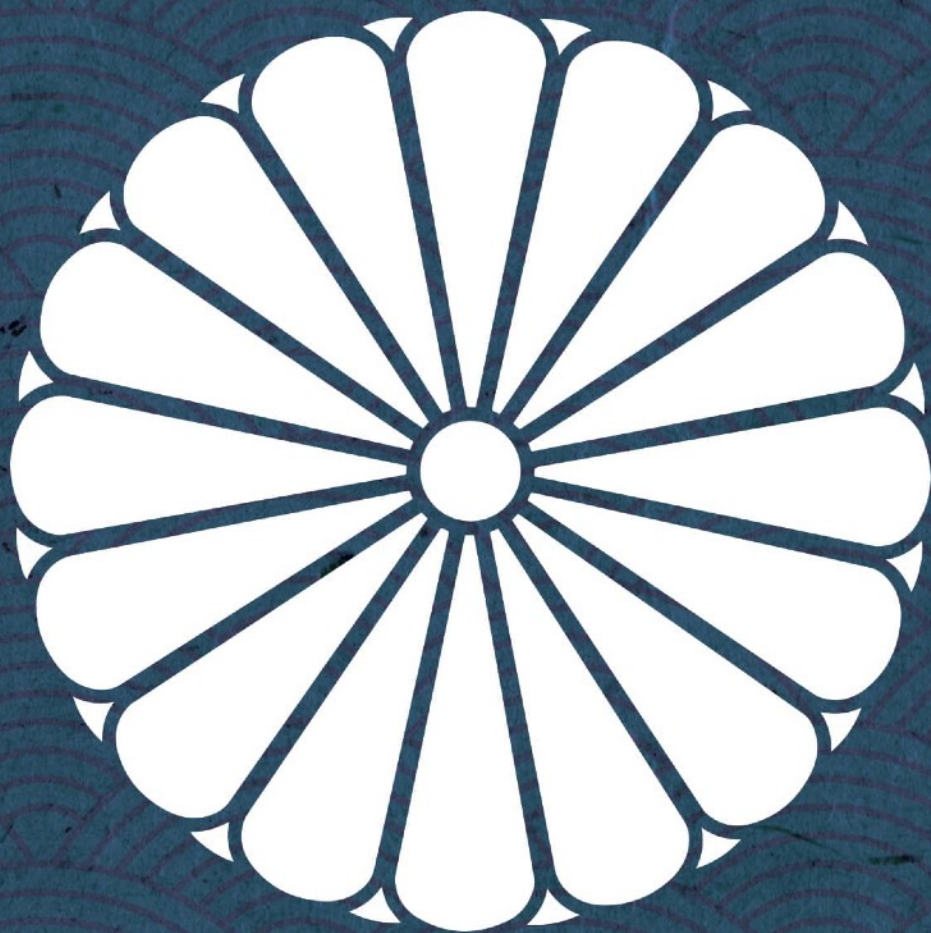




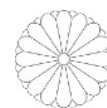
# ИНФОРМАЦИЯ И ПРАВИЛА

ЦЕТАГАНДА. ПЕСНЯ ЦИКАД

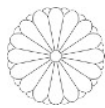
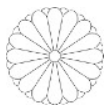
28 АПРЕЛЯ – 1 МАЯ • ЛИТЕР • #CETAGANDA2024



|                                                     |    |                                        |    |
|-----------------------------------------------------|----|----------------------------------------|----|
| Оргинфо .....                                       | 4  | Основные понятия.....                  | 31 |
| Анонс .....                                         | 4  | Электронные системы документации ..... | 31 |
| Важные факты.....                                   | 4  | Мессенджер .....                       | 32 |
| Красные флаги .....                                 | 5  | «Личные коммы».....                    | 32 |
| Место проведения и как добраться .....              | 5  | Физические носители .....              | 32 |
| Реквизиты .....                                     | 7  | Взлом .....                            | 32 |
| Мастера.....                                        | 7  | Боевые правила .....                   | 33 |
| ...и друзья: .....                                  | 7  | Общие положения.....                   | 33 |
| Примерное расписание игры .....                     | 8  | Бой.....                               | 34 |
| Игровое расселение.....                             | 11 | Обездвиживание .....                   | 39 |
| Общие правила .....                                 | 12 | Обыск человека.....                    | 39 |
| Заявка, персонаж и взнос.....                       | 12 | Дуэль .....                            | 39 |
| Общественно-полезные работы .....                   | 12 | Убийство .....                         | 40 |
| Заезд, выезд и игровой процесс .....                | 13 | Самоубийство.....                      | 40 |
| Поведение и имущество .....                         | 14 | Особые виды оружия.....                | 40 |
| Правила проживания на базе отдыха<br>«ПИКНИК» ..... | 14 | Медицина.....                          | 41 |
| Отыгрыш .....                                       | 15 | Общие положения.....                   | 41 |
| Этика ролевой игры.....                             | 15 | Вещества и антураж .....               | 41 |
| Психология .....                                    | 15 | Состояние здоровья .....               | 42 |
| Встреча .....                                       | 15 | Лечение .....                          | 42 |
| Лидерство .....                                     | 15 | Иные медицинские манипуляции .....     | 43 |
| Секс .....                                          | 16 | Смерть.....                            | 44 |
| Игровые документы .....                             | 16 | Преступления и наказания .....         | 45 |
| Игровые предметы.....                               | 16 | Суд.....                               | 45 |
| Вне игры.....                                       | 17 | Процессуальные вопросы .....           | 46 |
| Курение .....                                       | 17 | Улики .....                            | 47 |
| Игротехники и связь с мастерами.....                | 17 | Судебно-медицинская экспертиза.....    | 47 |
| Рекомендации по костюму .....                       | 18 | Задержание .....                       | 48 |
| Аут-лорды и аут-леди .....                          | 18 | Допрос.....                            | 48 |
| Гем-лорды и гем-леди .....                          | 20 | Меры пресечения.....                   | 49 |
| Ба .....                                            | 22 | Обыск .....                            | 49 |
| Цетагандийцы из третьего сословия .....             | 22 | Проникновение в помещение .....        | 49 |
| Инопланетники .....                                 | 23 | Дипломатический иммунитет.....         | 50 |
| Правила по гем-гриму .....                          | 26 | Небесный турнир .....                  | 51 |
| Общие положения.....                                | 26 | Первый этап.....                       | 51 |
| Принципы грима.....                                 | 26 | Второй этап .....                      | 51 |
| Наглядные примеры грима .....                       | 27 | Третий этап .....                      | 52 |
| Электронные системы на игре.....                    | 31 | Вступление на престол.....             | 52 |



|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Как проводить расследование и сообщать<br>об его окончании..... | 52 |
| Важные моменты и принципы Небесного<br>турнира.....             | 53 |
| Переворот .....                                                 | 54 |
| Преамбула .....                                                 | 54 |
| Ход переворота .....                                            | 54 |
| Постскриптум .....                                              | 56 |
| Восстание.....                                                  | 57 |
| Условия для поднятия Восстания .....                            | 57 |
| Кто может принимать участие.....                                | 57 |
| Особенности боя.....                                            | 57 |
| Процесс Восстания.....                                          | 58 |
| Постскриптум .....                                              | 58 |
| Нарративный подход.....                                         | 59 |



# Оргинфо

## Анонс

После очередного витка войны в Девятой сатрапии, закончившегося ядерным ударом по Форкосиган-Вашному, но не победой, император Цетаганды, Небесный отец Эттар Джияджа принимает решение начать вывод войск с Барраяра. Однако неожиданно для всех он вскоре умирает, не успев завершить свой план.

По завещанию Небесного отца наследником неожиданно для всех объявлен принц Флетчир, самый младший из пятерых сыновей Эттара Джияджи. Юноше едва за двадцать, он даже не закончил учебу, в то время как его братья намного старше и опытнее. Среди аутов начинается волнение: многие Созвездия считают, что трон должен унаследовать другой принц, и кандидат у каждого, конечно же, свой. Вассальные дома гемов тоже лихорадит, особенно на фоне проигранной войны и раскрывшихся военных преступлений. Да и сами старшие принцы, кажется, не слишком готовы к такому повороту.

Аут-принц Флетчир как официальный наследник пока исполняет обязанности правителя при чуткой поддержке Императрицы-матери Лисбет Дегтиар, однако империя не может долго жить без Небесного отца, и распри и промедление вот-вот приведут к настоящей смуте.

Звездные ясли, посоветовавшись, объявляют, что выбор следующего императора будет проведен при помощи Небесного турнира. Несколько сотен лет назад император скончался, не успев назначить наследника, и было решено провести турнир: принцы в череде различных соревнований, испытаний и ритуальных действий должны были продемонстрировать свою доблесть, ум и честь. То же касалось и их сторонников, ведь окружение будущего императора тоже должно обладать высочайшими духовными качествами. Так будет и в этот раз. Тот принц, который в Небесном турнире превзойдет остальных, докажет, что будет достойным правителем и по праву получит титул Небесного отца и власть над империей. Именно он затем примет все дальнейшие решения о том, что делать с Девятой сатрапией, о наказании

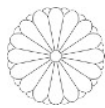
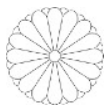
провинившихся гем-генералов, о последующей политике империи.

Однако успеет ли Небесный турнир состояться вообще, или чьи-то амбиции сломают традиционный ход вещей? Ведь даже у аутов нет единого мнения о том, как должна развиваться империя и не достигла ли она предела в своем нынешнем виде, а момент хорош тем, что историю здесь можно пустить совсем по иному пути — к личной выгоде или ради высшей цели.

Какой же в итоге будет Цетаганда? Решать вам!

## Важные факты

- Игра идет примерно **двое суток** (с вечера первого выходного до ночи перед последним).
- Мы **не учитываем** события и персонажей [«Девятой сатрапии»](#). Это не сиквел, а самостоятельная игра.
- **Во что играть?** Основной сюжет — это дворцовая борьба в духе лучших китайских образцов с высокотехнологичным уклоном. То есть — политика и социалка, приправленная военной составляющей. Конечно же, будет и тема сверхлюдей, высшей цели, генетического превосходства. Будет «восточная» сюжетная эстетика в духе китайских дорам. Разные социальные противоречия трехслойного общества со сложным политическим устройством. Проблемы войны и мира. Скорее всего в том или ином виде будет модель влияния, но это не точно. Будет и барраярская делегация (маленькая, это не фокус игры), приехавшая заключать мирный договор, и какое-то количество инопланетников.
- Каждый персонаж этой игры будет иметь **скелет в шкафу** — тайну, проблему, ошибку — и будет вынужден разбираться с этим. Герои нашей игры — обычные люди (даже если они ауты), так что быть непогрешимым не получится ни у кого. Мы строим наши игры на конфликтах, поэтому приехать просто выгулять красивый костюм не получится (хотя если очень хочется, можем обсудить, как сделать роль максимально легкой).



- Прием предварительных заявок и затем работа с **сеткой ролей** будут вестись на [JoinRpg](#). Мы создадим все роли сами и будем приглашать игроков на них на основе сочетания наших собственных представлений и ваших предзаявок. Правила будут публиковаться в сообществе игры, некоторые модели закрытые, некоторые могут быть опубликованы только перед самой игрой. Публичную работу мы, скорее всего, начнем осенью 2023 года.
- **Необходимая подготовка:** прочтение книги «Цетаганда» Л. М. Буджолд и материалов, которые мы подготовим — поскольку наше давно сложившееся видение Цетаганды некоторым образом отличается от оригинала, оно гораздо больше берет из культуры Китая и Японии.

## Красные флаги

- Мы будем составлять сетку, в первую очередь исходя из представлений о балансе, поэтому групповых заявок не будет, и может так случиться, что мы распределим вас с любимым другом по разным блокам.
- У вашего персонажа может быть жестокий финал. Можно все проиграть, можно умереть, можно пострадать морально. Как правило, наши игры довольно напряженные и требуют от игрока вложения сил, физических и психических. Но уровень сложности роли обсуждаем.
- Мы положительно относимся к **кроссполу**, и на наших играх его много. Теоретически кросспол может быть на любом персонаже, но мы оставляем за собой право отказать в нем, если нам покажется, что это не очень хорошая идея.
- Обычно мы играем без стоп-тайма и неигровых зон (за исключением моментов, когда игрок спит или находится в уборной. Впрочем, враг может вас подкарауливать на выходе из уборной!)
- Мы любим ОБВМ, яркий отыгрыш и **красивую игру** и не любим манчкинство и беспринципное выигрывание коров. Красота нарратива может быть важнее правил, если все договорились.
- **Эстетика** очень важна. **Менталитет** важен. Отыгрыш **конфликтов** важен критически. Это Цетаганда! «Ну как-нибудь» не получится, мы будем принимать на роли в том числе по критерию способности заморочиться отыгрышем и

антуражем (китайских костюмов сейчас у всех завались, можно не шиться, а одолжить).

- Игра — это **сотворчество**, мы максимально внимательны к построению хорошей игры для игроков и ожидаем от игроков ответной внимательности к нашим идеям и пожеланиям.
- Игра — для **радости и любви**, без любви все грех.

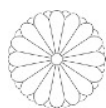
## Место проведения и как добраться

Игра пройдет на базе отдыха [«Пикник»](#).

**Где:** Ленобласть, Тосненский р-н, п. Шапки, Железнодорожный проезд 10В. Ориентир: цветной баннер «Пикник» на ул. Железнодорожной — улице, ведущей от ж/д станции «Шапки» к поселку Шапки. Баннер находится на правой стороне улицы, если ехать со стороны Тосно.

### Как добраться

1. Организованным заездом: Стоимость 650 р. в одну сторону. **Автобус на 28 апреля**, посадка с 14:00 до 14:30. **Место отправления:** м. Московская остановка в сторону аэропорта (там достаточно места, чтобы припарковать даже автобус). Ориентировочно — Московский проспект д. 197. **Автобус на 1 мая**, посадка с 12:00 до 12:30. **Место отправления:** база отдыха «Пикник», п. Шапки (до м. Московская)
2. Электричкой от Московского вокзала до ст. Шапки. [Расписание электричек на Яндексе](#) От станции до базы пешком 15 минут: прямо от станции по ходу движения поезда, на котором приехали, перейти ж/д переезд, дальше метров 200 до баннера на повороте на базу. Дойти до базы. Маршрут от станции: [яндекс-карта](#)
3. Электричкой от Московского вокзала до ст. Тосно. [Расписание электричек на Яндексе](#). Затем на автобусе «Тосно – Надино, кольцо» до остановки «Шапки, ж/д станция». Автобусный вокзал в Тосно: [яндекс-карта](#), [расписание автобусов на Яндексе](#). Далее пройти по дороге по ходу движения автобуса метров 200 до баннера на повороте на базу. Дойти до базы. Маршрут от остановки: [яндекс-карта](#)



4. Электричкой от Московского вокзала до ст. Тосно. [Расписание электричек на Яндексе](#). Затем на яндекс-такси от ст. Тосно. Стоимость поездки от ж/д станции «Тосно» до базы — 700-900 рублей (зависит от времени суток). База
5. На машине: по Московскому ш. через Тосно и далее до базы в п. Шапки. Альтернативный вариант в случае огромной пробки перед Ям-Ижорой — по Мурманскому шоссе или через Металлострой и Отрадное через Мгу до базы в п. Шапки. Координаты: [59.59136892054369, 31.17586126900899].

## Игровое пространство

Все коттеджи и гостевые дома базы. Большой утепленный зал-шатер, средний шатер, малый шатер, 5 беседок, кафе (но в нем запрещены боевые действия и все, что будет мешать игрокам есть). На территории базы достаточно свободного пространства, есть выход на красивый песчаный берег карьера. Сам берег не является территорией базы, на нем можно находиться, но там могут быть посторонние люди. Со стороны берега территория базы отгорожена небольшим забором, за который посторонним вход воспрещен.

### Важно!

По договору с базой после 22:00 мы не можем проводить каких-либо шумных мероприятий на улице и в большом шатре. В противном случае доступ в шатер будет ограничен с 22:00 до 9:00. Пожалуйста, соблюдайте тишину в это время. Совсем рядом жилые дома, слышимость через озеро очень хорошая.

**Внимание!** База не обрабатывалась от клещей, поэтому настоятельно просим использовать антиклещевой репеллент и обрабатывать им обувь и одежду.

## Питание

Самостоятельное (в каждом коттедже есть кухня, в гостевом доме «Комфорт» 2 кухни — по одной на каждом этаже, в гостевом доме «Эконом» мини-кухня — холодильник, плитка, микроволновка) или централизованное от базы (не входит во взнос).

Питание в кафе будет организовано следующим образом: под каждый прием пищи будет выделено 1,5 часа, в течение этого промежутка нужно будет прийти в кафе, сказать, что у вас заказано (стандарт или эконом) работникам кафе и получить еду. Карточка со

списком заказанного и опаченного питания будут вложены в конверт игрока.

**Расписание питания будет в разделе «Примерное расписание игры».**

Кроме того можно заказывать еду по меню кафе, но вне времени централизованного питания.

Кафе также представляет кофе, другие горячие напитки и десерты.

На игре будет действовать чайный дом «Песня цикад», где можно будет попить чаю или морс, заказать чайную церемонию и просто посидеть. Это входит во взнос игрока и не требует никакой дополнительной оплаты.

## Бытовые условия

В коттеджах: кухня (раковина для мытья посуды, чайник, холодильник, плитка, микроволновка и посуда) и 1-2 ванные комнаты в каждом коттедже.

В гостевом доме «Комфорт»: ванная комната с душевой кабиной в каждом номере на 3-5 человек и 2 больших общих кухни — по одной на каждом этаже (раковина для мытья посуды, холодильник, плитка, микроволновка).

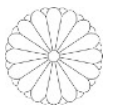
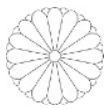
Так как расселение будет без дополнительных мест (за исключением пары случаев), то посуды должно хватать на всех проживающих людей.

### Важно!

На базе не так давно была сделана новая скважина. Вода в ней соответствует всем нормам (мы проверили документы и результаты анализа проб), но у нее не очень приятный запах сероводорода. Поэтому мы приняли решение обеспечить всех игроков питьевой бутилированной водой. В каждом коттедже будет установлена бутылка 19 литров с помпой. Если она закончится, нужно сообщить администратору базы (**не** игротехникам или мастерам!) и воду принесут (будет закуплено достаточное количество, чтобы хватило всем на всю игру). Телефон администратора базы будет в памятке игрока в вашем конверте.

У каждого игрока будет свое полноценное спальное место на односпальной или двуспальной кровати (реже, но увы, такие варианты будут), хорошо односпальном или двуспальном диване.

Мы не исключаем ситуации, что вы можете оказаться на двуспальной кровати с незнакомым игроком. Но во всех комнатах будет возможность договориться между



собой и выбрать наиболее удобное для всех размещение по спальным местам. База обеспечивает каждого гостя, который на двухспальной кровати, своим одеялом, также для большего уединения можно брать спальные или пледы.

Если вы будете жить в гостевом доме «Комфорт» и вам требуется тишина ночью, советуем взять беруши — очень хорошая слышимость.

У каждого будет комплект белья и два полотенца (большое и среднее). Во всех коттеджах и гостевых домах есть отопление и горячая вода (бойлеры, так что будьте внимательны к товарищам, не расходуйте горячую воду бесцельно).

Если в процессе игры у вас закончится туалетная бумага или иные предметы первой необходимости, которые предоставляет база, вам нужно будет обратиться к администратору — ресепшн находится в отдельном помещении в гостевом доме «Комфорт» (рядом со входом в Звездные Ясли).

Советуем взять с собой удлинитель, если у вас много гаджетов.

#### **Важно!**

Курение любого вида запрещено внутри коттеджей и гостевого дома.

## Расселение

Расселение будет мастерским с учетом принадлежности персонажей к тем или иным семьям или социальным группам. Мы постарались сделать его максимально логичным. Расселение изменить будет нельзя.

В некоторых случаях будет смешанным — в одной комнате могут оказаться пожизненные мужчины и женщины. В каждом «смешанном» номере или коттедже будет возможность переодеться в большой ванной комнате.

Посмотреть расселение можно в вашей заявке на JoinRPG. Мы сделаем его сегодня-завтра.

Посмотреть территорию и условия проживания можно в [официальной группе базы отдыха «Пикник»](#).

## Реквизиты

Прежде чем сдавать взнос, прочтите правила: [Заявка, персонаж и взнос](#)

#### **Сбербанк**

По номеру телефона: +7-981-140-18-12

По номеру карты: 2202 2067 9304 8609

Татьяна Леонидовна Н.

**Внимание!** Необходимо сразу же отправить мастеру по АХЧ (Этель) сообщение о том, кто вы и какую сумму перевели, а также номер операции. При переводе через интернет-банк — в назначении платежа указывать «Барраяр, сумма. Имярек» (только так и никак иначе, не нужно писать «взнос на игру», «оплата игры» и так далее). Телефон мастера: +7 (981) 140-18-12.

Если вам не хватает каких-то данных для перевода, обратитесь в [личные сообщения ВКонтакте](#).

## Мастера

МГ «Флоренция», [https://vk.com/mg\\_firenze](https://vk.com/mg_firenze)

**Ева** (оргработа, сюжет, правила, модели)

• telegram: @engel\_tachisis

**Этель** (оргработа, АХЧ, сюжет, модели)

• [vk.com/id17169031](https://vk.com/id17169031)

• telegram: @etel\_bogen

## ...и друзья:

Сюжет, сопроводительные тексты — **Гэлли, Майтимо, Снежа**

Автор электронных систем — **Олаф**

Автор модели взлома — **Умбра**

Политика, боевка (модели и сопровождение) — **Кендер, Охзар**

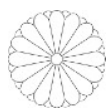
Чайный дом — **Манэль, Джесс, Рилдин, Лисик**

Фотосъемка — **Диана Рэнд, Рейст**

Квест — **Дарья, Чоли, Сэм, Слава**

Крафт — **Чоли**





# Примерное расписание игры

Здесь выложено примерное расписание доигровых и игровых событий.

Игра пройдет 28 апреля – 1 мая 2024 года.

Все мероприятия Небесного турнира проходят в зале для церемоний Небесного Сада. Там же объявляется результат экзамена Звездных Ясель (сам экзамен проходит в Звездных Яслях) и проводится церемония восшествия на престол нового императора.

## 28 апреля

16:00 – 20:00 — заезд на базу

16:30 – 19:30 — проведение мастер-класса по боевке (приходите по мере возможности в этот промежуток времени)

18:30 – 20:00 — ужин в кафе

20:00 — завершение регистрации игроков

20:30 — начало игры, без парада: вся территория базы с этого времени в игре

20:30 – 21:30 — церемония приветствия принцев и сатрап-губернаторов с аут-консортами, прибывших на Небесный турнир

После окончания официальной части церемонии можно проводить различные частные мероприятия.

Напоминаем, что режим тишины в Ленобласти действует с 22:00, поэтому просим воздержаться от шумных действий на улице. В шатре можно проводить различные встречи, чайные церемонии (мастера чайного дома «Песня цикад» к вашим услугам), музыкальные вечера (если вы только не собираетесь играть тяжелый рок) и т. д.

## 29 апреля

9:30 – 11:00 — завтрак в кафе

12:00 — церемониальное открытие соревнований Небесного турнира. Принцы тянут жребий. Передача дел для расследования.

13:00 – 14:30 — обед в кафе

15:00 – 18:00 — проведение экзамена Звездных Ясель (окончиться может раньше)

18:30 – 20:00 — ужин в кафе

20:00 – 20:30 — объявление результатов первого этапа Небесного турнира. Отчет принцев.

20:30 — объявление результатов экзамена Звездных Ясель

## 30 апреля

9:00 – 10:00 — завтрак в кафе

10:00 — передача дел принцам, прошедшим во второй этап Небесного турнира.

13:00 – 14:30 — обед в кафе

15:00 — объявление результатов второго этапа Небесного турнира. Отчет принцев

15:30 – 18:30 — голосование за финалистов

17:30 – 19:00 — ужин в кафе

21:00 — церемония вступления на престол нового императора

**23:00 — большой шатер и средний шатер становятся неигровой территорией. Мастера прекращают работу.** Закончив свои игровые линии, приходите в большой шатер расслабляться (алкоголь можно приносить свой). Кроме того, в 23:00 прекращается игра для всех официальных организаций (чайный дом «Песня цикад», Первый имперский госпиталь, Хранилище Звездных Ясель и др.) — после этого времени все события, связанные с работой этих организаций, останутся за рамками игры. Остальная территория остается в игре.

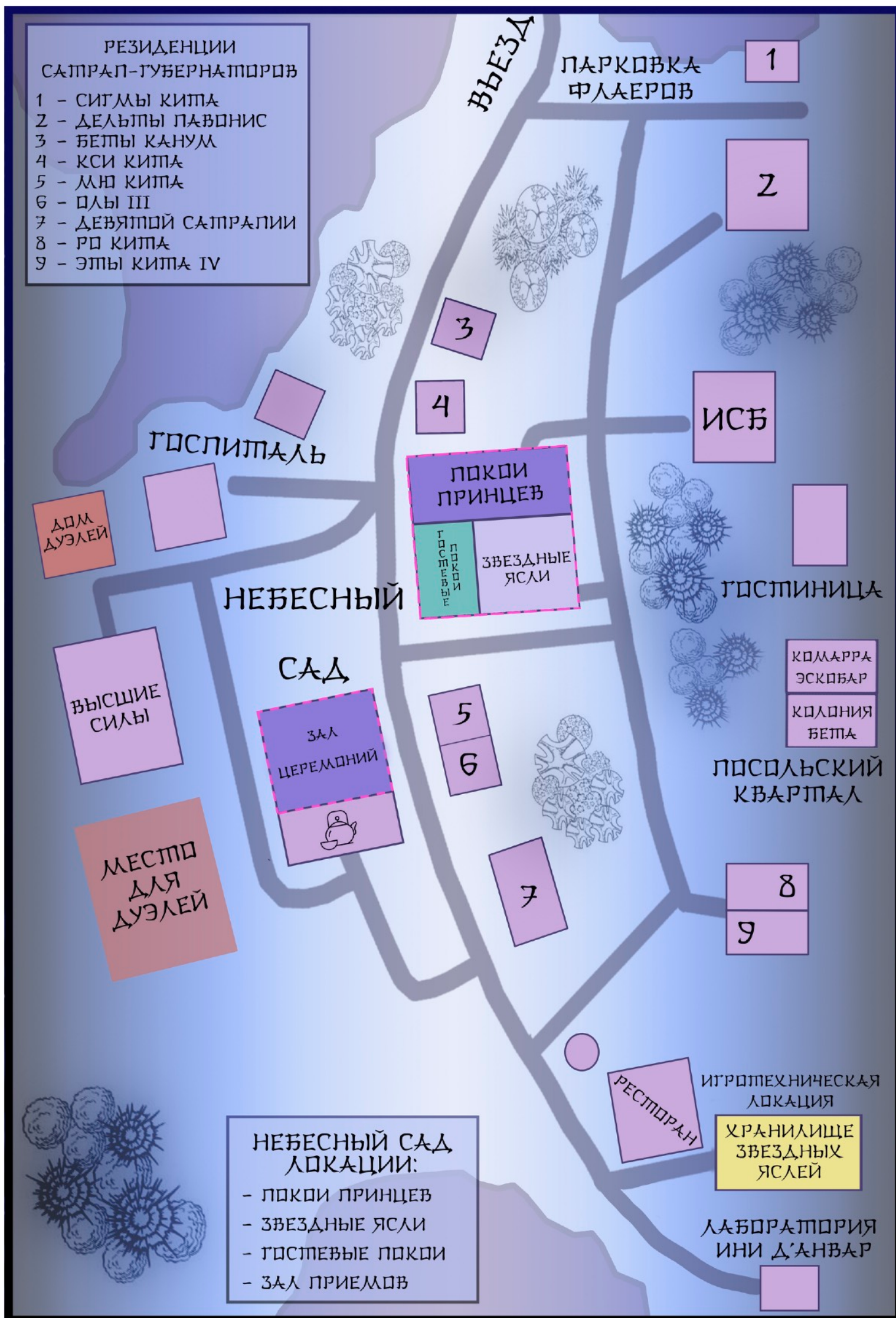
Мы просим всех игроков постараться завершить игру к 01:00. Если же у вас остались незавершенные линии, вы можете продолжить их играть в своих помещениях. Утром следующего дня вся территория базы вне игры.

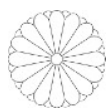
Кроме того, начиная с 23:00 квеструм готов будет принять всех желающих, кто захочет попробовать свои силы и пройти квест или просто посмотреть, как что устроено.

## 1 мая

9:30 – 11:00 — завтрак в кафе

12:00 – 12:30 — посадка в автобус

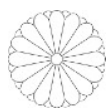




ЦЕТАГАНДА. ПЕСНЯ ЦИКАД  
28 апреля – 1 мая 2024 · Питер



14:00 — до этого времени необходимо выехать с базы  
всем игрокам, кроме тех, что остаются помочь  
мастерам (погрузка газелей, проверка номеров и так  
далее)



# Игровое расселение

## **Небесный сад. Звездные Ясли:**

Лисбет Дегтиар, Гвинет Дегтиар, Мина Аялу, Таласса Илари, Фенела Тайра, Даранна Семер, Чио Кети, Надина Аялу, Ивейна Ронд, Дайя Крайз, Исла Одду, Пел Наварр

Вио Тайра, Рина Одду, Альда Аялу

## **Небесный сад. Покои принцев:**

Флетчир Джияджа, ба Лура, Араки гем Анвар, Андо Джияджа, Ичи гем Сааку, Райдо Джияджа, Ари гем Соррен, Слайк Джияджа, Рио гем Ульри, Энлей Джияджа, ба Цзы, Киран Ганн

## **Небесный сад. Гостевые покои:**

Хандзо гем Того, Айвор гем Лау, Ямин Синага

## **Резиденция сатрап-губернатора Эты Кита IV:**

Чиан Одду, Тахир гем Сорен

## **Резиденция сатрап-губернатора Мю Кита:**

Джеан Тайра, Ши гем Анвар, Ини д'Анвар

## **Резиденция сатрап-губернатора Ро Кита:**

Сато Илари, Нолан гем Вириллис, Мэрин д'Вириллис, Фаэлан Мири

## **Резиденция сатрап-губернатора Кси Кита:**

Ишья Наварр, Наоки гем Итао

## **Резиденция сатрап-губернатора Сигмы Кита:**

Сайв Дегтиар, Ки гем Димэй

## **Резиденция сатрап-губернатора Олы III:**

Эсте Ронд, Сейму гем Ульри, Квон гем Нару

## **Резиденция сатрап-губернатора Беты Канум:**

Иса Датэ, Кэлан гем Вириллис, Юлис гем Неби

## **Резиденция сатрап-губернатора Дельты Павонис:**

Вейе Кети, Гай гем Димэй, Эйсон Хиону, Лина Клеони, Нир гем Неби, Кир Флегонт, София Лефтерис, Эраст Лефтерис

## **Имперская служба безопасности:**

Аймо гем Итао, Ремо гем Йенаро, Виллин гем Лау, Инэ гем Хаку, Яно гем Хаку, Мирт Хели, Шэй гем Анвар

## **Резиденция сатрап-губернатора Девятой сатрапии:**

Ясин Джияджа, Тано гем Йенаро, Тиа д'Йенаро, Тайки гем Йенаро, Раэ гем Эстиф, Мойра д'Эстиф

## **Посольства Эскобара и Комарры:**

Кармелита Диас дель Торро, Инка-Илла Аликора, Рубен Медина-Сидония, Вито Тоскане, Робертина Молино, Анни Молино

## **Посольство колонии Бета:**

Хэнк Филлмор, Сью Керли Дансер, Анри Форволк, Никос Форпарадис, Александр Форберг, Алан Форманн, Ричард Форторрен

## **Гостиница:**

Астерин Максвелл, Ли Фэн Оуэн, Адам Ковальски, Тереза Ковальски, Лира Шакти

## **Лаборатория леди Ини д'Анвар:**

Чоль гем Того, Сторм гем Сааку



# Общие правила

Подавая заявку на участие в игре, вы соглашаетесь с нижеприведенными правилами, суммой и порядком сдачи взносов и другой организационной информацией, а также обязуетесь соблюдать требования мастерской команды на полигоне.

## Заявка, персонаж и взнос

1. Заявка подается через [сетку ролей на JoinRPG](#). Свободные роли будут помечены как «Горячая роль».
2. Проект полностью некоммерческий, организаторы не получают никакой прибыли. Сбор взносов осуществляется для централизованной оплаты проживания игрока, расходных материалов и реквизита, которым игрок прямо или косвенно пользуется. Стандартный взнос: **10 000 р.** Если вы хотите помочь нам сделать эту игру еще лучше, вы можете сдать спонсорский взнос — **от 12 000 р.** Дополнительные деньги мы пустим на улучшение моделей, антуража и прочие вещи для вашего удовольствия. Этот вариант взноса освобождает от обязательных работ (см. далее). Все поспособствовавшие получают от нас вагон обожания и будут поименно названы на сайте и в сообществе. Дает ли этот взнос привилегии в работе с игроками или в игре? Нет, только нашу любовь, уважение и улучшение игры для всех.
3. Взносы сдаются через банковский перевод:

### Сбербанк

По номеру телефона: +7-981-140-18-12

По номеру карты: 2202 2067 9304 8609

Татьяна Леонидовна Н.

**Внимание!** Необходимо сразу же отправить мастеру по АХЧ (Этель) сообщение о том, кто вы и какую сумму перевели, а также номер операции. При переводе через интернет-банк — в назначении платежа указывать «Барраяр, сумма. Имярек» (только так и никак иначе, не нужно писать «взнос на игру», «оплата игры» и так далее). Телефон мастера: +7 (981) 140-18-12.

Если вам не хватает каких-то данных для перевода, обратитесь в [личные сообщения ВКонтакте](#).

4. С **1-го марта 2024 г.** при снятии с игры взнос не возвращается, за исключением обстоятельств непреодолимой силы, тяжелой болезни и иных серьезных случаев (обсуждается индивидуально). Это не касается заявок, принятых после **1-го марта 2024 г.** Это не касается случаев, когда загруз был выдан после **1-го марта 2024 г.**
5. Если до **1 марта 2024 г.** не сдана половина взноса, заявка игрока отклоняется и роль освобождается. Особые случаи возможны по индивидуальной договоренности при условии, что игрок заранее сообщил мастерам и обсудил свою ситуацию.
6. Игровой загруз выдается после сдачи **100% взноса**. Выдача начнется с **января 2024 г.** Загруз будет выдан так скоро, как это будет возможно. В случае если взнос сдается **после 1-го марта 2024 г.**, загруз будет, скорее всего, выдан только накануне игры (за 2-3 дня) — в марте и апреле наша загруженность будет очень высока.
7. Обратите внимание, большинство ролей в сетке — «с секретом», истинное положение дел может отличаться от общедоступного описания персонажа в сетке ролей. Вы обязуетесь ни при каких обстоятельствах **не разглашать** никому полученную информацию.
8. В большинстве случаев детали можно изменить, но полная переработка персонажа и загрузки не предусмотрена. Если после получения полной информации вы не согласны с образом или загрузом, вы имеете право отозвать заявку и получить назад взнос. Получение другой роли в этом случае нежелательно, но возможно после обсуждения с мастерами.

## Общественно-полезные работы

Наша игра — это некоммерческий проект. Ни один из мастеров или игротехников не будет получать никакой платы ни в процессе подготовки, ни после игры. Эта



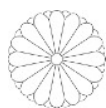
игра возможна, только если мы будем делать ее вместе, а поэтому:

1. Каждый игрок обязуется оказать мастерской группе **небольшую посильную помощь** по [конкретному списку работ](#). На данный момент список работ только начинает составляться, в будущем будет больше вариантов. Отмечайтесь, пожалуйста, в зеленых квадратах: один квадратик — одно имя, используйте тот же ник, что на JoinRpg. Пожалуйста, отмечайтесь только в уже готовых зеленых квадратах, не создавайте новые! Если в какой-то строке зеленые кончились — набор на эту работу закрыт. Достаточно вписаться в одну работу, но если вы хотите взять несколько работ — мы будем только благодарны. Мы просим вас очень ответственно отнестись к этим работам — нельзя просто так взять и не сделать обещанное, от этого зависит игра для всех. Если вы совсем не хотите участвовать в обязательных работах, вы можете сдать спонсорский взнос. Вы можете и сдать спонсорский взнос, и помочь с общественно-полезными работами
2. Среди работ есть очень простые, есть те, которые можно сделать прямо на полигоне, но если у вас есть какие-то обстоятельства, которые категорически мешают — пишите, договоримся.
3. Если так получилось, что вы все-таки не смогли выполнить взятую на себя работу, постарайтесь по возможности компенсировать это спонсорским взносом — скорее всего кому-то пришлось экстренно делать эту работу вместо вас и, возможно, произошли дополнительные финансовые траты (такси, оплата сторонним специалистам, большая стоимость работ из-за срочности и т.д.), которые не были запланированы в бюджете игры.

## Заезд, выезд и игровой процесс

1. Игра пройдет на [базе отдыха «Пикник»](#) с 28 апреля по 1 мая 2024 года.
2. Заезд на полигон — **с 16:00 до 20:00 28 апреля 2024 г.** Если вам необходимо заехать позже, оговорите время с мастерами, чтобы они были готовы вас зарегистрировать и ввести в игру.

3. По приезду вы можете разместиться в отведенном вам номере (план расселения будет дан заранее), после чего необходимо подойти на пункт регистрации (в мастерке или около) чтобы получить игровой конверт (а может не только). Регистрация игроков заканчивается в **20:00 28 апреля 2024 г.**
4. В **20:30** начинается игра — без парада, с игрового события (будет описано позже).
5. С этого момента игра идет без стоп-тайма в реальном времени (для некоторых моделей субъективное время может быть ускорено). Однако спящий или находящийся в уборной игрок находится вне игры.
6. В загрузе могут быть жестко зафиксированные по времени задачи — они помечены знаком **[! Встреча]**. Приложите, пожалуйста, все усилия, чтобы на игре выполнить их вовремя.
7. Приблизительное время финала игры — **23:00 30-го апреля 2024 г.** С 23:00 павильон, где находится Совет Созвездий и Чайный дом становится неигровой территорией. Закончив свои игровые линии, приходите в него расслабляться (алкоголь можно приносить свой). Кроме того в 23:00 прекращается игра для всех официальных организаций в мире игры — после этого времени все события, связанные с работой этих организаций, останутся за рамками игры. Остальная территория остается в игре. Мы просим всех игроков постараться завершить игру к 01:00. Если же у вас остались незавершенные линии, вы можете продолжить их играть в своих помещениях. Утром следующего дня вся территория базы вне игры.
8. Каждый игрок обязуется после игры оставить свое место (включая общие локации типа госпиталя/штаба) в порядке и сохранности. Если вы повредили или потеряли что-то из казенного имущества — сообщите об этом мастерам, чтобы договориться о возмещении ущерба. Перед выездом с полигона необходимо сдать ваш номер/коттедж игроку, ответственному за прием номеров (ближе к игре будут обозначены ответственные люди). **Последний уезжающий из номера/коттеджа отвечает за все помещение** — постарайтесь договориться между собой об ответственности за уборку и т.д.



9. Все найденные или неопознанные вещи необходимо отнести на мастерку.
10. Игроки обязаны выехать с полигона не позднее **14:00 1-го мая 2024 г.** (кроме тех, кто остается помогать согласно списку работ).

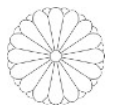
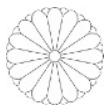
## Поведение и имущество

1. Не злоупотребляйте алкоголем. Если все-таки сильно злоупотребили — вернитесь на место своего проживания и подождите протрезвления. Мастера вправе удалить с полигона игрока, утратившего вменяемость.
2. Запрещено привозить на полигон и употреблять любые запрещенные в РФ психоактивные вещества.
3. Относитесь к чужому имуществу бережно. Все «украденные» по игре предметы после игры верните хозяевам или мастерам. Не рекомендуется красть и изымать «по игре» технику. Если вы все же ее изымаете (только с разрешения владельца!), вы несете полную ответственность за ее сохранность перед владельцем.
4. Мастера не несут ответственности за утерянные ценности. Позаботьтесь о том, чтобы у вас было, где носить или прятать технику, используемую в игре.

## Правила проживания на базе отдыха «ПИКНИК»

1. После заезда игрокам следует ознакомиться с правилами эксплуатации коттеджей, пожарной безопасности и другими информационными материалами, которые находятся в каждом номере/коттедже в папке с информацией для гостей.

2. Во всех помещениях базы (включая шатры) запрещено использование огня (газовых горелок и т.п.) Можно на улице с соблюдением техники безопасности.
3. Курение (в том числе вейпы, кальяны, айкос) запрещено во всех помещениях базы (включая шатры). При курении на улице используйте пепельницы (стоят возле коттеджей).
4. Отдыхающие обязаны соблюдать правила общественного порядка, не превышать допустимый уровень шума в помещении и на территории базы отдыха. **После 22:00 и до 10:00** нельзя включать музыку, шуметь на улице и т.д. Жилые дома не очень далеко и мы можем помешать жителям. Кроме того при несоблюдении этого правила администрация базы закрывает общие площадки (шатры и т.д.) до 10:00 утра, и это будет не очень удобно для игры.
5. Запрещается мусорить на территории базы, ломать и портить имущество базы и окружающую природу. За несоблюдение правила взимается денежная компенсация.
6. При выходе из коттеджа не следует оставлять включенными освещение, телевизор и другие электроприборы.
7. В случае порчи и утраты имущества базы отдыха «Пикник», виновный возмещает ущерб согласно прейскуранту (находится в папке с информацией для гостей).
8. Любое имущество, принадлежащее базе отдыха «Пикник» выносить за территорию запрещено. Также просим в принципе не выносить из коттеджей и номеров посуду, полотенца и т.д. Если вы хотите ходить с кружкой горячего кофе, чая или другого напитка, пожалуйста, привезите свои тамблеры или кружки.
9. Парковка машин в строго отведенном месте. Вождение автомобиля на территории базы отдыха с разрешения администрации.
10. За грубое нарушение правил проживания или пожарной безопасности отдыхающие могут быть досрочно выселены с базы отдыха.



# Отыгрыш

## Этика ролевой игры

Некоторые рекомендации по этике для всеобщего комфорта и удовольствия.

1. Без согласования с игроком не решайте за него, что делал или не делал его персонаж (или что происходило на подотчетных ему территориях).
2. Не переносите игровой конфликт в жизнь, не делайте выводы об игроке по персонажному поведению, особенно публично.
3. Постарайтесь не совершать необоснованных игровых поступков, которые абсолютно выключат другого игрока из игры (убийства просто так, запирающие без игры с игроком и т.п.).
4. Уважайте нежелание других игроков играть до игры.
5. Просто уважайте друг друга и будьте внимательны друг к другу, пожалуйста.

## Психология

- В вашем загрузе вы обнаружите список **характеристик личности** персонажа, которые мы считаем значимыми для отыгрыша. К характеристикам будет прилагаться расшифровка нашего понимания указанных качеств — в довольно гибких, но все же рамках. Постарайтесь отыгрывать эти характеристики.
- Одна из этих характеристик будет помечена как **[!Нерушимая]**. Старайтесь никогда не поступать в противоречии с этой характеристикой — даже если персонаж при этом сильно рискует. Если такое все-таки случилось, отношение вашего персонажа к себе непоправимо меняется, у него глубокая душевная травма. Отыгрыш остается на ваше усмотрение, но он должен быть хорошо заметен всем.
- В вашем загрузе может найтись блок **[!Триггер]**. Это некая ситуация, оказавшись в которой, ваш персонаж должен постараться действовать согласно написанному. Иногда там может быть написано просто «Сообщите мастерам, что сработал триггер», дальнейшие инструкции вам дадут.

## Встреча

В вашем предыгровом загрузе и дополнительных внутриигровых загрузах (вбросах) может обнаружиться блок, помеченный знаком **[!Встреча]**. Приложите, пожалуйста, все усилия, чтобы на игре выполнить описанное в блоке вовремя. Это редкая фишка, необходимая для сведения персонажей в одном пространстве и времени, как правило только в самом начале игры.

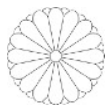
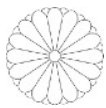
## Лидерство

«Лидером» (далее — без кавычек) является любой персонаж, имеющий хотя бы одного зависимого персонажа — подчиненного, младшего родственника, воспитанника, курируемого и т.д. Такие роли будут помечены в сетке знаком **[!Лидер]**.

Функция лидера — распространять информацию, давать задания и любыми другими способами создавать игру зависимым от него персонажам. Позиция лидера — в своем роде «альтруистическая» позиция. Заявляясь на такую роль, вы принимаете обязательство действовать согласно рекомендациям ниже.

Не непреложные правила, но **строгие рекомендации** по отыгрышу лидера:

1. Делегируйте максимально, но избегайте давать скучные или однообразные поручения. Поручайте задачи группам игроков, а не одиночкам. Находите время проверить результаты. Всегда реагируйте на действия зависимых персонажей.
2. Доверяйте зависимым персонажам, делитесь информацией, пользуйтесь их помощью и обсуждайте с ними дела. Не выгоняйте секретарей и адъютантов с советов, делитесь проблемами с женами и братьями и т.д. Однако будьте четкими и не превращайте взаимодействие с ними в бесконечный белый совет, принять решение — ваш долг как лидера.
3. Собирайте свою группу несколько раз за игровой день. Совместные ритуалы и традиции — хорошая практика. Идеально будет, если вы соберете свою



группу и обсудите ваше взаимодействие еще до игры.

С более подробными рекомендациями по отыгрышу лидера вы можете ознакомиться в статье [«Бремя командования»](#) к итальянской игре Dracarys.

## Секс

Модель секса: партнеры **переплетают пальцы**, и один аккуратно укладывает другого или, за неимением куда укладывать, прижимает его к какой-нибудь поверхности. Предварительные ласки — по желанию и договоренности. Длительность самого секса — тоже.

Также по договоренности вы можете отыгрывать секс любым другим образом, но маркер переплетения пальцев, пожалуйста, соблюдайте, чтобы каждый из вас был уверен, что это был именно игровой секс.

Мы не приветствуем изнасилования на игре. Однако если игроки договорятся, они могут играть в подобное взаимодействие на свой страх и риск.

## Игровые документы

На игре существует три вида документов с печатью мастерской группы, которая означает однозначную подлинность:

1. улики
2. официальные ответы организаций (например, отчет о проведении какой-либо экспертизы, ответ от официальных инстанций — такой документ означает, что именно эта инстанция вам ответила и содержание этого документа правдиво);
3. сообщения закадрово существующих людей (например, если приходит письмо от управляющего графством с известием о смерти закадровых родственников/начале восстания в графстве/падении метеорита в графстве — такой документ означает, что это событие действительно произошло, умер родственник, восстание происходит, метеорит лежит в вашем саду).

Если на документе нет печати мастерской группы, это не означает, что он поддельный, просто его подлинность при необходимости надо проверять игровыми методами. Мастерская печать означает однозначную подлинность. Мы ставим печать на тех

игровых документах, подлинность которых игровыми методами проверить невозможно, либо надо создавать крайне сложный документ (как с уликами).

Мастерская печать выглядит как красная печать и черная подпись, либо красная печать и красная подпись. Вот так примерно:



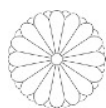
## Игровые предметы

Игровые предметы нельзя уничтожать! Да, персонажно вам может этого захотеться, но это игра, и в ней не обойтись без условностей. Так как мы не можем моделировать описанные в сюжетах жизненные ситуации во всей их сложности — свидетели, записи с камер, какие-то еще действия, которые оставляют следы, отчеты дезинтеграторов, стирание их памяти и прочее, все то, что в реальности оставляет след, за который можно ухватиться и узнать правду, — мы не даем возможность уничтожать созданные до игры или во время игры препараты, предметы и так далее. Точно так же, как невозможно уничтожить данные в «личном комме» персонажа.

Вы можете передавать игровые предметы другим персонажам, можете не слишком сложно прятать (согласно правилам по Обыску), но не уничтожать.

Это правило необходимо для того, чтобы сюжеты на игре развивались. В игру заложено много конфликтов и сложных ситуаций, чтобы они раскрывались, а не чтобы найти способ этого раскрытия избежать. Пожалуйста, не ищите лазейки, чтобы предотвратить утечку информации — мы строим игру так, что есть все социальные механизмы разобраться с последствиями, и хотели бы, чтобы такие ситуации решались через взаимодействие с другими персонажами.

Полагаемся на вашу честность и ваше несомненное умение играть ярко и бесстрашно!



## Вне игры

Мы просим игроков по минимуму выходить из игры. Мы хотели бы создать максимально целостное пространство игры без деролинга и пожизневки. Если вы чувствуете необходимость на время выйти из игры — посидите в своей комнате или погуляйте в сторонке. В самом крайнем случае можно подойти к игротехнику и попроситься посидеть в каком-то из игротехнических помещений. Мы хотим обратить ваше внимание, что мастера в процессе игры не смогут оказать вам психологическую помощь, как бы им того ни хотелось.

**Белый хайратник** является маркером «вне игры». Постарайтесь как можно меньше ходить в таком виде на игровой территории. Если в момент выхода из игры у вас нет ничего, напоминающего белую ленту — скрестите руки над головой.

Напоминаем, что спящий игрок — вне игры, а также неигровая территория — все уборные и, возможно, еще некоторые помещения, которые мы определим позже.

## Курение

Пожизневое курение на игре разрешено и автоматически превращается в игровое. На Цетаганде есть табак и не только, курение не является чем-то необычным, но не слишком свойственно для сословия аутов.

Курение **полностью запрещено** (включая кальяны и вейпы) во всех помещениях базы. Пожалуйста, курите в отведенных для этого местах и не разбрасывайте окурки. По возможности прихватите на игру собственную пепельницу.

## Игротехники и связь с мастерами

Все игротехники носят маркер — **желтый платок** на шее или на плече. Некоторые игротехники являются NPC-персонажами (работники Чайного дома, техники и т.д.), с которыми можно взаимодействовать по игре (в основном разговаривать), но нельзя вовлекать в сюжетно значимые активности.

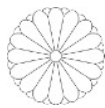
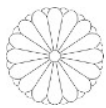
Во время игры задать вопрос мастеру можно двумя способами:

- написать в мастерский чат в телеграме (у вас в конверте будут необходимые координаты);
- передать записку с вашим вопросом и подписью игротехнику Чайного дома.

Пожалуйста, не приходите на мастерку и не звоните мастерам кроме как по действительно экстренным вопросам. К экстренным вопросам относятся проблемы со здоровьем, конфликты с персоналом базы и другие подобные важные вещи. По вопросам здоровья можно будет позвонить по номеру, который будет у вас в конверте игрока. По остальным важным вопросам можно будет подходить к мастерке — там вы сможете найти дежурного игротехника и озвучить ему ваш вопрос.

**Важно!** Мастера не отвечают на вопросы, как вам лучше играть и что вам делать. Все, что вы сделаете по игре, хорошо для игры.

Для решения проблем с электронными системами (взлом, базы данных) будет отдельный телефонный номер, который будет у вас в конверте игрока в памятке.



# Рекомендации по костюму

В Цетагандийской империи костюму уделяется огромное внимание. Для цетагандийца костюм — это не только одежда и не только признак статуса, но и очень важная знаковая система. При помощи цвета, отделки, количества слоев наряда цетагандиец может с точностью до нюансов обозначить свое положение. Принимая во внимание пошивочные возможности игроков, мы не намерены моделировать все эти тонкости, однако общий принцип таков: чем богаче отделка, чем дороже ткани, чем длиннее одежда, чем больше слоев — тем выше статус носителя. Обратите внимание, что чистый белый является цветом траура, его не должно быть больше 60% в одежде (траур по императору Эттару уже закончился).

Особое значение имеет униформа — она представляет носителя в первую очередь служащим кому-либо, некоторым образом освобождая от личной ответственности. Очень важно, чтобы наряды гражданских персонажей и военных или служащих СБ различались.

Цетаганда в нашем прочтении — наследники дальневосточной культуры, однако благодаря новейшим технологиям и проникновению галактической моды костюм цетагандийца неизбежно осовременился. Мы видим это как сочетание современного костюма с «древнекитайскими» элементами или какое-то хайтек переосмысление типа нарядов знатных персонажей в «Звездных войнах».

Переходите по ссылкам из статьи на доски на пинтересте, там картинок больше.

## Аут-лорды и аут-леди

Вблизи император Флетчир Джияджа оказался еще выше и стройнее, чем показалось Майлзу на церемонии декламации. И старше, несмотря на темную шевелюру. По имперским стандартам он был одет довольно небрежно: полдюжины тонких белых покрывал поверх обыкновенного, облегающего тело белоснежного костюма, обозначающего его статус как первого скорбящего по покойной.

У аутов традиционности в костюме сильно больше, чем у гемов. Как уже было сказано выше, можно сделать какое-то эстетичное сочетание современного костюма

и «древнекитайского» или какое-то хайтек переосмысление типа нарядов знатных персонажей в «Звездных войнах». Вдохновение для одежд [аут-лордов](#) и [аут-леди](#).

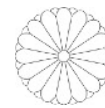
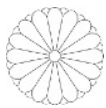


### Цвета созвездий

Цвета императорского дома Джияджа — это черный, красный и белый (может быть заменен серебряным).

Разумеется, лицо его являло всю положенную раскраску — это скорее были цвета императорского дома, а не его клана: сложные черные завитки с красной подводкой на белом фоне.

Мы не настаиваем, чтобы персонажи, принадлежащие дому Джияджа, обязательно использовали эти цвета. Но стоит учесть, что подобное сочетание — это цвета императорского дома. Например, именно поэтому



форма Имперской службы безопасности красного и черного цветов.

Мы также не устанавливаем обязательные цвета для остальных созвездий аутов. Однако игроки, чьи персонажи принадлежат одному созвездию, могут договориться об общих цветах.

### Волосы

Для аут-лордов длина волос и стиль прически остаются на усмотрение владельца: можно короткие, можно длинные, можно распущенные, можно в косу, и так далее. Парики «на китайца-летайца» возможны, но лучше бы воздержаться, чтобы выглядело посовременнее.

Для аут-леди крайне предпочтительны длинные волосы, чем длиннее, тем лучше. Однако сложные прически спасут обладательниц коротких волос. Мы не настаиваем на париках, но рекомендуем присмотреться к шиньонам и накладкам из канекалона, это дешево и довольно непритязательно в создании причесок.

Цвета волос аутов, как правило, естественные. Дреды они не носят, а вот косы — вполне:

Невероятно длинные медовые волосы сегодня были заплетены в десятки косичек, поддерживаемые на затылке длинной заколкой, их украшенные кончики болтались вокруг щиколоток вместе с подолом ее платья и накидок.

### Косметика, аксессуары и проч

Аут-лорды не носят лицевого грима и не пользуются косметикой.

Это же касается и аут-леди. Аут-леди могут пользоваться косметикой, однако умеренно, скорее делая незаметный подчеркивающий макияж. Китайские маркеры-цветочки на лбу, наклейки, стразы — больше удел гем-леди.

Из аксессуаров у аутов популярны веера. Сумок и кошельков ауты не носят, пряча необходимые в повседневной жизни предметы в широких рукавах либо за поясом.



### «Шар» аут-леди

Аут-леди, не вышедшие из генома аутов (не выданные замуж за гема), не показываются посторонним без силового поля, которое генерирует специальный защитный пояс. На момент нашего таймлайна парящих кресел в силовом шаре еще не существует.

В руках у леди гем Эстиф было нечто похожее на чрезвычайно элегантный боевой ремень-португею. <...> Длинные пальцы пробежались по поясу слева, там, где, очевидно, была панель управления, и внезапно вокруг леди гем Эстиф раскрылось мерцающее силовое поле. <...> Она коснулась другой кнопки, и сферическое поле превратилось в узкий овал, более плотно облегающий очертания фигуры. Казалось, она стоит внутри полупрозрачного вытянутого яйца.

Отыгрывается силовое поле вуалью (на шляпе-доули, на зонте или приколотой к прическе). Это условность, поэтому вы можете сделать максимально прозрачную



ткань, чтобы вам было удобно видеть. Персонажи, которые смотрят на поле, «не видят», что внутри.

Чтобы силовое поле работало, нужно носить специальный пояс. Вы завозите свой, он должен быть отдельной деталью костюма, это подбираемая вещь, мы его чипуем. Выглядеть он должен как тонкий, 3-5 см шириной, ремень или пояс, на который нашита, или наклеена, или обмотана тонкая светодиодная гирлянда. Соответственно, чтобы пояс работал, вам нужно включить диоды и накинуть вуаль. Без включенных диодов поле не работает, даже если вуаль накинута.

От чего защищает силовое поле, будет написано в боевых правилах.



## Гем-лорды и гем-леди

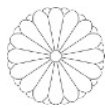
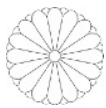
Одежда гемов представлена на игре двумя типами: светский костюм и униформа. Униформу носят военные и СБ.

Светский [костюм гем-лордов](#) и гем-леди — упрощенная версия костюма аутов. Проще ткани, меньше слоев, меньше отделки, грубее цвета для костюмов гем-лордов.



Для [костюмов гем-леди](#) — вообще скорее современные длинные платья-вариации на тему традиционного костюма. Однако градация упрощения по-прежнему зависит от ранга гема.

Она была высока и стройна, с лицом и руками гладкими, как фарфор. Украшенные драгоценными камнями ленты перехватывали ее волосы у шеи и еще раз — на талии, а сами волосы ниспадали до колен. Темное свободное платье только подчеркивало гибкость ее фигуры, а мелькавший в прорезях шелк белья гармонировал с цветом синих глаз.



### Униформа

Для униформы мы взяли за образец [футуристическую модель двубортного мундира](#) с воротом-стойкой. Характерная особенность — почти полное перекрытие бортов, отсутствие канта и видимой застежки (возможна молния). Ткань — подходящие виды плащевой ткани или специальная ткань для униформы (есть в магазинах спецодежды). Штаны черные, «джинсового» или туристического покроя, предпочтительно не в обтяжку, можно с карманами. Заправляются в высокие ботинки.

У военных мундир **черный**, у СБ — **красный**.

Для военных также допустима «полевая форма»: это черный костюм типа «Бекаса» от Сплава. Для СБ возможны красные мундиры другого кроя, если на них нет отделки, и есть, куда прикрепить нашивку.

На груди (на спине в случае «полевой формы») — крупная нашивка с символом Цетагандийской империи. Нашивки будут массово заказаны мастерами на всех военных и сотрудников СБ.

Вообще костюм не предполагает верхней одежды, но если будет очень холодно, допустимы пальто и куртки темного цвета футуристично-военного вида — с ремнями, крупными застежками и т.п.



### Волосы

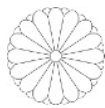
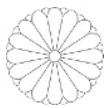
Длина волос гем-лорда может быть любой. Цвета желательно естественные (но необязательно), прическа светских гем-лордов может быть сложной, прическа военных — скорее утилитарная, волосы собраны в хвост или в косу.

Для причесок и цветов волос гем-леди ограничений нет.

### Косметика, аксессуары и прочее

Гем-леди активно пользуются косметикой и парфюмерией. Могут носить дамские сумки, шарфы и туфли на каблуках.

Военные гем-лорды могут носить утилитарные сумки/рюкзаки, сумки-пояса, различные приспособления для оружия.



### Гем-грим

Гем-грим — традиционная символическая раскраска лица. Может отражать ранг гем-лорда, принадлежность к клану, должность или род войск и чин. Все гем-лорды должны носить гем-грим. Исключением является сугубо домашняя обстановка в присутствии самых близких членов семьи.

Грим — это практически униформа. Он должен быть аккуратным и четким. Гем-лорд всегда найдет время, чтобы проверить и подправить рисунок.

Мы не требуем покрытия гримом всего лица — для ношения в течение всей игры это негуманно для кожи. Традиционная раскраска будет представлять собой несколько полосок аквагрима на щеках и на лбу.

Подробности по символике и цветам, рекомендации по материалам и нанесению будут даны отдельно.

## Ба

Ба — бесполые слуги-рабы аутов. Их внешность бывает разной, однако обычно подчинена единому канону. В нашем случае **отличительными признаками ба** являются покрывающая кисти рук татуировка и тюрбан.

### Одежда

За основу для [костюма ба](#) взят костюм буддийских монахов: на нижнее длинное кимоно белого или светло-бежевого цвета надевается верхнее более короткое кимоно с очень широкими рукавами, перетянутое поясом шириной в ладонь или немного уже, или накидка через плечо. Верхнее кимоно и накидка могут быть бордового, коричневого или терракотового цветов. Вы можете варьировать детали, сохраняя общий силуэт и оттенки. В качестве обуви подойдут мягкие невысокие сапожки. В качестве верхней одежды — накидка приглушенных цветов. Ба не имеют права носить иную одежду, за исключением, если таков был приказ господина.

### Волосы

Волосы ба обязательно убраны под небольшой [тюрбан](#) приглушенных цветов. Подобный тюрбан легко накручивается из обычного палантина.

### Косметика, аксессуары и проч.

Кисти рук ба покрывает темно-коричневый узор [татуировки](#). Можно сделать мехенди, можно просто наклеить на тыльную сторону ладони

переводную татуировку.

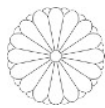
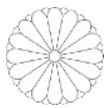
Ба не пользуются косметикой и не носят украшений.



## Цетагандийцы из третьего сословия

Цетагандийцы из третьего сословия, как мужчины, так и женщины, носят обычную современную [одежду](#), в которой присутствует какой-то дальневосточный элемент. Это могут быть джинсы, а вместо куртки — хаори, например. Или рабочий комбинезон, снабженный символикой учреждения или клана, которому служит простолюдин.

Костюм цетагандийцев третьего сословия отличается малым количеством слоев, отсутствием длинных накидок, простыми тканями. Умеренность и скромность — если вас перепутают с гемом или, тем более, аутом, это будет очень, очень оскорбительно для последних.



У аборигенов каждой сатрапии есть отличительная черта в одежде. Например, местные жители с Дельты Павонис носят украшения с яркими перьями на лацкане или в волосах.

## Инопланетники

### Колония Бета

Традиционно на Бете из-за теплого климата в моде саронг, сандалии, серьги, легкие жакеты и тяжелые ожерелья. Причем саронг носят представители всех полов — мода на Бете тяготеет к унисексу. Однако в иных климатических условиях [бетанцы одеваются](#) в саронг в сочетании с обычной современной одеждой casual-стиля (то есть вещи из вашего шкафа), его носят поверх штанов.

Бетанские серьги представляют собой не столько украшения, сколько социальную кодировку сексуального интереса. Мы упрощаем моделирование до следующего: серьга носится в левом ухе и представляет собой кольцо. Если человек не ищет сексуальных контактов, на кольце нет бусин. Если ищет — на [кольцо вешается бусина](#) соответствующего цвета (синий — мужчины, красный — женщины, желтый — би и гермы).



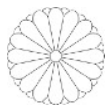
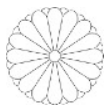
### Комарра

Комарра — планета бизнесменов, и [дресс-код здесь](#) предпочитают деловой. Костюм комаррской леди, как правило, брючный, брюки широкие; верх — топы и блузки с вырезом, кардиганы. Туфли/сапожки на каблуках. Костюм комаррского джентельмена — традиционный деловой костюм-двойка, в официальных случаях — тройка, смокинг. Однако casual-стиль тоже вполне в ходу — выбор одежды зависит от характера персонажа.



### Эскобар

Колонию Эскобар заселяли в основном представители испанской и латиноамериканской этнических групп, так что [следы этой моды](#) остались в культуре Эскобара и по сей день: мужчины с удовольствием носят длинные волосы и серьгу в ухе, а женщины, как правило, обладают жгучей южной харизмой. Традицией стали короткие куртки а-ля «тореадор» и длинные



расклешенные книзу юбки. Деловой и casual стили тоже в ходу.



Характерна подчеркнутая роскошь, демонстрация богатства. Барон и его люди одеваются в цвета Дома не только в суперофициальной обстановке, но и всегда «на работе». Цвет одежды или характерные ее элементы, украшения — способ заявить о своей принадлежности к Дому, его силе и защите.

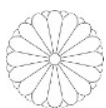
У молодых джексо́нианцев обоего пола популярны необычные модификации внешности — яркие цвета волос, глаз, татуировки и пирсинг, импланты. В моде стиль милитари, сочетающийся с гламуром — например, берцы со стразами.



## Архипелаг Джексона

На Джексо́не в силу разобщенности социума строго регламентированного традиционного костюма нет. Однако любой джексо́нианец знает, что [одежда должна быть](#) такой, чтобы в ней было удобно убивать, убегать, прятать оружие, бадяжить наркотики и угонять корабли. Также одежда выражает статус носителя, так что без золотых цепей и говорящих брендов как правило не обходится.

Основная модель одежды для облеченных властью джексо́нианцев — шелковые пиджаки с высоким воротом из узорчатой ткани, которые носят и мужчины, и женщины. В земной моде это индийские пиджаки шервани или похожий на него, но более короткий «пиджак Неру». Мужчины часто носят длинные волосы, собранные в хвост или заплетенные в косу, и массивные, привлекающие внимание украшения из драгоценных металлов (перстень, заколка для волос).



## Барраярский костюм

Барраярцы, находящиеся на службе или на военном обучении, носят соответствующий [мундир](#).

**Парадная форма** (для официальных мероприятий): красная с синим пластроном, может быть золотой или серебристый кант и эполеты соответствующего цвета.

**Военная форма** (повседневная): зеленого цвета полностью, кант красный, золотой или серебристый, или без канта.

Допустимы двубортные мундиры без пластрона, однобортные мундиры. Брюки могут быть под цвет мундира или черными. С формой носят кавалерийские сапоги или ботинки/туфли, в последнем случае брюки носят навыпуск (не заправляются в обувь). На форме не должно быть никаких знаков различия (погон, нашивок, полос на рукавах и т.п.)

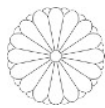
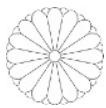
кроме нашивок на воротник установленного образца, выданных мастерами.

Также форам допустимо носить мундир родовых цветов.

В качестве верхней одежды могут использоваться пальто, строгого кроя или стилизованные под шинель. Обувь — кавалерийские сапоги до колена, в которые заправляются форменные брюки, либо ботинки, либо туфли.

Барраярские женщины одеваются скромно, длина юбок и платьев, как правило, не поднимается выше щиколотки, у девушек простого происхождения юбка может быть до колена. Брюки женщины не носят. [Костюм барраярской женщины](#) состоит из блузки, длинной юбки и болеро. Цвета могут быть яркими, ткани — любыми. Для фор-леди допустимо носить костюм в родовых цветах отца или мужа. В качестве верхней одежды подойдут шерстяные пальто и пончо. Обувь — закрытые туфли, сапожки на среднем каблуке.





# Правила по гем-гриму

## Общие положения

Грим носят только гем-лорды (мужчины). Для третьего сословия недопустимо носить гем-грим, это является оскорблением клана или ведомства (даже если представитель третьего сословия служит в нем).

По гем-гриму можно узнать о клане или ведомстве, а также о военном звании, гражданском ранге или придворном чине.

Без грима допустимо показываться близким и домочадцам, однако, если чрезвычайная ситуация застала вас ночью, вполне допустимо реагировать на нее непосредственно, не тратя время на нанесение грима.

## Принципы грима

Все лицо покрывать необязательно, достаточно нескольких ярких, заметных полос. Наносить можно театральным гримом, специальными грим-карандашами, аквагримом, и даже обычными тенями для глаз из декоративной косметики. Завитки должны быть четко видимыми, цвета должны быть различимы и не должны смешиваться. Узор может быть несимметричным.

Мы советуем использовать именно профессиональный аквагрим — он лучше держится, при этом легко смывается без особых специальных средств, в отличие от масляного грима. Аквагрим можно нанести у игротехника. Если же вы хотите наносить грим самостоятельно (вам это нравится, вы хотите использовать другую марку), то просто ориентируйтесь на цвета.

Возможная альтернатива гриму — использование временных цветных татуировок, напечатанных на специальной бумаге. Например, есть бумага [Inkjet Tattoo Transfer](#), на которой можно напечатать отдельные элементы грима, чтобы потом наклеить по частям. Однако такие татуировки могут плохо смываться, учитывайте это.

Для гем-грима важны три составляющие:

1. место расположения узора;
2. цвета;
3. количество завитков и полос.

Грим разных ведомств различается по цвету.

Для нанесения основного узора грима используется **верхняя часть лица**, а именно четыре зоны: лоб, брови и надбровные дуги, зона вокруг глаз, скулы (возможно продолжение узора на щеки).

Важно отметить, что количество завитков, их разнообразие и изящество зависит от личного вкуса цетагандийца, для точного определения статуса важно только место расположения узора и цвет. Однако принято, чтобы у младших чинов были простые завитки в малом количестве, а чем выше в звании цетагандиец, тем изощреннее узоры, и тем их больше.

Должностные узоры рисуются цветами ведомства. У каждого ведомства два основных цвета.

Первые четыре младших звания/ранга/чина используют один цвет, с повышением только добавляя новые завитки на новые зоны. Следующие четыре старших звания/ранга/чина добавляют завитки второго основного цвета. Генералы добавляют третий цвет: золотой или серебряный в любое место.

Важно соблюдать порядок нанесения «сверху-вниз» вот в такой последовательности: лоб, брови и надбровные дуги, зона вокруг глаз, скулы (возможно продолжение узора на щеки). То есть у рядового будет один завиток на лбу, а капитан добавляет завитки второго цвета к имеющимся уже рисункам на всех зонах, так же начиная со лба.

Помимо ранговых/ведомственных завитков при желании можно носить клановый знак, он должен располагаться на щеке с одной стороны и быть не больше 3 см в диаметре. Выбор клановых знаков мы оставляем за игроками.

## Цвета грима для разных ведомств

**Военные:** сначала используется зеленый, затем добавляется красный.



**Имперская служба безопасности:** сначала используется темно-серый, затем добавляется оранжевый.

**Гражданские ведомства:** сначала используется фиолетовый, затем добавляется белый.

**Придворные чины:** используются клановые цвета.

Генералы и первые ранги/чины добавляют третий цвет: золотой или серебряный в любое место.

Оттенки на ваш вкус, но если хотите, чтобы они были такими же, как от мастерской группы, то можно ориентироваться на цвета нашей палитры аквагрима от Kryolan:

зеленый — 096

красный — 079

темно-серый — 517

оранжевый — MANDARIN

фиолетовый — 099

белый — 070

Личные цвета кланов игроки могут придумать сами, договорившись между собой и заявив выбранные цвета мастерам. Нельзя брать сочетания цветов, указанные выше.

Если вы не можете нанести грим самостоятельно или вам некому помочь, то на игре вы сможете воспользоваться помощью игротехника по гриму на мастерке (на карте будет указано, где находится «гримерка»). Он сможет нанести вам грим утром или подправить в течение дня. Используется для этого аквагрим Kryolan. Все необходимое у игротехника будет.



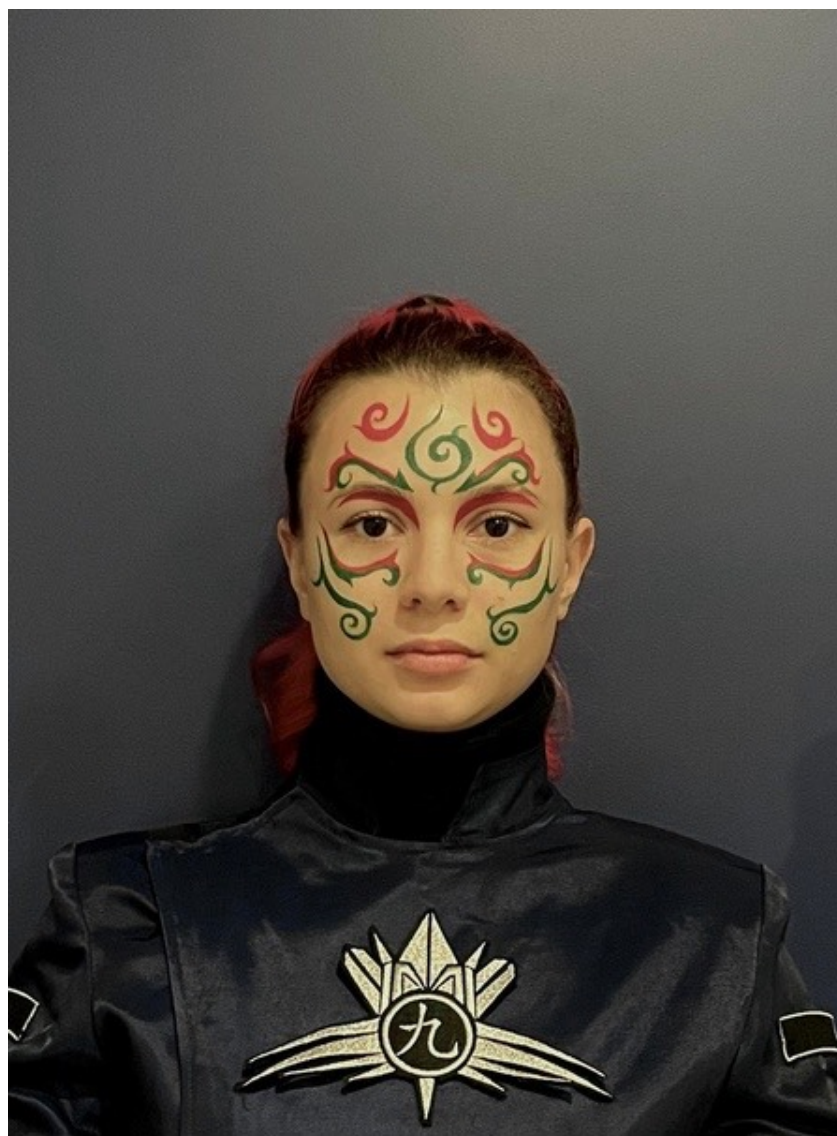
## Наглядные примеры грима

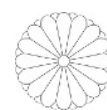
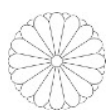
Примеры цветов приведены только для военных.

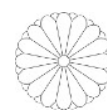
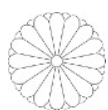
Расположение завитков грима и порядок нанесения одинаков для всех ведомств. Рядом со званием военного указан соответствующий гражданский ранг или придворный чин.

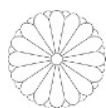
Для просмотра грима всех военных званий и соответствующих им рангов листайте карусель.

Реальный пример грима гем-полковника  
Оккупационного корпуса Девятой сатрапии:









## Гражданские ранги и придворные чины персонажей игры

Тахир гем Соррен — второй гражданский ранг  
(департамент сотрудничества и культурного обмена  
при Министерстве иностранных дел)

Айвор гем Лау — второй гражданский ранг (главный  
врач Первого имперского госпиталя)

Ичи гем Сааку — третий гражданский ранг (помощник  
Третьего принца Андо Джиджа)

Ари гем Соррен — четвертый гражданский ранг  
(помощник Второго принца Райдо Джияджа)

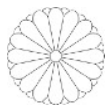
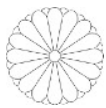
Рио гем Ульри — пятый гражданский ранг (помощник  
Четвертого принца Слайка Джияджи)

Араки гем Анвар — пятый гражданский ранг  
(компаньон Шестого принца Флетчера Джияджи)

Юлис гем Неби — четвертый придворный ранг  
(придворный поэт)

Сорм гем Сааку — пятый придворный ранг  
(придворный дизайнер-биоконструктор)

Чоль гем Того — гем-майор в отставке, имеет право  
носить грим, соответствующий званию майора, но в  
цветах своего клана.



# Электронные системы на игре

## Основные понятия

**Электронные системы.** В игре будет задействовано несколько электронных систем:

- Личные каналы
- Сми-канал «Ёмиури»
- Электронная система хранения досье и дел СБ
- Электронная система медицинских карт Имперского госпиталя
- Мессенджер для связи игрок-игрок и игрок-мастер

Для доступа к этим системам нужен смартфон, планшет или ноутбук, желательно с доступом к мобильному интернету. На базе есть wi-fi, но не факт, что он будет хорошо тянуть.

Досмотр и изъятие чужой техники недопустимы — разве что досмотр по согласию игрока. Мы просим всех быть аккуратными с чужой техникой, если в процессе вы что-то повреждаете, это ваша личная ответственность.

**«Личный комм».** Помимо реальных систем моделируется понятие «личного комм» — девайса, на котором хранятся предустановленные игровые документы, выданные игрокам мастерами. Физического выражения модель не имеет — сами документы вы можете хранить на чем угодно, при взломе их передает взломщику мастер. Таким образом, большую часть игровой информации, созданной мастерами, можно украсть при помощи взлома.

**Физические носители.** Также различные документы могут храниться на физических носителях. Носители информации в мире Буджолд называются «голокуб», «куб данных», «карта памяти», «комм-карта», «диск данных» и т.п.

**Взлом.** Запрос на информацию и взаимодействие с игротехником по особой модели. До игры невозможен. Обладающие навыком будут знать об этом из заявки на JoinRPG и получают модель в индивидуальном порядке.

Личные каналы и сми-канал

Вы можете завести себе персональный канал в Telegram и вести его до игры и на игре. Если вы заводите анонимный канал — сообщите в свою заявку, что это ваш.

Название канала обязательно должно содержать имя владельца, если он не анонимный. Например:

Заметки генерала Ши гем Анвара  
Любимый дневник леди Ини д'Анвар

После того, как вы заведете канал, пришлите пригласительную ссылку в вашей заявке на джойне. Мы соберем все игровые каналы в одну папку и 16 апреля опубликуем пригласительную ссылку на папку, чтобы вам не пришлось самостоятельно искать эти каналы.

Канал должен быть публичным, а не закрытым, иначе мы не сможем пригласить в ваш канал, когда будем делиться папкой. В таком случае другие игроки будут вынуждены добавлять ваш канал самостоятельно, а не получить вместе со ссылкой на папку.

Сми-канал будет вестись мастерской командой. На нем будет появляться информация об официальных событиях, иногда вестись блиц-репортажи и т.д.

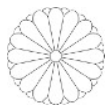
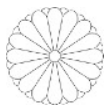
**Взлом:** получение доступа невозможно, но возможно узнать, кому принадлежит канал, если он анонимен — при помощи модели взлома.

## Электронные системы документации

К ним относятся система досье и дел СБ, система медицинских карт Имперского госпиталя.

Адреса и доступ будут знать сотрудники соответствующих ведомств.

Досье, дела и медкарты в этих системах имеют два уровня доступа: часть информации доступна рядовым сотрудникам, часть — сотрудникам с высшим доступом.



**Взлом:** возможен. Один запрос позволяет получить обычный или высший доступ к одной единице информации (к одному делу, досье или медкарте).

## Мессенджер

Через мессенджер реализуется модель взлома. Также мессенджер используется для связи игрок-игрок и игрок-мастер (в памятке в конверте игрока будет дан контакт для связи с мастером).

Досмотр игровой переписки возможен только по согласию игрока.

Для мессенджера мы будем использовать Telegram. Установите его заранее и заведите пользователя.

Андроид: [Установить через Google Play](#)

iPhone: [Установить через App Store](#)

Десктопный клиент: [Скачать на официальном сайте](#)

**Внимание!** Пожалуйста, по возможности на время игры выйдите из всех развлекательных, новостных и пр. чатов и каналов, в которых идет массовый трафик, и отключите автоматическую загрузку любых типов медиа-файлов. Wi-fi на базе не очень мощный. Если телеграм-каналы и чаты нужны вам для вашей работы или иных важных пожизненных случаев, конечно же, вы можете не выходить из них. Также на время игры можно переименовать у себя в записной книжке (откуда их берет телеграм обычно) контакты игроков в персонажные имена, чтобы не было диссонанса.

**Взлом:** невозможен.

## «Личные коммы»

Моделируется понятие «личного комма» — девайса, на котором хранятся игровые документы. Таким образом, большую часть игровой информации, созданной мастерами, можно украсть при помощи взлома. Физического выражения модель не имеет — сами документы вы можете хранить на чем угодно, при взломе их передает взломщику мастер.

Бывают обычные и засекреченные (у персон с высшим доступом). От этого зависит сложность взлома.

**Взлом:** возможен. Запрос должен включать поисковый запрос, у кого и какой примерно документ ищем. Один взлом дает доступ к одному документу, если таковой в «личном комме» есть. Подробности будут у персонажей с навыком взлома

## Физические носители

Также различные документы могут храниться на физических носителях. Носители информации в мире Буджолд называются «куб данных», «карта памяти», «комм-карта», «диск данных» и т.п.

**Физическая модель у всех одна:** флэшка. Вам понадобится ноутбук или иное устройство, в которое ее можно засунуть. Если у вас такого нет, и по игре невозможно воспользоваться чужим, обратитесь к игротехнику.

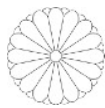
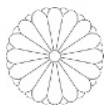
**Взлом:** возможен. Бывают обычные и засекреченные. При успехе вы получите пароль, которым физически закрыты данные на флэшке.

## Взлом

Запрос на информацию и взаимодействие с игротехником по особой модели. При помощи взлома можно получить доступ к единице информации из электронных систем СБ, Первого Имперского госпиталя, а также из «личного комма» любого персонажа и к данным на физическом носителе. Такая же, но немного более сложная модель Взлома (меньше времени и т.д.) используется при нелегальном взаимодействии с Хранилищем Звездных Яслей.

Взлом бывает двух сложностей: обычный и взлом засекреченной информации.

Обладающие навыком знают об этом из загрузки и получают модель в индивидуальном порядке.



# Боевые правила

## Общие положения

Нам хотелось бы, чтобы на этой игре конфликты решались социальными, политическими, интеллектуальными методами, а не физическим устранением оппонентов, поэтому убийство на этой игре будет фактически и психологически сложным процессом.

На игре возможны следующие виды боевого и околобоевого взаимодействия:

1. бой;
2. обездвигивание;
3. обыск человека;
4. дуэль;
5. убийство;
6. самоубийство
7. применение особого оружия.

**Важно!** Рукопашный бой на игре есть только только у тех персонажей, у которых есть навык «боевые искусства» и применяется только в модели Боя.

## Правило первого дня

В течение первых 24 часов игры (до 20:00 29 апреля) состояние здоровья ухудшается только до «тяжелого» — т.е. умереть нельзя. Редчайшие исключения возможны, но должны быть проведены через мастеров при согласии всех заинтересованных сторон.

## Статусы

Все персонажи делятся на гражданских и обладающих боевым опытом (военные и службисты, даже в отставке). Это имеет значение в бою.

## Допустимое оружие

На игре существует боевое оружие (парализатор и нейробластер) и дуэльное.

**Оружие для ведения боевых действий:** любые варианты игрового оружия, которое выглядит соответствующе игровым реалиям (космоопера). Это

может быть просто игрушка, стрелять оно не должно. Это может быть незаряженный нерф.

Особенности:

- оружие не должно быть заряжено и издавать очень резких или громких звуков;
- маркер для нейробластера — **красная изолента на дуле** (при этом само оружие не должно быть красного цвета, чтобы маркер был четко виден). Пожалуйста, берите для нейробластера **варианты игрового оружия покрупнее**, чтобы сразу было видно, что это — опасная пушка!

**Дуэльное оружие:** пистолеты фирмы Nerf со [стандартными фирменными дартами](#) (только синего или зеленого цвета). Дуэльное оружие можно использовать как оружие для боевых действий, но только в незаряженном виде. Также нерфы можно использовать для тренировочных перестрелок в отдельно оговоренном помещении — если у игроков будет на это время и желание.

Особенности:

- доработанные нерфы и дарты не допускаются, только в заводском состоянии (но можно окрашенные);
- не допускаются дарты с твердыми пластиковыми наконечниками (только резиновые с двумя отверстиями по бокам).

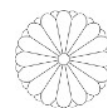
Парализатор и нейробластер в материалах игры могут быть названы собирательным словом «бластеры».

## У кого может быть оружие

Официально на Цетаганде в мирное время оружие (в том числе парализатор) могут носить только сотрудники правоохранительных органов, в нашем случае — это Имперская служба безопасности. Даже цетагандийские военные не могут официально носить при себе оружие, вооружиться можно только в случае чрезвычайной ситуации.

У кого какое может быть оружие:

1. парализаторы — может иметь любой персонаж (но не носить);
2. нейробластеры — доступны только военным и спецслужбистам, сюда включаются военные и службисты из дипломатических делегаций и посольств, военные медики (иметь могут



перечисленные, но носить официально только сотрудники ИСБ).

Запрещенное оружие можно носить неофициально, без разрешения, но последствия за ваш счет. Если вы не военный/службист, но считаете, что вам нужен нейробластер, напишите нам в заявку и уточните, может ли оно у вас быть.

## Силовое поле аут-леди

Включенное силовое поле моделируется накинутой вуалью и горящими светодиодами на поясе. Без включенных диодов поле не работает, даже если вуаль накинута — однако с учетом того, что гирлянды хрупкие, а батарейки садятся, при рулежке подобного случая следует посмотреть на рычажок гирлянды — если он в положении «вкл», то поле работало. Вуаль может быть сколь угодно прозрачной, но через нее «не видно». Пояс, который генерирует силовое поле — побираемая вещь, так что под вуалью не обязательно будет именно аут-леди.

Силовое поле в норме не пропускает никакую органику и неорганику, в том числе микроскопическую. То есть, нельзя ничего касаться/брать, находясь внутри поля. Однако поле может пропускать атаку некоторыми особыми видами оружия (см. блок Особые виды оружия) и может быть при некоторых условиях принудительно отключено.

Прикосновение к включенному силовому полю похоже на слабый удар током и не имеет последствий для здоровья.

## Важно!

- На территорию, где проводятся церемонии Небесного турнира и Суд Высших (дальняя половина большого шатра, которая не Чайный дом) физически невозможно пронести бластеры или холодное оружие (считаем, что вас проверяют на входе), поэтому даже если вы принесли бластер или нож (если вы мастер боевых искусств), вы не можете им воспользоваться (на самом деле его у вас нет).
- Запрещено вовлекать в боевое взаимодействие реально спящих в своих комнатах людей. Спящий в своей постели игрок — вне игры. Если вам позарез нужно — пошумите и убедитесь, что игрок в достаточной мере проснулся, чтобы войти в игровую ситуацию.

- На начало игры количество и виды оружия у каждого конкретного персонажа могут быть ограничены.
- Все возможные неточности нельзя учесть, так что любую спорную ситуацию каждый из вас трактует во вред себе. Ради уменьшения срачей и повышения замеса © Если вы совсем никак не можете разрешить ситуацию, обратитесь к мастеру или игротехнику (боевыми правилами заведуют Кендер и Охзар). Решения мастера или игротехника принимаются безоговорочно.
- Мы не чипуем оружие, кроме «холодного оружия» для владеющих боевыми искусствами по модели Боя. Оружие побираемо, поэтому пометьте его — напишите на наклейке свой ник.
- Любые боевые взаимодействия полностью запрещены: в кафе, в уборных. Крайне нежелательно вовлекать в боевое взаимодействие игрока в процессе подготовки на общих кухнях, это может быть небезопасно.

## Бой

Правила по стрелковому бою заимствованы с игры VHS мастерской группы «...и Животноводство!», за что ей отдельная огромная благодарность!

Бой по описанию выглядит сложно, но на самом деле он простой, его легко осваивать на практике, тренируясь с кем-нибудь. Средняя скорость обучения этому бою — 10-15 минут.

### ВАЖНО!

Не забывайте о **золотом правиле Фрама**: все возможные неточности нельзя учесть, так что любую спорную ситуацию каждый из вас трактует во вред себе. Ради уменьшения срачей и повышения замеса ©

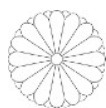
Что касается поиска дыр в правилах, то действуем по прекрасному правилу Кендера: в правилах есть дырки и недоговорки, если вы их видите, то не используйте, будьте нормальными ©

По правилам вы можете либо стрелять, либо вести ближний бой (ножом или голыми руками, если ваш персонаж имеет такой навык).

Ход состоит из трех фаз: маневр, действие, результат.

Бой начинается с крика с одной из сторон «Атака!».

Бой объявляется в пределах слышимости и видимости,



то есть атакующий должен видеть свою цель (или хотя бы одного из группы, если бой идёт много на много).

Если вы вдруг оказались свидетелем боя, но не хотите вставать, куда-то идти и стрелять, вы можете ничего не делать и дальше пить ваш чай или что-то другое... Но вы все равно в бою и по вам можно стрелять.

**Фаза маневра.** После объявления атаки тот, кто кричал «Атака!», считает «раз-два-три!», громко и чётко. На каждый счет все участники боя могут сделать по одному шагу — всего три шага! Можно и нужно маневрировать, перекрывать врагу отходы, прятаться, но только под счет.

При слове «Три!» вы замираете, выпрямляетесь, поставив ноги вместе и направив оружие в выбранную сторону (и повернуты в эту сторону корпусом!). После этого двигаться нельзя.

**Фаза действия.** Также при слове «Три!» каждый участник боя должен сделать один из жестов (атака, перезарядка, блок, побег). Можно ничего не делать, но это точно не принесёт ничего полезного.

**Фаза результата.** После того, как вы сделали жест (особенно если участников боя много), всем стоит про себя также посчитать до трёх, чтобы оценить, кто в вас попал, в кого вы попали и что вообще происходит. В случае обоюдного попадания, ранены оба участника. При спорной ситуации пользуемся золотым правилом. В некоторых случаях при бое будет присутствовать игротехник, он поможет со всем разобраться.

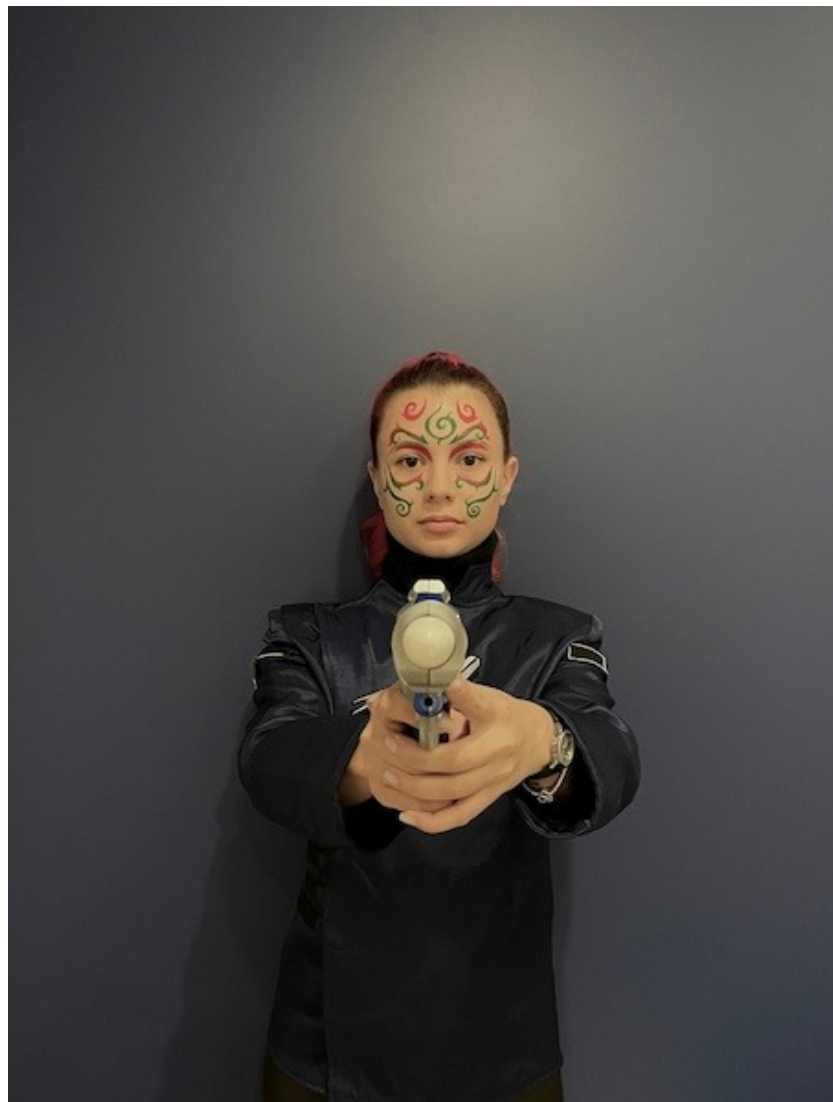
Затем начинается следующий ход, и так повторяется до конца боя.

**Конец боя.** Бой и пошаговый режим заканчиваются, когда все не раненные бойцы не имеют претензий друг к другу и не хотят продолжать. Или просто все ранены и не могут продолжать бой.

## Действия и соответствующие им жесты

### Атака

Тут все просто. Направляем оружие на противника и стреляем в него. Заряд бластеров бесконечен. Но больше одной Атаки подряд делать нельзя, между ними (сразу или через Блок или два) должна быть Перезарядка.

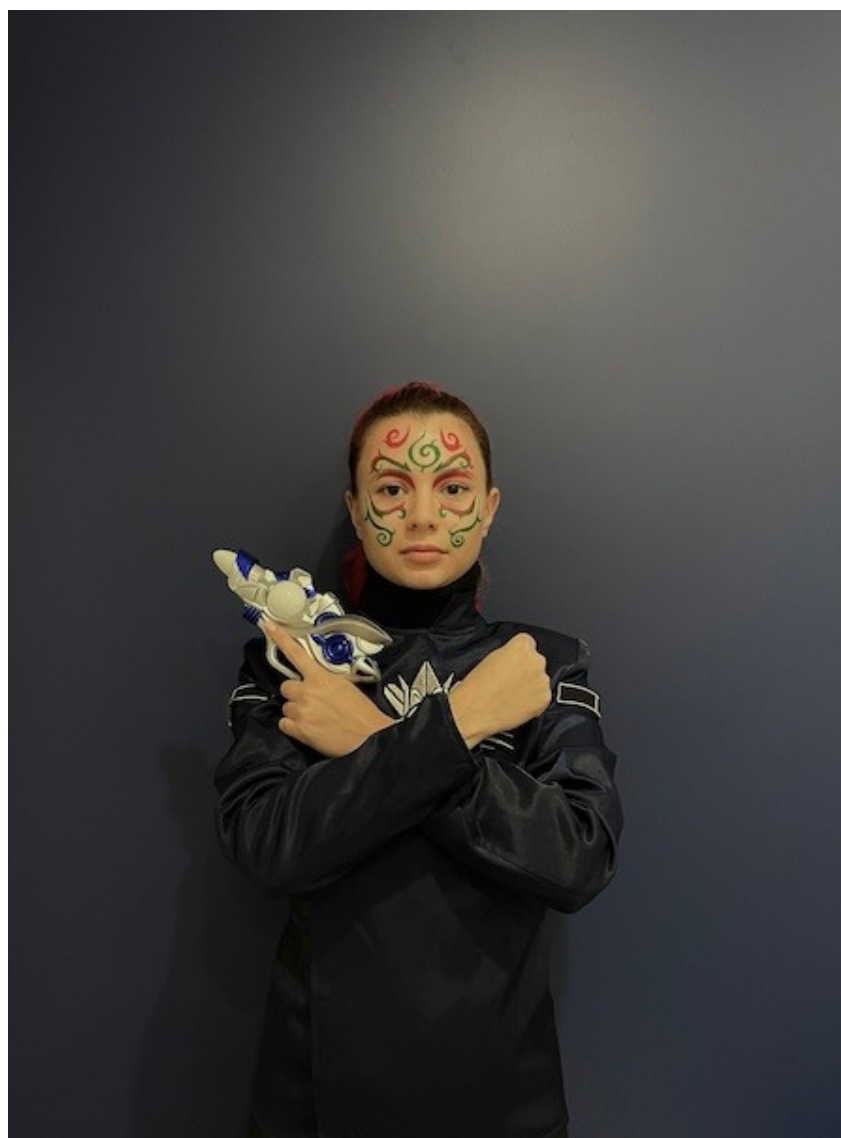




## Блок

Он же Уворот. Позволяет укрыться от ВСЕХ выстрелов, направленных в вас, или от холодного оружия, если вас им бьют. Больше двух блоков подряд делать нельзя.

Спину блокировать нельзя. Чтобы проверить, попали вам в спину или в ваш блок, раскиньте руки в стороны по линии плеч, не заводя их назад. Если вы можете, не поворачивая корпус, не уводя руку дальше линии плеч, нацелиться на вашего обидчика, значит, ваш блок удачен. Иначе падайте. Это касается и ближнего боя. Иными словами, никогда не оставляйте врага за спиной, от него не спасёт даже блок.



## Перезарядка

Требуется после каждого выстрела. Необязательно проводить её следующим действием после атаки, но обязательно между атаками. Перезарядку можно делать любое количество раз подряд, но это не добавит вам лишних атак подряд.





## Побег

Можно заявить только в момент действия (то есть при слове «Три!»). В конце **следующего** раунда вы сбегае. Если получилось, то всё, что вы обязаны делать, это удалаться от места боя непрерывно, пока не покинете зону видимости от сражающихся.



### Важно!

- побег не считается блоком, поэтому если в этот момент в вас стреляют — значит, убежать не получилось (со всеми последствиями в виде ранения или парализации);
- если вы хотите сбежать из боя в помещении, то вы убегаете в том состоянии, в котором вас застал бой — вам нужно успеть уйти из помещения до того, как вам объявят атаку, а значит нельзя задержаться «по жизни», чтобы надеть сапоги, куртку, взять кружку с недопитым чаем и т.д.;
- того, кто убегает, всё ещё можно втянуть в бой, объявив ему атаку на расстоянии видимости и слышимости (если вышел за дверь из помещения, значит уже вне зоны досягаемости).

## Навыки и свойства

**Игольник.** Игнорирует Блок при выстреле в упор, то есть, когда вы стоите, касаясь цели стволом. Навык игольник работает только с нейробластером (если в руках парализатор, то не сработает). Маркер — серебристый скотч на дуле бластера (будет у мастеров).

**Стрельба по-македонски.** Можно атаковать две цели одновременно (нужно два бластера).

**Боевое искусство.** Может вестись как голыми руками, так и ножом. Один и тот же персонаж не может использовать в одном бою бластер и боевое искусство. Тому, кто применяет боевое искусство, не нужна Перезарядка, но он может поразить врага, только если дотянется до него рукой или оружием, в ней зажатом. Атакующий жест — вытянуть руку в направлении цели. Ни цель, ни атакующий боец не могут наклоняться, чтобы увернуться или дотянуться соответственно. Поражение при атаке рукой аналогично парализатору, при атаке холодным оружием — нейробластеру. Если вы попадаете в блок при ударе по такому же специалисту по боевым искусствам (когда он их применяет), то Перезарядка по общим правилам (восстановление баланса).

**Скорость.** Игнорирование счета, можно сделать столько шагов за это время, сколько успеваешь.

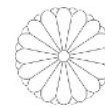
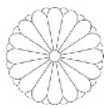
**Уклонение.** Один раз за бой вам доступен третий блок подряд.

Все гражданские персонажи дерутся по общим правилам и не имеют особых навыков.

Все военные и службисты (даже бывшие) обладают одним или несколькими навыками, описанными выше (распределяется мастерами).

Некоторые персонажи могут обладать **особыми навыками или свойствами**. Такие персонажи в боевке носят **хайратники-резинки желтого цвета** (выдаются мастерами в конверте игрока). Если игрок не успел надеть хайратник перед боем, он может это сделать в фазе результата.

Поэтому если персонаж игнорирует попадания или использует **особые навыки**, которых вы не знаете (и они не прописаны в правилах), и при этом он носит в бою желтый хайратник, **он знает, что делает**. Если вы столкнулись с таким персонажем в бою, вы увидели сверхчеловеческую скорость, реакцию, силу, стойкость и т. д. Но даже таких персонажей можно ранить по



правилам боя, просто на них может действовать не все. Это знание можно получить либо опытным путем, либо от того, кто знает о таких особых навыках.

## Важные моменты и принципы боя

- **Прямохождение.** Если вы деретесь, вы должны делать это стоя, не ложиться и не приседать. Если после маркета «Атака!» вы остались сидеть или лежать, вы не можете стрелять, но в вас стрелять при этом можно.
- На каждый счет можно сделать по одному шагу — **всего три шага!** При слове «три!» вы замираете, выпрямляетесь, поставив ноги вместе и направив оружие в ту же сторону, куда смотрят ваши ноги (и вы повернуты в эту сторону корпусом!). После этого двигаться нельзя.
- По умолчанию каждый боец может атаковать только **одну цель за раунд** и только в пределах своей видимости. Стрелять себе за спину нельзя, всё равно ни в кого не попадете.
- Цель можно выбирать только **на линии видимости**. Если перед вашей целью внезапно оказался кто-то или что-то ещё, ваша пуля летит в него. Поэтому прятаться за укрытиями можно (но помним, что укрытие — это только то, за что можно спрятаться зайдя и не приседая). Если противнику видна ваша голова (неважно, только ли она или ещё что-то), в вас можно попасть.
- **За спиной товарища** можно только перезаряжаться и прятаться, стрелять нельзя — ваша пуля попадет в него. С **укрытиями** то же самое — чтобы выстрелить, нужно выйти из-за укрытия.
- Не забывайте помочь вашим врагам понять, что их уже хорошенько поджарило нейробластером. Если человек не замечает вашего огня, крикните ему «Ранен!» и промаркируйте его как-нибудь («Ранен, Кастор», «Ранен, мужик в форме СБ» и так далее).
- И повторимся: не забывайте о **золотом правиле**: все возможные неточности нельзя учесть, так что любую спорную ситуацию каждый из вас трактует во вред себе. Ради уменьшения срачей и повышения замеса ©  
Что касается поиска дыр в правилах, то действуем по прекрасному правилу Кендера: «Друзья, в

правилах есть дырки и недоговорки, если вы их видите, то не используйте, будьте нормальными».

## Ранения

Первая пропущенная Атака (то есть которую вы не приняли на Блок) выводит вас из боя. Ваше состояние будет зависеть от того, из чего в вас попали.

Вне зависимости от того, сколько человек вас атаквали, повреждение считается единичным. То есть не важно, один человек или трое.

Если атака была и нейробластером, и парализатором, то ранение будет от нейробластера. Ущерб от парализатора не учитывается.

Если вы ранены, вы ждете окончания боя. Первая помощь, оттащивание в госпиталь и т.д. проводится только после конца боя, тогда же вступают в силу последствия ранения.

Парализатор:

- парализация на 5 минут (300 секунд);
- пострадавшему плохо 1 час (невозможно принимать участие в боевых действиях) — тошнота, головокружение, дезориентация в пространстве.

Если за день человека поражали из парализатора более чем 5 раз, это приводит к серьезному повреждению нервной системы и к тяжелому ухудшению здоровья, которое необходимо лечить в госпитале.

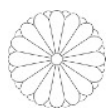
Нейробластер:

- повреждение нервной системы, приводит к тяжелому ухудшению здоровья, лечится только в госпитале, невозможно передвигаться без посторонней помощи;
- после лечения пострадавшему плохо 1 час (невозможно принимать участие в боевых действиях).

Более подробно ранения и прочие состояния здоровья будут описаны в общих правилах по медицине.

Что нужно делать, если вас ранили в бою:

- примите горизонтальное (в случае грязи — на корточках) положение, чтобы вас точно не приняли за сражающегося;
- держите ваше оружие за ствол или за лезвие (если вы дрались в ближнем бою);



- можно и нужно отползти в сторону, чтобы не мешать продолжать боевые действия и не получать случайных пинков от ваших более удачливых коллег (будь в зоне драки, но не блокируй раненым телом дверь ☺);
- ожидайте оказания помощи после боя.

## Силовое поле аут-леди в бою

Силовое поле выдерживает 2 попадания, после чего отключается: после того, как в вас прошла вторая атака вы должны сразу же отключить светодиоды и поднять вуаль. С этого момента у вас нет защиты в виде поля.

Силовое поле защищает от атак снаружи и изнутри. То есть даже если у вас есть оружие, но при этом включено силовое поле, вы не можете им пользоваться (будет рикошет, и вы выстрелите сами в себя).

Если вы хотите сами отключить силовое поле, чтобы участвовать в бою, вы можете это сделать **только в начале боя** (после маркера «Атака!»). **Важно!** После того, как поле отключено, его уже нельзя включить — бой происходит быстро, необходимо реагировать, у вас просто нет времени его включать.

Помните о том, что хотя силовое поле и выдерживает попадания, ни одному нормальному цетагандийцу не придет в голову прятаться за аут-леди со включенным силовым полем. Даже понимая, что поле защитит ее, цетагандиец скорее закроет аут-леди собой, нежели воспользуется ею как щитом!

## Обездвиживание

Обездвижить без согласия можно только парализованного человека. Необходимо узнать у игрока, какой вариант обездвиживания он предпочтет:

1. Символический — фейковая петля или вообще ничего. Не предполагает возможности развязаться.
2. «По жизни» ремнем или иным достаточно широким и мягким предметом (платок, шарф, [широкие кожаные наручники](#)), с возможностью развязаться «по жизни». Важно: не перетяните связываемому кровотоки. Запрещено связывать чрезмерно туго или тонкими травмирующими веревками.

Обездвиженного человека нельзя оставлять одного более чем на 15 минут. С игроком необходимо играть

— разговаривать, допрашивать, рассказывать байки — что угодно, что вы сможете придумать.

Обездвиживание не может длиться дольше 30 минут. По истечении этого времени постарайтесь любым способом завершить эту игровую ситуацию.

## Обыск человека

Обыскать можно только человека, который не сопротивляется (парализован или находится под угрозой). Узнайте, какой способ игрок предпочтет:

1. «По жизни», ощупыванием, можно попросить снять верхний слой одежды.
2. Бесконтактно, опросом («Что у вас в левом кармане куртки?»), лгать и недоговаривать при этом запрещено.

## Дуэль

Дуэль — это бой один на один. Обычно проводится в присутствии секундантов. После вызова на дуэль секунданты решают вопросы места, времени и оружия. Непосредственно перед дуэлью секунданты озвучивают правила дуэли, кому принадлежит право первого удара, а также предпринимают последнюю попытку уладить дело миром. После дуэли секунданты оказывают первую помощь пострадавшим или заботятся о транспортировке тела.

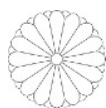
Дуэль проводится на дуэльном оружии — нейробластерах (модельно — заряженный Nerf).

Участники и секунданты сами определяют, по каким правилам пройдет дуэль.

Результат дуэли — это всегда тяжелое ухудшение здоровья. Достижение этого результата — по тем правилам, которые вы определили (3, 5, 10 попаданий — сколько хотите).

Дуэлей до смерти нет. Жизнь любого цетагандийца принадлежит императору, поэтому он не имеет права расстаться с ней на дуэли.

На игре будет удобная спортивная площадка с покрытием, где можно со всем комфортом проводить дуэли.



## Убийство

Чтобы гарантированно убить персонажа, необходимы следующие условия:

- «Правило первого дня» закончило свое действие.
- Персонажа нужно ввести в состояние тяжелого ухудшения здоровья (или он должен в нем уже пребывать).
- Если это **не было сделано дистанционно**, последующее время до летального ухудшения здоровья (это 30 минут, если пострадавшему не была оказана первая помощь) **вы должны провести рядом с раненым** и проследить, чтобы ему не оказали ни первую, ни медицинскую помощь. Фактически — это акт добивания, растянутый во времени.
- Хотя бы часть времени вы должны посвятить разговору. Постарайтесь как можно интереснее сыграть этот момент, проявите эмоции, дайте понять, за что вы убиваете.
- После этого персонаж переходит в летальное ухудшение здоровья и затем умирает. Подробности об этих состояниях — в правилах по медицине.

- Если вы хотите гарантировать, что жертву не вернут к жизни при помощи криозаморозки, необходимо красочно отыграть, что после смерти вы разбиваете жертве голову. Будьте осторожны, не ударьте человека по жизни.

## Самоубийство

Самоубийство осуществляется только самостоятельно и должно сопровождаться словесным маркером «Лучше смерть».

Совершить самоубийство на игре можно только одним способом: выстрелить себе в голову из нейробластера (не стреляйте из нерфа по жизни).

Самоубийство приводит к летальному ухудшению здоровья и последующей смерти. Невозможно оживить персонажа даже с использованием криозаморозки.

## Особые виды оружия

На игре могут присутствовать сверхсекретные виды оружия. Если вы будете таким атакованы, вам дадут сертификат. Защиты от таких видов оружия нет, некоторые из них способны игнорировать даже силовое поле.



# Медицина

## Общие положения

В этом тексте описаны общеизвестные правила, касающиеся медицины на игре. Внутренние закрытые правила для медиков про детальный отыгрыш будут выданы им в частном порядке.

Главное лечебное заведение на игре — **Имперский госпиталь Эты Кита IV**. Он является самым крупным, самым современным и самым оснащенным медицинским учреждением на Цетаганде. Помимо обычной лечебной деятельности, в Имперском госпитале занимаются психопрограммированием и прикладной генетикой. Деления на специализации нет. Медицинские модели будут высланы игрокам блока в индивидуальном порядке.

Госпиталь принимает всех нуждающихся в лечении без ограничений.

Квалификацией медика может обладать не только врач Имперского госпиталя. Персонажи, имеющие такую квалификацию, узнают об этом из своего груза.

Лечение тяжелого ухудшения здоровья, криоразморозка производятся только в условиях стационара. Стационаров на игре четыре: один находится в Имперском госпитале, другой — в посольском квартале (в посольском квартале любое помещение может использоваться как стационар), третий — в лаборатории Звездных Яслей, четвертый — в лаборатории леди Ини д'Анвар.

Имперский госпиталь ведет карточки пациентов в электронной системе карточек. В отношении этой системы работают правила по Взлому.

При обращении в госпиталь пациент обязан показать игровой паспорт.

## Вещества и антураж

На игре присутствуют медикаменты и некоторые специфические вещества. Чаще всего это наклейка-маркер — для использования ее нужно наклеить на инъектор и отыграть введение препарата. Препарат может также иметь сертификат с описанием действия и возможных побочных эффектов. После введения

вещества, снабженного сертификатом, игрок читает сертификат и отыгрывает эффект.

## Инъекторы

Инъектор моделируется:

- а) шприцом без иглы;
- б) капельницей без иглы;
- в) иными не общеизвестными приспособлениями (к таким приспособлениям прилагается сертификат, в котором написано, что приспособление делает инъекцию).

Инъекторы многоразовые, если в сертификате нестандартного инъектора не сказано обратного. Для зарядки инъектора необходимо наклеить на него наклейку-маркер нужного препарата. Заранее заряжать инъектор нельзя, только непосредственно перед применением. Если вы нашли где-то инъектор с наклейкой, он не считается заряженным. После введения желательно отклеить наклейку и выкинуть, но можно и просто клеить новую поверх старой.

## Перевязочные средства

- пластырь (моделируется лейкопластырем на полимерной основе, ширина — 50 мм)
- пластырь (пленка для упаковки)

## Общеизвестные медикаменты

- синергин (наклейка на инъектор — SNG)

Без сертификата. Прекращает парализацию (но не последствия), имеет кардиостимулирующий и противошоковый эффект.

- универсальный анальгетик (наклейка на инъектор — ALG)

Без сертификата. Прекращает парализацию (но не последствия), имеет кардиостимулирующий и противошоковый эффект.

- универсальный антибиотик (наклейка на инъектор — (BAC))

Без сертификата. Снимает лихорадку, купирует или предотвращает заражение.



Вышеприведенные медикаменты отыгрываются по описанному эффекту.

Всем вышеперечисленным мы обеспечиваем стационары. Количество препаратов ограничено и возобновляется раз в 12 часов (игротехник приносит новые наклейки).

## Специфические вещества

На игре могут присутствовать специфические вещества, действие которых описано на прилагающемся к ним сертификате.

## Состояние здоровья

**Правило первого дня:** в течение первых 24 часов игры (до 20:00 29 апреля) состояние здоровья ухудшается только до «тяжелого» — т.е. умереть нельзя. Редчайшие исключения возможны, но должны быть проведены через мастеров при согласии всех заинтересованных сторон.

**Тяжелое ухудшение здоровья.** К тяжелому ухудшению здоровья приводит одно попадание в бою или результат дуэли. Также к тяжелому ухудшению здоровья могут привести некоторые другие причины, описанные в особых сертификатах (например, карточка заболевания или специфическое вещество). **После окончания действия «Правил первого дня»:** если не оказать помощь в течение 30 минут, состояние переходит в летальное.

**Летальное ухудшение здоровья.** Появляется только по окончании действия «Правил первого дня». К летальному ухудшению приводит прогрессирование нелеченного тяжелого ухудшения здоровья или самоубийство. Также к летальному ухудшению здоровья могут привести некоторые другие причины, описанные в особых сертификатах (например, карточка заболевания или специфическое вещество). Состояние, приводящее к неминуемой смерти — то есть, его нельзя вылечить. Персонаж до 2 мин. изображает смертельную боль, затем умирает.

Пожалуйста, играя в ухудшение здоровья с медиками или другими игроками, не ограничивайтесь словами типа «тяжран» — опишите, куда именно вас ранили, что у вас болит, как вам плохо, как вы истекаете кровью — в общем, постарайтесь добавить к функциональной стороне вопроса отыгрыш. Помните, что в жизни люди описывают, где и как у них болит, а не сообщают, сколько потеряли хитов.

**Психологическое воздействие.** На персонажа может быть оказано психологическое воздействие: самый расхожий пример — это психопрограммирование, однако бывают и другие виды воздействия. Они отыгрываются карточкой, которую вам передает другой персонаж. Необходимо выполнить то, что написано на карточке. Как правило, воздействие такого рода практически не осознается, вы думаете, что действуете из собственных побуждений.

## Лечение

Медицинская помощь на игре бывает трех типов: первая помощь, непосредственное лечение и закладка в криокамеру.

### Первая помощь

Сама по себе первая помощь не является лечением, она только позволяет временно отсрочить ухудшение состояния раненого. Оказать первую помощь может любой человек, у которого есть необходимые медикаменты: пластырь (игрокам необходимо завести себе лейкопластырь на полимерной основе шириной 5 см), анальгетик, антибиотик (можно получить в Имперском госпитале) по одной дозе. На повязке необходимо написать время оказания первой помощи.

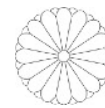
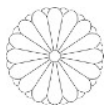
Важно: Имперский госпиталь — это просто точка распространения медикаментов, они находятся там «в свободной продаже» (условно, экономики на игре нет), и их выдача желающим не может быть ограничена ничем, кроме разумных соображений распределения — у госпиталя не бесконечный запас.

Оказать первую помощь можно только один раз.

После оказания первой помощи время до ухудшения состояния увеличивается на 30 минут.

### Лечение

Тяжелое ухудшение состояния помимо первой помощи требует обязательного лечения. Лечение тяжелого ухудшения здоровья, криоразморозка производятся только в условиях стационара. Стационаров на игре четыре: один находится в Имперском госпитале, другой — в посольском квартале (в посольском квартале любое помещение может использоваться как стационар), третий — в лаборатории Звездных Яслей, четвертый — в лаборатории леди Ини д'Анвар.



Для полного эффективного излечения персонаж обязан соблюдать все предписания врача. Постарайтесь красочно отыгрывать процесс лечения и последствия.

Непосредственные правила лечения, обращения с криокамерой и прочих манипуляций будут выданы медикам в индивидуальном порядке.

## Криокамера

В течение 15 минут после смерти можно поместить пациента в криокамеру и впоследствии попытаться вернуть его к жизни.

Исключения:

- вернуть к жизни нельзя, если труп после смерти намеренно и сильно повредили головной мозг.
- вернуть к жизни нельзя, если персонаж совершил самоубийство.

**Успешность** возвращения к жизни определяется прокидыванием кубика Д-6 (или аналогичного кубика электронного приложения). Удача — 4 и больше. Мы рассчитываем на вашу честность.

В Имперском госпитале имеется 2 криокамеры (моделируются спальником со специальной табличкой). Закладку в криокамеру может осуществить любой медик в любом месте полигона, разморозку можно провести только в стационаре. Другие стационары могут завести себе по одной криокамере.

При закладке в криокамеру после выполнения всех необходимых манипуляций игрок под маркером «вне игры» идет на мастерку. В тот момент, когда его соберутся оживить, его нужно вызвать в стационар.

Лежание в криокамере не может длиться дольше **2 часов**. Если срок превышен, обратитесь к игротехнику, он решит проблему в зависимости от причин просрочки.

После криоразморозки пациент переходит в состояние границы между тяжелым ухудшением здоровья и летальным. Сразу же после разморозки медики обязаны произвести необходимое лечение в соответствии с состоянием персонажа.

Криокамеру можно **повредить** или **освободить** без проведения разморозки. Для этого с криокамеры надо снять бумажку с именем замороженного и отдать игротехнику. При этом персонаж, который в ней лежал, погибает.

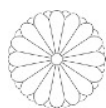
## Иные медицинские манипуляции

**Инъекция.** Введение препарата в организм при помощи инъектора. Персонаж не может подкрасться к другому персонажу и сделать инъекцию тайно (но можно сделать инъекцию персонажу, который не сопротивляется, поскольку обездвижен, парализован или находится под угрозой). Также могут существовать особые виды дистанционных инъекторов, способных сделать инъекцию тайно.

**Забор крови.** Забор крови осуществляется при помощи пробирки-катетера (отыгрывается маркированным красной изолентой шприцом без иглы), которой производится «взятие крови» из локтевого сгиба. После «взятия крови» игрок должен показать обратную сторону игрового ID (там находится генокод), а забирающий кровь — ее сфотографировать. Для успешного анализа забор крови должен осуществляться в «стерильных условиях»: берущий кровь должен отыграть антисептическую обработку места забора и последующее наложение повязки. Подкрасться и взять кровь тайно никак нельзя (но можно у персонажа, который не сопротивляется, поскольку обездвижен, парализован или находится под угрозой). Образец помещается в индивидуальный пакет. Умением забора крови обладают персонажи с навыками медика. Провести анализ пробы крови можно только в стационаре.

**Генетический анализ.** На игре возможна расшифровка генома или определение родства. Важно понимать, что у Звездных Яслей нет «приемной», куда обычные люди могут прийти и заказать тест. Подобные тесты официально делают в Имперском госпитале, а уже оттуда пробу могут направить в Звездные Ясли, если сочтут необходимым. Неофициально расшифровку генома может сделать любой персонаж с навыками генетика, но только в стационаре (обратите внимание, что в этом случае забор крови также должен быть сделан по правилам).

**Психопрограммирование.** Лечение различных проблем с психикой и памятью. Модель доступна персонажам-медикам. Психопрограммирование реализуется при помощи специальных карточек-сертификатов с надписью «психопрограммирование» — их не существует в мире игры, и мы просим не пользоваться в игре знанием о карточке. Невозможно доподлинно определить, есть ли на человеке



психопрограммирование. Медик может только предположить его наличие тогда, когда программа уже заработала и человек демонстрирует устойчивое необычное поведение. В том числе сам человек может не знать, что психозапрограммирован — это зависит от того, как он запрограммирован. Свободная воля человека может сопротивляться приказу и в рамках разумного искать в нем неточности и недоговоренности и использовать их, однако мы просим игроков не злоупотреблять этим, и принять как данность, что психопрограммирование — штука мощная. В спорных случаях, которые вы не можете разрешить сами, обращайтесь к игротехнику или мастеру (медицинскими моделями заведует Ева).

**Установка или изъятие имплантата (чипа).** На игре могут присутствовать имплантаты-чипы (например, контролирующие). Подобные чипы можно извлечь только в стационаре по особым правилам, известным медикам.

**Непонятные симптомы.** Также можно обратиться за медицинской помощью, если вы получили сертификат с любыми непонятными симптомами. При обращении не только описывайте симптомы, но и не забывайте их отыгрывать.

## Смерть

Постарайтесь отыгрывать смерть как можно более красочно. Дайте понять окружающим, что персонаж умирает, не уходите сразу после смерти на мастерку, позвольте другим игрокам поиграть в реакцию на гибель персонажа.

В течение **10 минут** полежите там, где персонаж скончался (если место не подходит для лежания, можно стоять/сидеть, а при чьем-то приближении сообщить словесно, что человек видит). По истечении этого срока под маркером «вне игры» идите на мастерку.

Если вас убьют рано, выход второй ролью возможен, но не менее чем через **3 часа перерыва** — это время необходимо и игроку, чтобы отдохнуть и перестать мыслить с позиции прежней роли. Время может быть увеличено в зависимости от мастерской нагрузки, мы просим это учитывать.

Вы можете заранее подготовить запасного персонажа, но нельзя выходить близкими друзьями или родственниками.



# Преступления и наказания

## Суд

На игре будет три вида суда:

1. Суд императора (не действует до воцарения императора)
2. Суд Небесной матери
3. Суд Высших

### Суд императора

Только император может быть судьей в делах, где обвиняемыми являются члены императорской семьи (императрица, принцы, царственные супруги).

Кроме того, только императору подсудны дела, касающиеся изменения государственного строя, положения сословий Цетаганды, вопросов войны и мира или затрагивающие судьбу целой сатрапии.

Таким образом, все эти вопросы сможет решить только новый император.

### Суд Небесной матери

Непубличный. Осуществляется императрицей в отношении аут-леди, которые служат в Звездных Яслях и исключительно по делам Звездных Яслей.

То есть Императрица может судить аут-леди, если кто-то из них нарушил правила Звездных Яслей или совершил еще какой-либо проступок, связанный с работой Звездных Яслей.

Если же дело касается чего-то другого, Императрица не может забирать это дело в свое ведение. В таких случаях уместно обращаться в Суд Высших.

### Суд Высших

Публичный суд, судьями в котором выступают аут-леди из Звездных Яслей. Аут-леди занимают самое высокое положение в империи, выше них — только император. А поэтому никто не сомневается в их праве судить не по букве закона, а по духу. Они решают, прав или не прав обвинитель, виновен или невиновен обвиняемый. И больше ничего.

Обратиться в Суд Высших может любой человек, находящийся в Цетагандийской империи.

Этот суд не рассматривает дело по существу — то есть не нужно предъявлять доказательства, рассматривать улики и так далее.

Обвинение предъявляет истец. Его задача — найти высокого покровителя, которого он убедит в своей правоте, и этот покровитель за него вступится. Задача оппонента — найти себе такого же покровителя и убедить его в своей правоте. Вот здесь пригодятся доказательства и улики — чтобы убедить покровителя, что ты прав, и за тебя стоит вступить.

**Важно!** Покровителями не могут выступать император, императрица, принцы, царственные супруги — их не могут оценивать аут-леди Звездных Яслей. Сами аут-леди, служащие в Звездных Яслях, тоже не могут выступать покровителями, чтобы не возникло конфликта интересов.

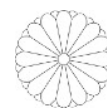
Суд Высших — это состязание в красноречии и убедительности.

Да, это не про справедливость по закону, а про то, что важнее слово того, кто выше, чье положение и авторитет более значимы. Но это суть Цетаганды. Слово аута будет выше слова гема и тем более представителя третьего сословия. Но могут быть исключения, если гем будет красноречив, а аут-лорд, например, явно не заинтересован в победе того, кому он покровительствует.

Обвинитель сам формулирует, в чем он обвиняет своего оппонента и какое он хочет для него наказание. Для этого ему дается полторы минуты. После чего выступает его покровитель, ему дается тоже максимум полторы минуты. И точно так же выступает сторона обвиняемого — он сам и покровитель. Можно обойтись без покровителей с обеих сторон (но это снижает шанс на победу), обвинитель может отказаться оправдываться и т. д. Но в конце три аут-леди совещаются минуту-полторы и выносят свое решение.

Если обвинителя признают правым, а его оппонента виновным, то обвиняемый будет наказан. Причем именно так, как требует обвинитель.

Если обвиняемого признают невиновным или требования обвинителя будут признаны



несоразмерными (даже если вина обвиняемого очевидна), то наказание, которое требует обвинитель, применят к нему самому.

Суд Высших начинает работать с 14:00 29 апреля. Проводится он в Зале для церемоний Небесного сада.

Помните, что аут-леди не могут решать ваши дела круглосуточно, поэтому Суд Высших не работает с десяти вечера до десяти утра. Ну и после 23:00 30 апреля (когда в игре прекращают работать все официальные организации).

Работает по факту обращения в суд. Но помните, что у вашего оппонента должен быть минимум час на подготовку и пять-десять минут на сам суд.

## Регламент

1. Обвинитель сообщает своему оппоненту, что хочет вынести дело на Суд Высших и знакомит его с обвинением (наказание можно не сообщать, по желанию).
2. Обвинитель передает игротехнику заявку на Суд Высших.
3. Через час собирается Суд Высших. Аут-леди для суда выбираются произвольным жребием игротехника.
4. Дело заслушивается.
5. Аут-леди совещаются.
6. Выносятся приговор. Модельно нельзя отказаться от исполнения приговора (неважно, на кого он упал). Если же приговор требует смерти, изгнания персонажа или какого-то иного вывода его из игры, то персонаж по желанию получает отсрочку до конца игры (при этом нельзя убежать и так далее). Однако мы очень просим придумывать какие-то более играбельные наказания, которые не будут выводить игроков из игры.

Игротехник жребием определяет три аут-леди на каждое дело и так же за час извещает каждую из них о том, что она выбрана судьей и в какое время пройдет суд.

Доказательства на суде во время игры всегда более скучны, чем выступления других людей. Поэтому мы вводим такой суд, который хорошо отражает сословные принципы Цетаганды. Неважно, как ты убедишь покровителя, доказательствами или красноречием, главное, чтобы он решил, что за тебя

стоит заступиться. Тем более, всегда есть люди, которые готовы будут выступить за справедливость.

И мы намеренно не хотим давать никаких критериев и законов. Пусть персонажи внутри игровой ситуации сами решают, какой приговор вынести.

## Процессуальные вопросы

Мы не создаем свод законов Цетаганды. Вы можете ориентироваться на известные принципы права и здравый смысл. Система права на Цетаганде весьма гибкая, и мы не хотим создавать слишком много никому не нужных бумаг.

На игре имеют значение только важные дела — убийство, государственная измена, наследование власти в клане или созвездии и прочее. Мелкое хулиганство, драки и прочие незначительные правонарушения мы игнорируем (такие дела можно решить, договорившись между собой).

Расследование уголовных дел — это сфера Имперской службы безопасности.

Но это не касается тех дел, которые будет переданы принцам на Небесном турнире — они изымаются из ведения ИСБ.

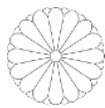
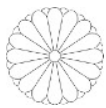
Задача ИСБ провести расследование, выявить подозреваемого и подготовить доказательства.

Тот, кто хочет выступить истцом, имеет право ознакомиться с материалами и заключением ИСБ по делу. Также ИСБ может самостоятельно уведомить пострадавшую сторону о проведенном расследовании.

Далее истец может подать дело в один из трех судов, описанных выше, в зависимости от его характера.

И если с делами, которые передаются на суд Императора или Суд Небесной матери все понятно, то что делать, если есть совершенное преступление, но никто из пострадавших или их родственников не хочет или не может (по различным причинам) обратиться в Суд Высших? Тогда есть три пути:

1. либо стороны примирятся и не будут иметь друг к другу претензий (но это должно быть официальным примирением с публикацией в СМИ);



2. либо истцом выступит любой человек, который считает, что он должен восстановить справедливость;
3. либо это дело будет решено за рамками игры общим имперским судом (на игре не получает решения, да, такое может случиться, чтобы такое не произошло — выступайте истцами и обращайтесь в Суд Высших).

## Расследование

Основаниями для возбуждения уголовного дела и выдачи ордера являются следующие поводы (при наличии в них достаточных данных, указывающих на признаки преступления):

1. заявление о преступлении;
2. явка с повинной;
3. сообщение о совершенном или готовящемся преступлении, полученное из иных источников.

Для проверки наличия признаков преступления можно проводить доследственные мероприятия: опрос свидетелей, осмотр места преступления, судебно-медицинскую экспертизу и т.п. Обратите внимание, на игре нет ответственности за уклонение от дачи показаний в рамках доследственных мероприятий (то есть, без возбуждения уголовного дела вы можете вызвать человека на беседу, но он может не прийти; также в этом случае допросное психопрограммирование или фаст-пенту можно применять только по согласию).

Переход к следственным действиям (задержание, обыск, допрос) происходит после возбуждения уголовного дела и выдачи необходимых ордеров. Исключение — аут-леди Звездных Яслей, любые следственные действия с ними можно производить только с санкции императрицы (подтверждение — бирка императрицы). Примите во внимание, что задержать кого-то в силовом поле невозможно, оно должно быть отключено.

**Важно!** В момент непосредственного совершения преступления любой правонарушитель может быть задержан без ордера.

После окончания следственных действий дело передается в соответствующий суд, как было описано выше.

## Улики

В некоторых делах могут присутствовать улики. Так как мы не можем создать все необходимые реальные документы, частично улики могут моделироваться следующим образом: это будет лист или иной документ, заверенный печатью мастерской группы (флорентийская лилия), на котором будет написано, что именно вы видите перед собой. Например: лист с надписью «Вы видите цветную фотографию угнанного имперского крейсера». На листе есть печать мастерской группы. Пожалуйста, побудьте в этот момент сильными игроками и отыграйте, что это действительно нужная фотография.

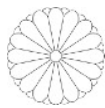
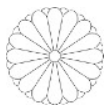


## Судебно-медицинская экспертиза

На игре возможно проведение судебно-медицинской экспертизы умершего на игре персонажа (через игротехника). В нее входит определение времени и причины смерти.

Возможность/невозможность проведения экспертизы определяет МГ, как и ее исход (удалось получить сведения или нет).

Запрос на экспертизу имеют право отправить представители ИСБ. При обнаружении трупа любым другим персонажем, необходимо вызвать представителя ИСБ, которые уже составят (по необходимости) соответствующий запрос. Если наступила смерть по неясным причинам пациента Первого Имперского госпиталя или иного стационара, медики также могут послать запрос на экспертизу.



Запрос на экспертизу составляется в свободной форме и передается любому игротехнику. Ответ займет некоторое время.

В случае, если игрок умершего персонажа еще не ушел на мастерку и может показать ID, персонаж с квалификацией медика может произвести забор крови (по общим правилам медицины) и провести посмертный анализ.

## Задержание

Задержание — это доставление в уполномоченные органы подозреваемого в совершении правонарушения.

### Принципы задержания

- задержать могут только уполномоченные представители власти — сотрудники ИСБ;
- у задерживающих при себе должен быть ордер, подписанный главой ИСБ;
- в момент непосредственного совершения преступления правонарушитель может быть задержан без ордера.

Личной неприкосновенностью обладают сотрудники посольств и представители делегаций. Подробнее в разделе «Дипломатический иммунитет».

### Ход задержания

- Задержать кого-то в силовом поле невозможно, оно должно быть отключено.
- Один СБшник может задержать одного человека.
- Необходимо подойти к задерживаемому, положить руку ему на плечо и сказать «Вы задержаны».
- Начало задержания маркируется словами «Вы задержаны». С этой секунды полностью запрещены попытки побега или отбития задержанного сторонними лицами.

### Побег

Побег в ходе задержания и конвоирования невозможен. Просто не делайте этого. Попытка сторонних лиц отбить того, кого задерживают, заканчивается тяжелым ухудшением здоровья для всех нападавших.

Побег из-под стражи и с места заключения невозможен. Если вашего друга задержали, то пытайтесь освободить его другим путем. Ходите к принцам, к главе ИСБ, к своим покровителям, уговаривайте, шантажируйте, торгуйтесь — что угодно.

Пожалуйста, не запирайте двери физически. Заключенные, будьте честны, не убегайте, оправдывая себя тем, что дверь была не заперта. Побег невозможен.

### Время содержания под стражей

- Содержание под стражей может длиться не более 1 часа. Желательно за это время провести все следственные действия.
- Можно и нужно выпускать задержанного под поручительство какого-либо лица, заслуживающего доверия (насколько то или иное лицо заслуживает доверия, решают сотрудники уполномоченного органа).

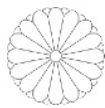
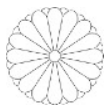
## Допрос

В рамках игры существует два вида принудительного допроса, при котором персонаж обязан отвечать правду — допрос под психопрограммированием и медикаментозный допрос (медикаментозная составляющая — фаст-пента, маркировка FSP). При этих видах допроса вкалывают препараты, которые так или иначе подавляют волю (подробности на сертификате), только при допросе под психопрограммированием допрашивающие ограничены моделью, а при допросе под фаст-пентой — ничем. Однако на начало игры готовой фаст-пенты еще не существует. Существуют персонажи, на которых не действует ни тот, ни другой вид допроса, но допрашивающий об этом узнать во время допроса не может, если персонаж притворяется.

Законно осуществлять допрос могут представители ИСБ, а также уполномоченные представители иных государств с санкции посла или главы делегации на территории своих посольств.

Также медикаментозный допрос и допрос под психопрограммированием можно произвести незаконно (согласно правилам по инъекциям).

Количество фаст-пенты на игре будет ограничено (если ее изобретут), ее не очень много, так что используйте ее с умом. Да, в реальности у ведомств ее было бы



сколько угодно, но мы хотим, чтобы проблемы на игре решались при помощи социального взаимодействия, а не при помощи волшебного укола.

Законные основания для медикаментозного допроса:

- снятие свидетельских показаний при согласии свидетеля;
- наличие уголовного дела, подозреваемым по которому является допрашиваемый.

Для проведения допроса необходимо либо действовать по правилам психопрограммирования — это могут делать только психопрограммисты (все медики — психопрограммисты), только в стационаре и только они знают, как, либо ввести допрашиваемому фаст-пенту и отдать сертификат. После того, как игрок прочитал сертификат, можно начинать допрос.

Механизм действия фаст-пенты:

Вы чувствуете эйфорию и полную неспособность лгать. Вы честно отвечаете на все вопросы, поскольку сами хотите на них отвечать. Длится 10 мин. После окончания действия: чувство опустошенности, стыд, депрессия 30 мин.

Просто допрашивать в формате беседы или допрашивать под угрозой возможно, но в этом случае персонаж может лгать. Попыток на игре нет, как и рукопашного боя (для избежания), но по договоренности с игроком вы можете это отыграть (в этом случае правдивость ответов тоже на усмотрение игрока).

## Меры пресечения

Также ИСБ может применить следующие меры пресечения:

1. Установка чипа, который впрыскивает смертельный яд при попадании в Неклиново поле (то есть, предотвращает отлет с планеты). Нелегально извлечь его может только персонаж с навыками медика;
2. Установка «электронного браслета», отслеживающего перемещения. Физическая модель браслета не требуется, определение местоположения моделируется звонком человеку и его обязанностью ответить. Прежде чем отпустить персонажа, СБШник дает ему телефоны, звонки с которых нельзя пропускать.

## Обыск

Законный обыск могут проводить сотрудники органов правопорядка при наличии ордера на арест или на обыск. Незаконный обыск может произвести кто угодно, но в этом случае обыскать можно только не сопротивляющегося (обездвиженного, парализованного или находящегося под угрозой) человека. Незаконный обыск помещения возможен только согласно пункту Проникновение в помещение (когда вас в помещение пустили, просто не знают, что вы будете его незаконно обыскивать).

Обыск человека описан в **Боевых правилах**.

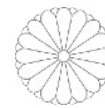
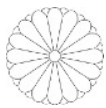
Обыск в локациях проводится по реалу. Все пожизненные вещи необходимо убрать и промаркировать этикеткой «Неигровые вещи». Эти вещи трогать запрещено. Прятать игровые вещи в неигровые хранилища также запрещено — это выводит вещь из игры до конца игры. Все, что не находится под маркером «Неигровые вещи», считается игровым и может быть перерыто и изъято. Помните, что изымая у персонажа вещи, вы начинаете нести за них материальную ответственность по жизни.

**Внимание!** Мы настоятельно просим не устраивать в комнатах пожизненный бардак и все лишние вещи убирать.

Кроме того, мы просим не прятать игровые вещи в местах, которые по определению сложно обнаружить (закапывать в лесу, прятать в труднодоступных местах, разбирать мебель для создания тайников и так далее). Это игра, и мы все хотим, чтобы она была интересной, а для этого нужно постоянно взаимодействовать. Не лишайте других игроков шанса найти нужные вещи.

## Проникновение в помещение

Законно войти в чужое помещение могут только представители власти при наличии у них ордера на обыск помещения (но не в помещения Звездных Яслей, туда может впустить только аут-леди Звездных Яслей). Незаконно самостоятельно войти в чужое помещение (включая лабораторию Звездных Яслей) невозможно — необходимо либо приходить вместе с кем-то из тех, кто там живет, и украдкой высматривать/



брать нужное, либо получать согласие хозяев, чтобы зайти в дом без них.

Физически номера не запираются, но мы **настоятельно просим** вас уважать вышеуказанное правило.

## Дипломатический иммунитет

Дипломатические представители имеют право на поддержание связи со своей страной, получение новостной корреспонденции и т.д (тайна дипломатической переписки и неприкосновенность дипкурьеров — на игре невозможен перехват дипломатической почты).

Дипломатические представители (послы, сотрудники посольств и все члены дипломатических делегаций) обладают личной неприкосновенностью. Это означает, что они не могут быть задержаны, арестованы, подвергнуты обыску, кроме случаев задержания на месте преступления. В случае задержания на месте преступления дипломатические представители могут подвергнуться личному досмотру только с согласия посла своего государства. Если же личному досмотру должен подвергнуться сам посол, необходимо присутствие третьей стороны — полномочного посла другого государства — выступающей свидетелем.

В случае совершения дипломатическим представителем уголовного преступления (только преступления) на территории Цетагандийской империи, власти Цетаганды могут сделать запрос о выдаче преступника и лишении его дипломатического иммунитета. Посол может лишить дипломатического иммунитета члена своей дипломатической миссии,

исходя из сложившейся ситуации (укрывать убийцу принца, например, было бы крайне опрометчиво).

Территория посольств считается территорией того государства, которое оно представляет, то есть обладает экстерриториальностью. Посольства неприкосновенны, соответственно:

1. цетагандийские власти не могут вступать в помещения посольства иначе как с согласия посла или же главы делегации;
2. на цетагандийском правительстве лежит специальная обязанность предпринимать все надлежащие меры для защиты помещений посольства от всякого вторжения или нанесения ущерба и для предотвращения всякого нарушения спокойствия представительства или оскорбления его достоинства;
3. неприкосновенность помещений подразумевает иммунитет от обыска, ареста и иных исполнительных мер.

**Важно!** Делегации Эскобара и Комарры проживают совместно, поэтому для совершения ареста или иных подобных действий на территории их посольств требуется согласие уполномоченных представителей обоих государств (послов или глав делегаций).

Барраярцы находятся в составе дипломатической миссии Колонии Бета и защищены дипломатическим иммунитетом.

Посол имеет право предоставить политическое убежище на территории посольства и вывезти человека, которому предоставили убежище, с планеты. Вылету дипломатических кораблей воспрепятствовать невозможно. Персонаж при этом выбывает из игры.



# Небесный турнир

**28 апреля 20:30** — церемония приветствия принцев и сатрап-губернаторов с аут-консортами, прибывших на Небесный турнир.

С момента начала Турнира принц Флетчир перестает исполнять обязанности наследника и теряет все связанные с этим полномочия. Далее до коронации нового императора никакие государственные дела не могут быть решены.

**Небесный турнир** — соревнование принцев-кандидатов. Турнир состоит из трех этапов. В первом и втором этапах принцы показывают, что они могут расследовать дела различной сложности, могут успешно организовать людей для решения той или иной проблемы. Потому что будучи императором, именно этим и придется заниматься — управлять людьми и решать их проблемы. В период расследования принцы могут привлекать к делу каких угодно специалистов — как цетагандийцев, так и инопланетников.

Дела реальные, связанные с игровыми сюжетами.

В третий этап могут пройти только два кандидата. Третий этап — это время, когда принц должен получить поддержку. Каждый, кто захочет поддержать принца, сможет проголосовать за него — потратить на это свой голос.

Победитель третьего этапа вечером вступит на престол и станет новым Небесным отцом Цетаганды. Если не произойдет успешного Переворота — о нем в отдельных правилах.

Если вы принц и вы лидируете в Небесном турнире, помните о том, что вы оставляете за своей спиной проигравших, которые могут вознамериться отнять ваш трон силой. Это сложно, но такое может случиться. И ваша задача не только победить в Турнире, но и быть готовым отстаивать свое право на власть. Все в ваших руках.

Императором становится тот, кто не просто выиграл Небесный турнир, но и сумел привлечь на свою сторону бывших соперников.

## Первый этап

**29 апреля 12:00** — церемониальное открытие соревнований. Принцы тянут жребий.

На этом этапе принцы случайным образом разбиваются на пары и каждая пара получает свое дело.

Это соревнование внутри пары — расследование. Принцы ведут независимо друг от друга. Каждому принцу будет выдан **конверт с набором данных по делу** (правила расследования, известная информация, отчет для заполнения, регламент публичного доклада). Тот принц, который первым решит дело в своей паре, пройдет во второй этап. Когда дело решено, об этом сообщают публично и лично извещают соперников. Публично сообщается только о том, что дело раскрыто, но кто победил не сообщается.

Трое принцев проходят во второй этап, трое — выбывают из Небесного турнира.

**29 апреля 20:00** — объявление результатов первого этапа Небесного турнира. Публичный отчет принцев, которые первыми решили свои дела — три отчета. Каждому принцу дается 5 минут на доклад. Регламент доклада будет у каждого принца в его конверте.

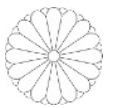
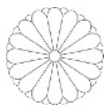
## Второй этап

**30 апреля 10:00** — передача полуфиналистам дел, начало Второго этапа.

Трем принцам, который прошли во второй этап, дается два дела. Кто первым решил любое одно дело, проходит в финал. Дело закрывается и выбывает из турнира. Об этом сообщают публично и лично извещают соперников.

Остается одно дело. Кто из оставшихся принцев первым успеет его решить, тот проходит в финал. Третий принц выбывает из Небесного турнира.

Таким образом два принца проходят в финал, третий выбывает.



**30 апреля 15:00** — объявление результатов второго этапа Небесного турнира. Публичный отчет принцев, которые первыми решили свои дела — два отчета. Каждому принцу дается 5 минут на доклад. Регламент доклада будет у каждого принца в его конверте.

## Третий этап

**30 апреля 15:30** — начало голосования за финалистов.

В финал Небесного турнира пройдут два принца. Они покажут, что умны, решительны, умеют действовать и решать проблемы. Теперь народ Цетаганды выражает свое мнение — эта традиция связана с тем, что первый император Цетаганды Исами Тенно был выбран на общем голосовании акционеров корпорации Бионикс. Теперь корпорация стала империей, но каждый цетагандиец по-прежнему может отдать свой голос за будущего императора (голосуют только подданные Цетагандийской империи).

Вес голоса представителей разных сословий — разный.

Голос представителя третьего сословия принимается за 1 единицу.

Голос гема — 2 единицы.

Голос аута — 3 единицы.

Голос целиком и полностью отдается за одного кандидата. Отозвать свой голос нельзя.

В Небесном саду будет размещен пункт голосования. Чтобы проголосовать, необходимо заполнить маленький бланк (будет в конверте игрока), куда вписывается имя того принца, за которого вы голосуете. Бланк отдается игротехнику. Результаты голосования будут публично отображаться по ходу голосования.

Победитель голосования станет императором — если не произойдет Переворота (о нем в отдельных правилах).

**30 апреля 18:30** — завершение голосования.

## Вступление на престол

**30 апреля 21:00** — церемония вступления на престол нового императора.

## Как проводить расследование и сообщать об его окончании

В период расследования принцы получают специальную бирку, которая означает, что они ведут официальное расследование. Она позволяет принцам использовать любого военного или сотрудника службы безопасности, чтобы они привели свидетеля на допрос. Для этого принцу необходимо передать бирку военному или сотруднику ИСБ, а тот выполняет это поручение. Любой, кому будет предъявлена такая бирка, обязан проследовать на допрос. Убегать и скрываться уже после того, как бирка была предъявлена, нельзя. Более подробно допрос свидетеля будет описан в правилах по преступлениям и наказаниям. После того, как поручение выполнено, свидетель доставлен к принцу, бирка возвращается.





Бирку нельзя прятать, портить, уничтожать. Бирка — это игротехническое выражение приказа, она сделана для того, чтобы не вводить понятие виртуальных отрядов и тому подобного.

Чтобы сообщить о выполнении дела, необходимо заполнить бланк отчета по делу (из полученного принцем конверта) и приложить необходимые материалы. В бланке отчета будет прописано, что необходимо выяснить, чтобы дело считалось раскрытым. Недостаточно просто указать ответ на вопрос, необходимо привести доказательства (какие конкретно — будет написано в регламенте конкретного дела). Для каждого этапа будут одинаковые критерии раскрытия дела.

Заполненный бланк и материалы по делу нужно будет передать игротехнику Небесного сада в специальном конверте. Игротехник будет находиться в специально отведенном месте, его будет легко найти.

Время передачи дела фиксируется. После чего дается полчаса на проверку. Если дело решено, оно «выбывает», сопернику сообщается о том, что он проиграл. Если соперник в течение получаса проверки успевает сдать решенное дело, он, увы, все равно выбывает из турнира.

Публично сообщается о том, что определенное дело решено, но кто победил, не сообщается до официального оглашения результатов этапа.

## Важные моменты и принципы Небесного турнира

Пожалуйста, не забывайте о **золотом правиле**: все возможные неточности нельзя учесть, так что любую

спорную ситуацию каждый из вас трактует во вред себе. Ради уменьшения срачей и повышения замеса © Фрам

Что касается поиска дыр в правилах, то действуем по прекрасному правилу Кендера: «Друзья, в правилах есть дырки и недоговорки, если вы их видите, то не используйте, будьте нормальными».

Если случится такая ситуация, что к моменту окончания первого этапа ни один из принцев не сможет решить ни одно дело, то мы продлим время до 9:00 30 апреля и дадим каждому из принцев подсказку.

Если на первом этапе только один принц сможет решить дело (что очень-очень маловероятно), то он и будет победителем. Но время коронации не сдвигается, Переворот все еще возможен. Все оставшиеся дела будут переданы в СБ (или желающим принцам) для дальнейшего расследования уже вне модели Небесного турнира. А у всех появится чуть больше времени на свои личные сюжеты и неформальные мероприятия.

Если на первом этапе два принца смогут решить свои дела, то второй этап пропускается, но голосование начнется в срок.

Если по итогу голосования будет ничья, то выиграет тот принц, который раньше решил свое дело на втором этапе Турнира. Если оба финалиста решили одновременно на втором этапе, то победит тот, кто решил раньше на первом этапе.

И помните: всех нюансов не предусмотреть, поскольку расклад сил очень сложный и не подразумевается каких-либо предустановленных моментов. Поэтому в случае чего мастерская группа возьмет паузу на полчаса, чтобы ~~нервно-кур~~ спокойно решить все вопросы.



# Переворот

## Преамбула

Если вы принц и вы лидируете в Небесном турнире, помните о том, что вы оставляете за своей спиной проигравших, которые могут вознамериться отнять ваш трон силой. Это довольно сложно, но такое может случиться. И ваша задача не только победить в Турнире, но и быть готовым отстоять свое право на власть. Все в ваших руках.

Правителем становится тот, кто не просто выиграл Турнир, но и сумел привлечь на свою сторону бывших соперников, чтобы они не обернулись против него.

Переворот можно начать только 30 апреля. Переворот может произойти только один раз, контрпереворот невозможен.

**Важно!** Чтобы участвовать в боевых действиях, все сторонники принца, который начал переворот, носят цветную повязку на руке (атласная лента для повязок будет выдана мастерами). Участвовать могут не только военные и спецслужбисты, но и гражданские персонажи.

## Ход переворота

30 апреля

15:30 — начало голосования за финалистов Небесного турнира

18:30 — окончание голосования

18:30 – 20:00 — период, во время которого можно начать переворот

Через 10 минут после завершения переворота необходимо сообщить время коронации нового императора. И начать церемонию вступления на престол до 22:00.

Как только начался переворот, судьба титула императора решается вооруженным путем. Тот принц, кто получит императорский штандарт после финальной битвы за императорский дворец — победитель, именно он решит, кто будет императором. Это может быть он сам или тот принц, которого он захочет сделать императором.

Императором может стать только принц Джияджа.

Если вы — победитель Небесного турнира, то в ваших интересах вмешаться в Переворот, защитить Дворец и свою власть. После Переворота вы уже ничего не сможете сделать.

## Первый этап — взятие под контроль ключевых точек

Переворот начинается с атаки на одну (или несколько) ключевых точек:

- Первый имперский госпиталь
- Штаб-квартира Имперской службы безопасности
- Звездные Ясли

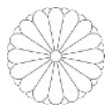
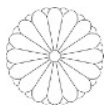
У каждой из этих точек с 18:30 до 20:00 будет дежурить игротехник, который будет следить за возможными атаками на точку и отслеживать бой. Решения этого игротехника принимаются безоговорочно.

Для начала боевых действий в каждой из этих точек, необходимо выполнить определенные условия:

- Первый имперский госпиталь — содействие хотя бы одного медика, работающего в этом госпитале;
- Штаб-квартира Имперской службы безопасности — содействие хотя бы одного сотрудника ИСБ;
- Звездные Ясли — содействие хотя бы одной аут-леди, работающих в Звездных Яслях.

По факту это содействие означает, что вас «пустили внутрь», потому что иначе захват невозможен, у всех этих зданий отличная охрана. Чтобы содействие было засчитано, эти люди должны находиться у точки на момент начала атаки и у них должна быть бирка принца, чьих людей они «впускают».

Человек со биркой принца говорит игротехнику: «Мы идем на штурм». После этого дается сигнал свистком, и у всех есть 1 минута, чтобы присоединиться. Все, кто находится в этот момент в атакованном здании (или зданиях), могут либо присоединиться к бою, либо вынуждены ждать его окончания. Сбежать можно только одним способом — успеть присоединиться к бою, после чего сбежать по правилам.



После окончания минуты ожидания снова сигнал свистком, после которого присоединиться к бою невозможно. Бой начинается и модерируется игротехником.

Бои за точку физически происходят не в помещении, а возле флагштока, установленного на улице рядом с этими точками (но считается, что как бы в помещении). Защитниками могут быть кто угодно, кто там находится в момент атаки на точку, а не только люди, работающие в госпитале, ИСБ или Звездных Яслях.

После того, как бой завершился, боевые действия на точке прекращаются, она переходит под контроль нападавших, если они победили. Если нападавшие проиграли, точка все еще под контролем законной власти. Захват точки моделируется снятием штандарта Звездных Ясель, Имперской службы безопасности или Первого имперского госпиталя. Пока штандарт не снят, точку можно атаковать.

Находящиеся в тот момент внутри здания люди после взятия точки под контроль не могут сопротивляться при атаке на них внутри здания.

Для того, чтобы начать второй этап, необходимо взять под контроль хотя бы одну точку из трех.

Контроль двух точек дает возможность на втором этапе всем восставшим получить способность «скорость» на время боя за Дворец.

Если под контроль будут взяты три точки, то восставшие получают способность «уклонение» на время боя за Дворец.

Обратите внимание, что полученные дополнительные способности можно будет применить **только при штурме Императорского дворца**.

Можно объединяться. То есть Переворот могут начать совместно два и больше принцев, но в финале придется разобраться, кто все же победитель.

## Второй этап — штурм Императорского дворца в Небесном саду

С момента начала первой атаки на ключевые точки до начала боя за Императорский дворец (на карте — Зал для церемоний) внутри Небесного сада должно пройти не больше 1 часа.

Штурмующие и защитники должны собраться у флагштока с императорским штандартом (будет

находиться перед входом в большой шатер). Начало боя за Дворец начинается в тот момент, когда человек с биркой принца (или сам принц), чьи люди захватили как минимум одну точку, говорит игротехнику: «Мы идем на штурм» и предъявляет снятый с точки штандарт (или штандарты, если точек было захвачено больше). После этого дается сигнал свистком, и у всех есть 1 минута, чтобы присоединиться.

После окончания минуты ожидания снова сигнал свистком, после которого присоединиться к бою невозможно. Бой начинается и модерируется игротехником.

После чего штурмующим и защитникам дается 1 минута, чтобы разделить на две или три группы в зависимости от количества участников. Количество групп озвучат игротехники. Если будет мало людей, группа останется одна.

Дальше игротехники разводят группы по точкам возле Императорского дворца и одновременно дают начало бою.

После окончания боев игротехники проводят оставшихся на ногах персонажей к флагштоку с имперским штандартом. Далее происходит последний бой или последние переговоры. Все разборки даже внутри партии должны быть завершены до снятия штандарта. Снять имперский штандарт может только принц.

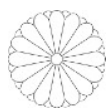
Бой за Дворец считается одним боем, поэтому время отсчета до ухудшения состояния пойдет только после окончания боя. Также и лечить можно только после, но никто не мешает отыгрывать всяческую помощь, оттащивание в более теплое место (в шатер) пострадавших и так далее. Нельзя уносить с поле боя и прятать раненных. Все только после окончания.

### Важно!

После снятия имперского штандарта запрещены Бои — Эта Кита IV взята под контроль. Победивший в Перевороте принц получает полный иммунитет к любым способам устранения — считается, что его охраняют как зеницу ока. Переворот завершен.

Через 10 минут после завершения переворота необходимо сообщить игротехнику в Зале для церемоний время коронации нового императора. Напоминаем, что императором может стать только принц из правящей семьи Джияджа.

Церемонию вступления на престол нужно провести до 22:00.

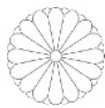
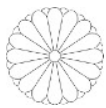


## Постскриптум

Результат военного переворота всегда сложно принять. Однако в данном случае это означает, что принц, который сумел победить (неважно, поднявший мятеж или защищавший Императорский дворец), поистине доказал свое право на власть. Ваш персонаж может внутренне не принять этого императора, однако цетагандийский менталитет таков, что внешне

персонаж сохранит лицо и признает новую власть — а все последующие интриги останутся за рамками игры.

Новый император может принять решение о дальнейшей судьбе Цетаганды, изменить ее государственное или социальное устройство, заключить мир или начать войну. Также он может даровать преступнику прощение или же высочайшее повеление уйти с честью из жизни, или приказать что угодно другое в рамках логики мира.



# Восстание

Восстание можно поднять в одной из сатрапий (включая Девятую сатрапию, но за исключением Эты Кита IV) — и таким образом привести сатрапию к отделению от империи.

Поднять восстание можно только во время Переворота. Это единственная ситуация, которая гарантирует, что у центральной власти не будет достаточно сил, ни чтобы противостоять мятежу, ни чтобы в последующие несколько лет заниматься возвращением сатрапии в лоно империи.

После начала Переворота на Эте Кита IV (и до его окончания) можно объявить Восстание.

## Условия для поднятия Восстания

Поднять Восстание может любой житель сатрапии, но важно, чтобы он на ней жил или работал. То есть, нельзя объявить Восстание на Оле III, не будучи ее резидентом.

Поднявший восстание — это **лидер Восстания**.

Ему необходимо выполнить два условия:

1. на его стороне принимает участие хотя бы **один представитель администрации этой сатрапии** (сатрап-губернатор, аут-консорт, гем-генерал, глава СБ сатрапии) — это символизирует поддержку восстания местными силами;
2. на его стороне принимает участие **посол** одного из инопланетных государств (в рамках игры это Колония Бета, Эскобар или Комарра) — это символизирует поддержку восстания инопланетными государствами. **Важно!** поддержать восстание можно только один раз, на несколько восстаний не хватит ресурса государства.

## Кто может принимать участие

Принимать участие на стороне Восстания может кто угодно из игроков — так как они выступают не в роли своих персонажей (см. ниже).

Подавлять Восстание могут только цетагандийцы, но с любой сатрапии. Формальный лидер не обязателен.

Кто может участвовать в бою с обеих сторон:

- военные
- спецслужбисты
- люди с дополнительными боевыми навыками — они про себя все знают.

Количество участников с каждой стороны — не больше 5 человек.

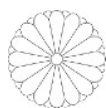
**Важно!** Лидер Восстания, представитель администрации сатрапии и посол инопланетного государства не обязаны участвовать в бою, но обязательно должны присутствовать.

## Особенности боя

В боях за сатрапию в модели космобоевки будет нюанс по мотивам правил БЖЗИ с РИ «Далан»: в бою принимают участие не персонажи из сетки ролей, а дополнительные персонажи — но обязательно близкие основному персонажу игрока (родственники, близкие друзья и т.п.) Это одновременно поможет сохранить логику сильной удаленности сатрапии от Эты Кита IV и убережет основных персонажей от смерти во время космобоевки.

Основной персонаж игрока при этом исчезает из пространства игры на Эте Кита на время боя — принимаем, что в это время его просто не получается найти. Ему приходится так или иначе руководить процессом восстания, пусть даже и дистанционно.

Дополнительный персонаж использует ваши боевые навыки.



Мы не вводим дополнительную модель космобоевки, она будет проходить по правилам обычного боя.

## Процесс Восстания

Чтобы начать восстание на планете, вам и вашим людям нужно прибыть к «Дому дуэлей» — временно он будет исполнять роль станции возле пв-тоннеля, за которую будут идти бои. Взятие станции под контроль означает отделение планеты от империи.

Дежурный игротехник либо сам будет модератором боя, либо призовет того, кто это сделает.

После получения подтверждения, что повстанцы готовы, игротехник дает двойной свистком. После этого есть 10 минут, чтобы отреагировать и противодействовать Восстанию.

По окончании 10 минут снова дается двойной свистком, после которого присоединиться к бою невозможно. Бой начинается и модерируется игротехником.

Если в течении десяти минут прибывают цетагандийские войска — начинается Бой за станцию. Если не прибывают — Восстание было успешным, сатрапия отделилась.

Если прибывают, то сторонам дается пара минут, чтобы занять позиции, после чего игротехник начинает вести бой.

Если в бою победили повстанцы, то Восстание было успешным, сатрапия отделилась.

Если в бою победили цетагандийцы, Восстание подавлено, а судьбу сатрапии и мятежников решит новый император.

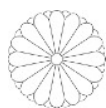
Персонажи, раненные в космическом бою за станцию, не нуждаются в лечении.

Основные персонажи тех, кто принимал участие в Восстании (с обеих сторон), могут после завершения боя вернуться в пространство игры на Эте Кита IV (например, чтобы успеть поучаствовать в Перевороте). Но есть нюанс, плата за участие в Восстании — это навыки. До конца Переворота их умения на уровне гражданских персонажей.

Те, кто поднимал Восстание, после его успешного окончания могут заявить, что покинули Эту Кита IV, но это означает выход из игры. Можно вернуться в пространство игры на Эте Кита IV, но их связь с Восстанием будет очевидна.

## Постскриптум

Восстание, конечно же, отразится на судьбах многих персонажей. Но помните о том, что каким бы ни был результат Восстания, дальнейшее развитие этой истории остается за рамками игры.



# Нарративный подход

Нарративный подход к ролевой игре — это один из трех типов подходов, выделенных Роном Эдвардсом в «теории ГНС»: геймизм, нарративизм и симуляционизм. Подробно об этих подходах вы можете прочитать в расшифровке записи круглого стола с участием Ленорана, Шатрова, Крайка на Комконе 2013 [«Игра ради игры или нарративный подход к РИ»](#).

Мы хотим немного осветить те элементы нарративного подхода, которые мы используем при создании нашей игры и ожидаем от наших игроков непосредственно на игре.

Нарративный подход подразумевает в первую очередь создание красивой истории — отдельного персонажа, группы, всего игрового мира. Это не игра на выигрыш любой ценой. Это игра, подразумевающая некое сотворчество и сотрудничество игроков в повышении замеса, в реализации конфликтов, в достижении катарсиса. Мы не призываем вас играть на проигрыш и иным образом бессмысленно «подставлять другую щеку», но хотим, чтобы вы не игнорировали красоту истории в чистой погоне за достижением цели.

Правила по Лидерству и Правило первого дня, усложненное убийство, психологическая модель и некоторые другие правила введены, чтобы заложить этот подход на базовый уровень игры. Также мы хотим дать несколько простых рекомендаций:

1. Если правила скорее мешают, чем помогают в конкретной игровой ситуации, и все втянутые в нее игроки согласны — они могут игнорировать правила. В случае каких-то крупных решений лучше дополнительно уведомить мастера. Обратите внимание, это справедливо только для ситуаций, когда игроки изначально согласны между собой и хотят сделать иначе ради своей истории, и не должно быть поводом к рулежке.
2. Все события, происходящие с вашим персонажем — это сюжетные повороты. Постарайтесь отыгрывать их не в одиночестве в темном углу, а перед другими персонажами — это сделает и вашу, и чужую историю богаче.
3. Постарайтесь не сливать замесы и конфликты — если у вас есть какой-то замес, но он, по-вашему, слишком сложный или «противоречит вашей

внутренней логике», — все-таки постарайтесь сыграть его. Скорее всего, мы заложили его не просто так, и это принесет профит всем.

4. Не бойтесь отыгрывать конфликты и не пугайтесь, когда кто-то затевает игровой конфликт с вами. Помните, что это тоже сотворчество, и на самом деле вы с другим игроком вместе делаете хорошо всей игре.
5. Найдите в себе все театральные способности и не бойтесь их применить. Играйте сильно, громко, на публику — это делает игру гораздо лучше и живее.

