и всё начинается заново (см. п.3).

ПРАВИЛА ПО ИЗНАНКЕ

1. Если персонаж должен владеть бóльшим объёмом информации — игрок знает об этом лично от мастеров.

2. Изнанка существует в качестве «обратной стороны Дома», обсуждать её напрямую — моветон, пользуйтесь иносказаниями. Согласно традициям Дома, побывавшие на Изнанке также не предадут широкой огласке подробности своих приключений.

3. Если персонаж при старте игры не владеет информацией об Изнанке — это нормально. Любой персонаж может добыть информацию, связанную с Изнанкой, во время игры ТОЛЬКО игровыми способами.

4. На нашей игре Изнанка «работает» постоянно.

5. Ради атмосферы и следования канону всем игрокам при заезде на полигон следует иметь изнаночный костюм, предварительно согласованный с мастерами. Переодевание в изнаночный костюм происходит в игротехнической раздевалке.

6. Инвалидность и физические дефекты на Изнанке не имеют силы над персонажем.

7. На Изнанке никто не может лгать собеседнику напрямую.

8. На Изнанку попадают следующими способами:

- персонаж является ходоком и осуществляет переход самостоятельно;
- ходок помогает осуществить переход одному персонажу (как добровольно, так и принудительно);
- персонаж является обладателем амулета, который игротехник Изнанки счёл пропуском;
- персонаж успешно принял вещества (необходимо показать игротехнику наклейку-чип с вещества и отдать его)
- «сработавший триггер»: после сильной эмоциональной сцены игрок незамедлительно совершает прыжок — ТОЛЬКО ДЛЯ ПРЫГУНОВ.

9. Ходоки осуществляют переход вместе с телом. Переведённые ходоками персонажи и прыгуны осуществляют переход без тела. При переходе они оставляют тело на месте, в котором был совершён перевод/прыжок, моделируя его одеялом/верхней одеждой с запиской, в которой указана кличка персонажа. Персонажи, который видят смоделированное «тело», уверены, что данный персонаж спит или находится в состоянии обморока.

Внимание! Во время пребывания персонажа на Изнанке, с его телом в Доме могут случаться разного рода непотребства. Тело могут передвигать и совершать с ним разные манипуляции, о чём игроки обязаны сообщать ближайшему мастеру или игротехнику, необходимо также фиксировать эту информацию в оставленной прыгуном записке с кличкой. При критической ситуации (попытки убийства, изнасилования и т.д.) мастер или игротехник сообщает об этом персонажу, пребывающему на Изнанке, после чего следует незамедлительный принудительный переход в Дом.

10. Ходок не может уйти на Изнанку при свидетелях (ИСКЛЮЧЕНИЕ: они не могут его видеть), за исключением персонажа, которого он переводит на Изнанку, или другого ходока.

11. В процессе перемещения на Изнанку по локациям Дома необходимо надеть белый хайратник, означающий отсутствие персонажа в этих локациях. Персонажа в белом хайратнике не видят и, соответственно, не реагируют на него. **ВООБЩЕ. НИКАК.**

12. Правила по боевому взаимодействию между персонажами на Изнанке будут обозначены в правилах по боевому взаимодействию на Изнанке.

13. Оказываясь на Изнанке, персонаж должен сверить с соответствующей таблицей на столе для раздаточных материалов причину (мотивацию) и способ попадания на Изнанку. Каждый указанный в таблице вариант изменяет параметр воли персонажа. Показатели мотивации и способа суммируются. Пример: Кошатник, имея способность ходока, самостоятельно отправился на Изнанку, чтобы обрести нечеловеческую силу и покарать всех, кто вовремя не приносил ему завтраки в течение последнего года. В столбце «Мотивация» игрок видит значение «есть цель» и параметр +1 к воле, а в столбце «Способ попадания» — ходок с параметром +0 к воле. Таким образом, суммарно показатель его воли увеличивается на 1. В этом заходе на Изнанку он использует повышенный показатель воли. В следующий свой заход он должен заново сверяться с данной таблицей.

14. Существует счётчик смертей на Изнанке. Это закрытая информация для всех игроков. Если персонажа убивают на Изнанке, после отыгрыша боевого взаимодействия необходимо обратиться к ближайшему игротехнику, который сообщит, не превысил ли данный персонаж лимит своих летальных исходов на Изнанке.

По результату:

- не превысившие лимит немедленно возвращаются в Дом, в течение последующего часа испытывая фантомные боли, по ощущениям приравненные к состоянию тяжёлого ранения. Этот эффект не налагает никаких штрафов, физические показатели персонажа в норме, но избавиться от испытываемых ощущений невозможно;

- превысившие лимит — умирают.

15. Переносить предметы на Изнанку/с Изнанки нельзя, исключения имеют специальный чип.

16. Ходоки на Изнанке способны узнавать (идентифицировать личности) других Ходоков, Прыгунов и случайно заброшенных. Прыгуны, как и случайно заброшенные на Изнанку, этой способностью не обладают. Исключением является возможность Прыгуна узнать на Изнанке личность Ходока, который помог осуществить данному Прыгуну переход на Изнанку.

17. Возвращение в Дом происходит по следующим причинам:

Ходоки:

1. Возвращаются самостоятельно;
2. Выкидываются с Изнанки изнаночной тварью;

Прыгуны и случайно заброшенные на Изнанку:

1. Возвращаются с помощью ходока;
2. Выкидываются с Изнанки изнаночной тварью;

3. Выкидываются с Изнанки в связи с критической ситуацией, угрожающей им в Доме (попытки убийства, изнасилования и т.д.).

4. Выкидываются с Изнанки в связи с окончанием действия зелья/наркотика.

18. Лимит количества переходов на Изнанку отсутствует.

19. Некоторые изнаночные твари имеют возможность удержания персонажа на Изнанке.

20. Персонажи, выкинутые с Изнанки изнаночной тварью, по возвращению в Дом получают откат в виде получасовой слабости/сонливости/тошноты/головокружения/головной боли/депрессии/дереализации/деперсонализации/паранойи/апатии, а также в виде невозможности вернуться на Изнанку в течение получаса. Эффект выдаётся персонажу игротехником Изнанки непосредственно перед возвращением в Дом.

21. На Изнанке существуют ЗАКРЫТЫЕ ЛОКАЦИИ, вход в которые возможен только в сопровождении игротехника. Данные локации обозначены полосой малярного скотча, наклеенного поперёк нетканого полотна, ограничивающего локацию.

22. А ПРЫГУНОВ И ХОДОКОВ НА САМОМ ДЕЛЕ НЕ СУЩЕСТВУЕТ!