

Все правила Тьмы

Принципы

В любом взаимодействии следуйте им, это сделает игру лучше - и вашу, и окружающих.

Доверяйте игротехникам и другим игрокам. Вы в надежных руках, никто не причинит вам ничего неприятного, того же ожидают от вас.

Будьте внимательны к другим игрокам – помните, что они тоже ничего не видят. Будьте чутки в прикосновениях – избегайте интимных мест. Прекратите прикосновение, если вашу руку убрали. Никаких ударов, захватов или толчков. Не будьте мудаками (с).

Не делайте резких движений. Напоминаем, что во время игры запрещено бегать, прыгать, махать руками, совершать амплитудные действия. Запрещено всё делать быстро и резко. Это небезопасно! Хотя в игре вас может подстерегать опасность, она не будет связана с большой скоростью и молниеносной реакцией.

Речевые маркеры

В ряде случаев игротехник может сказать вам одну из следующих кодовых фраз. Самих фраз и информации, которую они сопровождают, в мире игры не существует. Безоговорочно верьте и подчиняйтесь услышанному.

- **“Слушай мой голос”.** Игротехник хочет сообщить или уточнить что-то, связанное с вашим персонажем. Например, “ты ранена”, “тебе хочется побыть в компании” и т.д.
- **“Вне игры”.** Игротехник общается с вами как с игроком. Например, уточняет, всё ли в порядке, или отводит к медику. Если это требуется, по окончании взаимодействия он вернёт вас в игру фразой “В игре”.
- **“ВСЕ ЗАМЕРЛИ”.** Это фраза для экстренных ситуаций, произносится громко. Используется в случае, если игрокам что-то угрожает, а игротехник не может оперативно оказаться рядом. Если вы слышите эту фразу - замрите на месте. Когда угроза будет устранена, игротехник вернёт вас в игру фразой “В ИГРЕ”. “Таковы правила”. Обозначает, что только что сказанное находящимся внутри игры игротехником - не личное мнение его персонажа, а *настоящие правила игры*. Например: **“В следующей комнате будут ловушки. Избегайте их, а то можете получить ранение. Таковы правила”.**

Общие тезисы

Игра нон-стоп. В том, что прямо не описано в правилах, действует принцип совпадения действий по жизни и по игре. Т.е. всё, что вы делаете: едите, спите, курите и т.д. - вы делаете по игре. Туалет - полуигровая зона, там можно только общаться по игре, и то при желании.

Одна жизнь. На игре будет низкая (но не нулевая) смертность и высокая иммерсивность. Предполагается, что нельзя умереть неожиданно, но можно совершить ряд ошибочных действий, которые могут привести вашего персонажа к смерти. Если вы умерли, *выйти новой ролью нельзя*. Мы считаем, что это обесценивает полученный опыт. Можно перейти в состав игротехников или дождаться конца игры в игротехнической зоне.

Взаимодействие с предметами. *Не надо ни к чему применять силу!* Если что-то приделано куда-то хорошо, не пытайтесь его открепить. Не уносите функциональные предметы из мест, где они находятся. В случае сомнений - зовите игротехника.

Помощь игротехника. Игротехники бывают разные. *Если вам нужна помощь, поднимите руку и помашите ей*, и к вам придёт игротехник, отвечающий за ваш быт и безопасность. Не надо озадачивать любого подвернувшегося игротехника, у него может быть другая функция. Если этот конкретный игротехник не может вам помочь, он постарается позвать к вам нужного, но это может занять время.

Стикеры. Во время игры *на вас могут клеить наклейки или полоски скотча*. В некоторых обстоятельствах вы даже сами на себя будете что-то клеить. Так будут обозначены различные важные для нас метки. Если, когда на вас кто-то что-то клеил, вы перепутали игротехника с игроком, не страшно - просто что-то показалось, нервы шалят. Если вы переодеваетесь, переклейте полоски на верхнюю одежду. Если не получается справиться самостоятельно, попросите о помощи игротехника.

Структура игры

И в пятницу, и в субботу вас ждёт *общий подъём* - связанный, с одной стороны, с игровыми событиями, а с другой - с необходимостью переформатировать пространство под деятельность. Соответственно, и в четверг, и в пятницу ночью будет обратная ситуация - разворачивание спальных мест, окончание сюжетной и игротехнической деятельности. На сон отводятся комфортные и щедрые 8 часов. Если вы хотите часть этого времени протусить - это ваш выбор, но не мешайте спать остальным.

Игра будет делиться на условные циклы - они нужны нам в первую очередь для отслеживания неких внутриигровых изменений. Каждый цикл будет длиться ориентировочно 4 часа, но конкретное время может меняться в зависимости от ваших действий и нашего анализа ситуации. В каждом цикле, помимо вашего безудержного отыгрыша, будет:

- *деятельность на неких площадках* по поддержанию состояния Убежища и обеспечению его необходимыми ресурсами. Какими и как - вы узнаете уже на игре. Вся эта деятельность так или иначе не обязательна, но существенно влияет на разнообразные последствия.
- некоторые *сюжетные события*, на которые вам надо будет реагировать, принимая решения, простые и не очень, споря, работая на площадках и импровизируя.
- каждый цикл кончается спокойным временем, когда по вполне внутриигровым причинам деятельность на площадках невозможна, монстры не нападают, а *ваши персонажи осмысливают произошедшее и размышляют, как жить дальше*. Частично в свободном режиме, частично в заданных форматах. Этот этап условно обязателен и неразрывно связан с самой идеей нашей игры.

Дневники

Для некоторых моделей вашим персонажам нужно будет делать аудиозаписи. Кроме того, мы поощряем и призываем вас делать аудиозаписи и по собственному желанию.

Для этого свои диктофоны везти НЕ НАДО - вслепую обращаться с ними сложно и опасно для техники. Если вам надо сделать запись, помашите рукой, к вам подойдёт игротех, и вы на его диктофон сделаете запись, начиная с "имя, дата". Он вам скажет время записи. Все

аудиофайлы будут проходить через мастерку и раз в игровой цикл загружаться на игровой компьютер, чтобы вы могли их найти и переслушать.

Помрачения

Один из эффектов, который вы можете получить от столкновения с потусторонними сущностями - это **изменённые состояния сознания**. Мы называем их помрачениями. Помрачения чем-то похожи на эффекты от синдрома Гладстона. Но с помрачениями справляться так научились, а с эффектом Сияния - нет.

Помрачения состоят из **быстрого эффекта и длительного**. Быстрый проходит сам через указанное время, длительный - не проходит, пока его не вылечишь.

Любое помрачение записывается по формуле: **“Слушай мой голос: [быстрый эффект] [время быстрого эффекта], потом [длительный эффект]”**. Например: *“Слушай мой голос: ты чувствуешь вспышку головной боли 15 секунд, потом никогда не соглашаешься с девушками”*, *“Слушай мой голос: ты чувствуешь апатию 15 минут, потом всегда боишься тварей”*, *“Слушай мой голос: замри и кричи 10 секунд, потом всегда ненавидишь всех, кто дерётся”*.

Помрачение можно вылечить разговором с неким важным для вас человеком: это может быть ваш близкий, или человек, за которым вы признаёте роль условного психолога. Он назначается Слушателем. Беседа протекает по следующему алгоритму:

- Помрачённый находит Слушателя и говорит фразу-маркер: **“Мне нужно высказаться”**.
- Помрачённый и Слушатель находят место, где им никто не помешает и не прервёт их беседу. Если их не смущают молчаливые наблюдатели, то можно не уединяться. Но те, кто слушает, не должен прерывать беседу и вмешиваться в любом случае.
- Слушатель спрашивает: **“Что ты чувствуешь сейчас?”**. Помрачённый отвечает, пока коротко.
- Слушатель говорит: **“Вспомни историю из своей жизни, когда ты чувствовал что-то похожее? Как ты с этим справился?”** Помрачённый подробно отвечает. Тут уместно либо вспомнить похожую историю из своей жизни (по принципу close-to-home), либо придумать на ходу. ВАЖНО! В рамках игры нельзя рассказывать одну и ту же историю дважды! Если вы вторично подхватили то же помрачение, вспоминайте/придумывайте новое.
- На основании ответа Слушатель даёт задание - что Помрачённому надо сделать, чтобы избавиться от помрачения. Например: *“в прошлый раз ты напился с друзьями. Я считаю, тебе помогла компания. Найди приятных тебе людей и хорошо проведи время, не говоря ни о чём плохом”*.
- Помрачённый исполняет этот совет, прислушиваясь к своим ощущениям. Он сам волен решать, помог совет или нет. Если нет - он может попросить о другом задании или найти нового Слушателя.
- После этого Помрачённый делает аудиозапись в личный дневник, акцентируясь на том, **что нового он понял, как это на него повлияло и как изменит его поведение**.

Ещё раз коротко:

1. **Находишь человека**, находите место, говоришь, что с тобой не так.
2. **Рассказываешь историю** про то, как с тобой было что-то похожее, и как тебе удалось справиться.
3. Слушатель **даёт тебе задание**, и ты его выполняешь.

4. *Делаешь аудиозапись*, уточняя, что нового тебе удалось понять, как на тебя повлияло, и как это изменит твоё поведение.

Боевая система

Она делится на две части: ПвП (битва с персонажами игроков) и ПвЕ (битва с тварями).

Насильственных действий вне предложенных моделей нет. Обычное оружие (применяемое против людей или тварей) на игре не моделируется. Если для вас это важно, считайте, что оружие пришлось сдать на входе в Убежище. (И просто не думайте о том, почему нельзя подобрать предмет потяжелее и драться им).

Бой между людьми

Будет предыгровой воркшоп для освоения этих правил, в день игры с 19:00 на площадке до отправления автобуса. На нём обязательно надо быть!

Чтобы напасть на другого персонажа, вы должны *положить ему обе свои руки на плечи сверху* (ваша ладонь должна оказаться на пространстве между воротником и рукавом) и громко *сказать “бой”*.

Можно медленно отходить от противника, но *вырываться или резко уворачиваться нельзя*. Любого рода силовые приемы также запрещены. Зажимать противнику рот и делать прочие странные вещи нельзя.

Если на вас напали, *набирайте полные лёгкие воздуха и кричите*. Кричать нужно просто, на одном дыхании, не добирая воздуха. Когда вы перестаете кричать, если у вас на плечах всё ещё есть руки - вы оказываетесь *“избиты”*. Громко обозначьте это состояние словом *“избит”*.

Если вам положил руки на плечи один человек, вы можете *положить руки ему на плечи в ответ*. В этом случае ваш противник должен начать кричать в ответ. Соответственно, вы можете надеяться, что ваши лёгкие мощнее, или что к вам подоспеет помощь (см. ниже).

Если на вас *напали со спины*, не пытайтесь развернуться и атаковать в ответ. Вас поймали в неудобном положении.

Если на вас *напали двое* или более человек (вы чувствуете на плечах минимум две пары рук), вы должны *опустить собственные руки*, поскольку не способны сопротивляться превосходящей силе.

Отпустить того, кого вы держите за плечи, можно *в любой момент*. Если он тоже вас отпустит, вы просто разойдетесь. Если он вас не отпустит - продолжайте кричать, и, когда ваш крик окончится, вы окажетесь *“избиты”*. Можете напасть на противника снова, но он уже перевёл дыхание.

Массовая драка проходит по правилам обычной. Будет возня, вы будете нападать не на тех, вы не будете понимать, сколько противников и союзников вообще осталось - это нормально, так и задумано. Слепым драться сложно.

Общие принципы:

- Если у вас на плечах чьи-то руки - кричите.

- Если воздух в легких кончился, а чьи-то руки у вас на плечах - вы “избиты”. Обозначьте своё состояние словом “избит”.
- Если вы ощущаете у себя на плечах более одной пары рук - вы не можете никого атаковать (опустите свои руки), но должны продолжать кричать.

Игротехники могут взаимодействовать с вами по тем же правилам.

Не вырывайтесь и не пытайтесь выкрутиться - во время боя есть искушение проявить чудеса силы, скорости и ловкости, ради успеха. Не поддавайтесь ему. Помните о безопасности для себя и окружающих и не делайте резких движений.

“Избит”. Получив это состояние, аккуратно выйдите из боя, отойдите на безопасное расстояние и присядьте. Уберите с пола руки, чтобы на них случайно не наступили. Состояние ведёт к *временной недееспособности*: вы не можете самостоятельно передвигаться и предпринимать любые активные действия, в том числе громко говорить. Но можете громко стонать и звать на помощь.

У избитого можно забрать игровые предметы. Обыска нет, потому просто честно отдавайте игровые предметы по одному.

Избитость НЕ считается ранением (см. ниже).

Состояние может быть **излечено** (см. ниже) или **пройдёт само** в конце цикла.

Бой с тварями

У каждой твари есть *свои триггеры и реакции*. Вы можете их обнаружить и научиться ими худо-бедно управлять - на свой страх и риск.

После некоторого нахождения в Убежище вам известно о существовании сравнительно эффективного *специализированного оружия против некоторых видов тварей*. Оно называется **“Фазер”**, и оно похоже на пистолет. Направляете на противника и стреляете. Фазеры и патроны, предоставляют мастера, свои везти НЕ НАДО!

Игротехники сами следят, за тем, попали вы или нет, сколько раз, и как это вредит данной твари.

Против людей фазеры бесполезны.

Повреждения от тварей и аномалий

Помрачения. Их механизм описан выше.

Ранения. Вы можете получить до трёх ран - вместо получения четвёртой вы умрёте.

Нанесение раны - это жест, похожий на прикосновение когтей (мы продемонстрируем его прямо перед игрой). Этим жестом обозначается любое опасное воздействие - укус, удар, приступ боли и т.д. Не забывайте кричать от боли! После этого игротех клеит на вас маркер (кусочек скотча), обозначающий ранение.

Ловушки. Есть аномалии, срабатывающие автоматически. Если вы что-то задели, и рядом с вами раздался звук колокольчика - вы ранены. Сомнения трактуйте НЕ в свою пользу; аномалии непредсказуемы.

Иное воздействие. Вы можете столкнуться и с иными воздействиями, как *ощущенческими* (чувство холода, лёгкое онемение, лёгкое раздражение кожи), так и более сложными, объясняемыми через маркер **“Слушай мой голос”** (вас могут куда-то тащить, или вы можете умереть, если долго находитесь в ожидаемо опасном месте).

Лечение

Пока рана или избитость не перевязаны, вы чувствуете боль и можете это отыгрывать. Если вас избили, вы сами решаете, где именно вы избиты, и просите перебинтовывать это место.

Если *вас перевязали бинтом*, вам вылечили одну рану или вывели из избитого состояния.

Бинт - игровой особенный предмет, а не любой. Везти свои бинты НЕ НАДО!

Бинтовать рану нужно *поверх нанесенного на вас игротехниками маркера* - кусочка скотча.

В конце игрового цикла вы можете снять все бинты и маркеры ран под ними. Состояние “избит” в этот момент проходит само (даже без лечения). Неперебинтованные раны остаются.

Если вы ранены, ваше состояние *со временем никак не изменяется* (вам не становится лучше или хуже). Каких-то явных игромеханических эффектов от наличия ран или от их количества нет (за исключением все большей близости к смерти).

Что нужно делать для лечения иных воздействий, вы узнаете на игре.

Секс

Мы предлагаем вам использовать модель «Арс Аманди» (адаптировано с игры «Поколение»).

Чтобы инициировать сексуальный контакт с другим персонажем, вы должны совершить действия-маркеры: взять этого персонажа за руку и произнести фразу-приглашение уединиться.

Приглашённый может отказаться в любой форме.

Если обе стороны согласны, они ищут уединённое место, где садятся лицом друг к другу и берут друг друга за руки. Суть процесса состоит в том, чтобы совместить прикосновения к разрешённым зонам и синхронизировать дыхание участников.

Вы можете прикасаться, гладить, массировать друг другу руки (по умолчанию — только руки!). Ваш партнёр может расширить разрешённую для контакта зону, включив в неё плечи и шею — но он должен прямо вам об этом сказать или показать (например, положив вашу руку себе на плечо или шею). В любом случае, ваши прикосновения не должны спускаться ниже ключиц или подниматься выше мочек ушей (уши и лицо находятся уже вне разрешённой зоны). Разумеется, для физического контакта необходимо избавиться от лишней одежды: можно засучить рукава, открывая доступ к рукам, а можно остаться в штанах и майке, позволяя партнёру массировать не только ваши руки, но и плечи и шею.

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