

Мастерская группа «Империя» представляет РИ «ПРОВИНЦИЯ»

Концепция игры.

В последнее время особую популярность у нас приобрели так называемые техногенные игры. На сегодняшний день уже состоялись десятки подобных игр по всей России. Но мы хотели бы сказать вот о чем: у всех виденных нами техногенок присутствовала одна и та же болезнь – слабость сюжетной линии, - что делало игры обычными стрелялками, разве что разнесенными по местности.

Жанр нашей игры также - техногенка. Однако основной упор в игре планируется сделать на отыгрыш мира, описанного в сборнике рассказов «Осколки» (Д. и К. Орзаевы, Д.Садофьев), т.е. игра антуражная.

В плане загрузки разрешено практически все, что не противоречит миру Норрты, однако следует учесть, что игра представляет собой не обычную техногенку. Наша цель - попытаться отыграть жизнь стандартного провинциального города (отсюда и название проекта) в самом сердце страны. Война идет, но она - где-то,... а здесь и сейчас в городе совсем другая жизнь. Поэтому количество военных (да и оружия) на игре сведено к минимуму. Если кто-то не мыслит себе техногенной игры без стрельбы - вы по личному запросу получите возможность пострелять. Но боевых действий как таковых просто НЕ БУДЕТ.

ВСЕМ игрокам необходимо прочитать хотя бы 1-2 рассказа из сборника! Иначе как вы будете играть? Еще лучше, если у большинства игроков будет возможность изучить приложения к «Осколкам», которые содержат всю информацию по миру. Мастера постараются распространять оную информацию всеми доступными способами.

Организация.

1. Игра проводится в августе 2003 года.
2. Место проведения - полигон на Водинской, станция «172 км» ж.д. ветки «Самара - Жигулевское Море», Самарская область.
3. Оргвзнос - от 30 до 100 рублей в зависимости от роли, качества подготовки игрока и времени сдачи взноса (естественно, чем раньше сдается взнос, тем он меньше). Подробности в главе «Экономика». Мастерские персонажи платят минимальный взнос.
4. Игра системная, ведется в реальном времени. Поэтому, если вас ранили, а особенно тяжело, играть вы будете на больничной койке. Учтите это! В игре находится все, за исключением закрытого рюкзака, в котором могут

быть только пожизненные вещи. Неигровой территорией является только Мастерятник.

5. Воскрешение на игре отсутствует. Если вы умерли - выходите из игры насовсем, за исключением тех случаев, когда вы можете понадобиться мастерам в каком-либо качестве на игре. Страны Мертвых на игре нет. Все безвременно скончавшиеся толпятся в Мастерятнике и без особой надобности по городу не слоняются. Станет скучно - гуляйте за территорией полигона.
6. Каждый игрок имеет удостоверение личности, которое выдается перед игрой. Оно включает следующие сведения: игровое имя, место жительства, род занятий. Удостоверение имеет вкладыш, куда вносится пожизненная информация: ФИО, хронические заболевания и мед.противопоказания. Информация о заболеваниях строго обязательна! Медик на полигоне будет, но не факт, что в нужный момент он окажется рядом с вами. Отсутствие удостоверения мастерами не карается, но помните, что по игре у нас военное положение, на каждом шагу патрули, а без документов вы можете оч-чень заинтересовать Особый отдел.

О мастерах.

Мастерская группа:

Орзаева Т. (Каришка) – главный мастер;

Орзаев Д. (Оборотень) – мастер по миру, командир гарнизона;

Наумов А. (Железный) – мастер по экономике, глава филиала Имперского национального банка;

Маркелова Е. (Забава) – мастер по информации;

Садофьев Д. (Шарап) – мастер по боевке, шеф городской полиции.

Мастерские правила.

1. Мастер на игре всегда прав.
2. Если мастер не прав, см. Пункт 1.
3. Данные правила не являются окончательным вариантом, возможны уточнения и дополнения (не радикальные). Об изменениях в правилах игроки, приславшие заявки, будут своевременно уведомлены.
4. Игрок обязан знать Правила и следовать им. Претензии по Правилам рассматриваются ДО начала игры, разбор полетов проводится ПОСЛЕ. На игре мы играем!
5. Мастера находятся в игре, иногда все вместе, иногда нет. Если требуется разругать пожизненную проблему, идите сначала в Мастерятник. Если там не окажется народа, обратитесь в Пантеон. Но пожизненной объявляется действительно серьезная проблема (вроде реальной травмы, болезни либо приезда правоохранительных органов). Старайтесь игровые

ситуации разрешать игровыми же методами и не сваливайте это на плечи мастеров.

6. Пожизненные разборки (особенно с применением силы) караются в зависимости от размера безобразия, вплоть до удаления из игры и с полигона.
7. Запрещается неумеренный прием крепких спиртных напитков в дневное время, за исключением тех случаев, когда вы по легенде - хронический алкоголик. Замеченные в невменяемом состоянии игроки складируются в госпиталь либо в Мастерятник, откуда на игру выйти проблематично. Не умеете пить - отдыхайте, не мешайте играть остальным!

Требования к игрокам.

Заявка. Желательно, чтобы заявки подавались до игры, от этого, в конце концов, зависит размер вашего взноса и возможность отыграть желаемую роль. Заявка содержит следующую информацию: ФИО, игровое имя (если есть), адрес или телефон контакта, краткую легенду. Мастера обязательно подтверждают получение заявки и оставляют за собой право корректировки легенды, что, естественно, будет согласовано с игроком. Заявки принимаются по адресу: 443114 г. Самара, пр. Кирова, д. 303, кв. 4, Карине и Дмитрию, и по e-mail - oborotik@mail.ru
6_idiotsky_polk@mail.ru

Антураж. Это очень важная часть игры. У игрока должна быть одежда, оружие и предметы быта, соответствующие миру и отыгрываемому персонажу. Если вы отыгрываете нечто экзотическое, обязательно аргументируйте его появление в Городе. Если эти условия не выполняются, игрок может не выйти на игру. Подробности об антураже см. в главе «Бытовые правила».

Описание мира см. в сборнике рассказов «Осколки» и приложениях к нему. Если их нет, то вкратце мир выглядит следующим образом.

Небольшая планетка Норрта (размером примерно с наш Меркурий), одна из трех планет системы двойной звезды Гела. Две другие планеты необитаемы. На планете Норрта пять крупных материков и три океана, есть острова и один крупный архипелаг. Империя Маршатт располагается на материке Торрента, половине материка Дол-Аминат и в южной оконечности материка Роггер. В северной части Дол-Амината располагается мятежная Республика. Центральная часть Роггера необитаема из-за климатических условий (абсолютно безводная пустыня в районе экватора), а северную, довольно большую часть, занимает так называемое Содружество Вольных Городов. У северо-восточного побережья Роггера находится таинственный остров Тайкин. Его населяет раса разумных рептилоидов-тайкинов (они пошли по пути развития

биологической цивилизации, способны к телепатии, суггестии и много чему еще. Точных сведений о тайкинах крайне мало). На архипелаге Фай-Тарот в Южном Океане расположена Морская Федерация. Материк в районе северного полюса и материк Каллосто в Северо-Восточном океане представляют собой пустыни и полупустыни, поэтому они практически не заселены. Хотя слухи ходят всякие.

Что касается политической и экономической ситуации в мире. Империя Маршатт - самое крупное государство. Развита сельское хозяйство, промышленность, ремесла. Республика - небольшое государство, образовалась не так давно, но уже успела напасть на Империю. Владеет самыми крупными месторождениями полезных ископаемых. Содружество Вольных Городов - система полисов (городов - государств) в разной степени развития, основной поставщик наемников на любых войнах. Морская Федерация на архипелаге Фай-Тарот соблюдает вооруженный нейтралитет с Империей Маршатт и живет своей жизнью. Основной род занятий - мореплавание, морские промыслы. Остальные небольшие государства не играют особой роли в мировой политической ситуации, некоторые из них имеют первобытнообщинный строй.

Большинство государств на Норрте имеют уровень технического развития, сопоставимый с концом 40-х - серединой 50-х годов на Земле прошлого века. Различия состоят в развитии кибернетики и некоторых других наук на Норрте. Здесь уже есть, к примеру, боевые роботы и компьютеры, хотя и не очень мощные.

Вводная.....

«... И кто только начал эту войну? А никто уже и не помнит! Вот, казалось бы, только вчера еще была единая, неделимая и могучая Империя Маршатт а тут вдруг - раз! И уже какая-то Республика на Дол - Аминате образовалась! Представляете? И тут как началось, как началось, уж поверьте мне! Такая драка пошла! Как все остальные в нее не встряли - ума не приложу! Империя-то сперва поперла, почти до океана республиканцев выдавила, но тут Республика поднапряглась, сперва остановила наступление имперцев, а потом и медленно принялась оттеснять их обратно. Наемников наняла, своих солдат поднатаскала.... И где-то по верхушкам Амината (это горы такие) в конце - концов что-то вроде линии фронта и образовалось. Стрелки горные долбаются, форты штурмовики штурмуют, авиация туда-сюда болтается, десантура всякая, флоты туда-сюда снуют... Да еще и этот несчастный Порт - Рейнт... Сколько раз он переходил из рук в руки - уже неизвестно. Полгорода постоянно в руинах, кладбища вокруг, железа горелого вообще целые

груды... Представляете, даже нечисть всякая из этих мест убралась! Даже самая глупая и ленивая баррака из Порт-Рейнта сбежала!

Но это на линии фронта. А так - тихо везде. В глубине материков, я имею ввиду. Вот взять наш Дроггер, например! А что? У нас тихо. Даже очень тихо! Как лесных егерей от нас отослали, так и тихо стало, а то они очень уж буянить вечерами любили. Ужас! Как в кабаре наберутся, так и буянят! А сейчас в городе штурмовики гарнизоном стоят, да... Безбашенные, конечно, ребята, но зато аккуратные и вежливые! Шестой полк штурмовой пехоты, да еще и наемники, к тому же... Командир у них такой культурный, как напьется, так даже слова ругательного от него не услышишь, факт! Правда заторможенные они какие-то, глаза усталые. Говорят, что они почти весь полк в мясорубке под Бенором потеряли, к нам на пополнение пришли. Скорее всего, это правда - они недавно пункт вербовочный открыли.

А еще не так давно к нам курсанты приехали и возле Дроггера лагерем встали. Тренируются, стреляют, бегают, копают... Так заучиваются, что ночью в самоволки еле-еле бегают! Совсем загоняли ребят! Хотя у нас из-за них теперь кроме полицейских патрулей еще и гарнизонные появились. Самовольщиков отлавливают и обратно в лагерь доставляют. Вот такие вот дела...

Жулики наши с войной немного притихли. Шалят, конечно, не без этого, спиртным торгуют из-под полы, наркотики опять-таки... Но их прижали здорово, полиция, если что, не стесняется и особистов на помощь позвать, и военных... А те культурно работать не умеют - оцепят весь квартал и начинают его зачищать. Всем достается. Но Шера не трогают, он все еще авторитет. И у горожан и у жуликов. Да... А кабаре у нас что-то вроде нейтральной зоны. Полиция там не гоняет жуликов, жулики не трогают горожан, патрули не ловят курсантов... Это владелец кабаре, Меров, устроил. Он и сам не подарок, а тут еще двух вышибал нанял. Один какой-то бывший спецназовец, а второй вообще наемник с острова Дет-Россо. Они же там совсем по военке и всему боевому с детства загоняются. Ходит теперь по кабаре в своих широченных штанах и меч родовой у пояса носит, Меров ему разрешение в полиции сделал. Так что у нас в кабаре весело и спокойно.

У полиции работы прибавилось. Военное положение, да... Не дай любой из богов без документов им попасться! Все! Пока выяснят, кто ты такой, пока все проверят - сутки точно мимо пролетят! А уж если с оружием огнестрельным или холодным возьмут - вообще кранты! Не миновать нескольких лет каторжных работ в Каллосто! А еще за военную форму, если не имеешь права на ее ношение, тоже по башке настучат... Одна отрада для бывших вояк - День Ветеранов. Надо же, только один

раз в году бывшие военные имеют право потряхнуть стариной и щегольнуть мундирами! Кошмар!

Особисты шорох по всему городу наводят. У них подкрепление недавно прибыло - настоящий живой тайкин. Теперь для них никаких секретов не будет! Он даже мысли читать может, да и вообще... Что захочет, то и сделаешь, да!

Из всех учреждений сейчас у нас в Дроггере только мэрия работает, суд, банк да Медицинское Училище. Хорошо хоть частные лавочки не позакрывали, кабаре работает, салон, радио да еще газета выходит. А без этого вообще скукота была бы, факт!

Вот такие вот у нас в Дроггере дела!..»

Бытовые правила.

Отыгрываться будет типичный провинциальный имперский город Дроггер. Период правления Императора Рентора IV из династии Марршатт во время войны с Республикой.

В городе возможны следующие команды игроков:

- мэрия города. В составе – мэр, секретарша, пара чиновников, водитель, представитель Императора и пр.;
- госпиталь (военный) – главный врач, доктора, медсестры/братья (для госпиталя), раненые. Ко всем вышеперечисленным обязательное требование - реальное знание медицины. Будем проверять!;
- гарнизон – два зам.ком.полка, сержант, солдаты. На игре продолжается вербовка;
- филиал Имперского Национального банка – глава, пара бухгалтеров, секретарь, кассиры, охрана;
 - кабаре “Грань” – полностью мастерское. Но!!! Нанимаются стриптизерши, танцоры, музыканты, официанты и т.д.;
- Салон – Мадам, девушки, юноши, охрана;
- суд – судья, пара помощников, адвокат и прокурор;
- газета - редактор, пара репортеров;
- Военная Академия – куратор курса, два-три инструктора (все по жизни), кадеты;
 - горожане;
 - а также ветераны, беженцы, калеки, калики и почти все, кто угодно (по согласованию с мастерской группой).

Быт максимально приближен к реальности. Если вы лавочник - у вас должен быть товар или реальный, или очень похожий на настоящий. Ювелир желательно торгует изделиями, которые можно посчитать драгоценностями, аптекарь - лекарствами и т.д. В медучилище можно будет прослушать курсы по оказанию пожизненной медпомощи, в мэрии

е.с.о.в.с.е.м. а н т у р а ж е м . з а п е г и с т р и р о в а т ь б л а ж . а в б а н к е - о т к р ы т ь и м е н н ы й с ч е т .

В городе будет телефонная связь. Разрешено пользоваться сотовыми телефонами. Не возбраняется использование велосипедов, мотоциклов, автомобилей, вертолетов и пр.

Бытовые действия.

Это те немногие действия, которые происходят не «по жизни», т.е. которые нужно отыгрывать.

1. Секс. Отыгрыш - массаж.

2. Извращенный секс. Отыгрывается почесыванием спинки.

3. Отравление. Яд - лимонная кислота в негуманных количествах. Смерть в мучениях через три минуты. Противоядие - сода в количестве, адекватном принятому яду.

4. Прием наркотиков. Наркотики - леденцы с ментолом (не любые, а какие укажут мастера перед игрой); сигареты с ментолом - «травка». Кокаин отыгрывается нюхательным табаком.

Антураж. В основном речь пойдет об одежде, т.к. оружие, обрядовые действия и пр. описаны будут достаточно подробно. Одежда может быть обычной пожизненной и, конечно, соответствовать статусу игрока. Грубо говоря, недопустимо мэру города ходить в «косухе», а жрице Норты дефилировать неглиже. Нельзя также использовать одежду с надписями, изобличающими в вас «землян». То есть лучше, чтобы надписей (да и ярких рисунков) не было совсем. Курсанты Военной Академии одеты в камуфляж типа «березка» либо «дубок», на голове кепи того же цвета. Сержанты и офицеры могут носить кепи типа «патруль». Полицейские носят (предпочтительно) камуфляж типа «город» и кепи, можно опять же носить «зеленку». Особисты обычно одеты в штатское, предпочтительна черная джинса, возможен костюм. Жрецы одеваются соответственно богу, которому служат (заявившиеся на роль жрецов об этом узнают).

Религия.

Богов у нас много.

Есть демиург - Лоок. Точнее, он был когда-то. Лоок пришел, сотворил мир, богов, людей и удалился. Сначала были созданы братья-близнецы - Нарртог и Горрин. Первый (старший) - самый крутой, бог судьбы. Его брат, бог времени - немного слабее. Точнее, в нем есть некая червоточинка, недоработанность. Такое ощущение, что демиург, создавая его, немного слажал. Горрин всегда что-то искал, требовал, его не устраивал общий порядок вещей. И он восстал... Но об этом позже...

Вслед за близнецами была создана четверка стихийных богов, которые одновременно покровительствовали чему-то в мире людей. Богиня воды/любви - Кори, бог огня/войны - Туран, богиня

земли/подземного мира - Норта; бог воздуха/предела - Тайрин. Затем появились низшие божества - духи. Людями духи условно делятся на группы. Одна группа - реи, покровительствует искусству и ремеслам (и подчиняется высшему божеству - Турану). Еще одна группа - орри, покровительствует семье и дому (под началом богини Кори). Есть духи-покровители путешествий и, соответственно, дорог - мерки. То есть у любой дороги есть свой мерк (подчиняются Тайрину). И существуют так называемые духи природы - лоны - это покровители лесов, источников, рек и озер, гор и пещер, ветров, дождя и снега, грозы, и отдельно дух-покровитель животных - дорт. Вся эта братия, естественно, подчинена Норте. Таким образом, например, для удачного исхода путешествия жертва приносилась и Тайрину, и местным меркам, девушки, выходя замуж, приносили жертву Кори и просили ее послать к ним орри домашнего очага, а заблудившиеся пытались задобрить лону леса.

Орри и лоны похожи на женщин, реи и мерки - на мужчин. Духи в разных местах имеют свои, местные имена.

Во время восстания Горрина четыре бога вместе с духами сражались против него, но ничего не могли сделать, поскольку он был все-таки сильнее всех. Но потом вмешался Нарртог, его младший брат был побежден и низвергнут в недра земли. Там Горрин становится властителем царства грешников. Те люди, которые почитают богов, регулярно молятся им и приносят жертвы, после смерти попадают на небо, где встречаются с богами и остаются в их чертогах (Лоок-Тарта) ждать конца света. А грешники уходят в подземное царство Гортарру, где тоже ждут конца света. Когда их накопится положенное число (сколько звезд на небе и еще 6000 раз по столько), земля не выдержит их натиска и расступится. Легионы Горрина ринутся на землю, а потом на приступ небес. Начнется страшная битва, после которой не останется ничего... В общем, Пантеон имеет следующий вид:

ЛООК				
НАРРТОГ		ГОРРИН		
Кори	Туран	Норта	Тайрин	
<i>орри</i>	<i>реи</i>	<i>лоны</i>	<i>мерки</i>	<i>зорды</i>

Существует антирелигия – культ поклонения Горрину. Официально запрещена. Эмиссары Горрина ходят по земле и смущают людей. Ввергают их в грех. А если согрешил и не раскаялся – прямая дорога в царство грешников. Таким образом они приближают конец света.

В подчинении Горрина находятся также темные духи - зорды. Вера в единого (или триединого бога), а также вера в параллельные(иные) миры являются ересями и преследуются жрецами официальных культов.

На игре есть Пантеон - храм всех богов. В нем находятся алтари Нарртога и четырех младших богов. «Кровавые» жертвы - мелких животных - приносят только Турану, богу войны. Богине Кори приносят цветы, богине Норрте - плоды. Бог Тайрин принимает в жертву почти все, что угодно (исключая все живое), только это что-то должно быть сожжено на алтаре. Нарртогу жертв не приносят, кроме отдельных случаев. О них знают жрецы. А так Нарртога можно попросить о чем-нибудь - сжечь на его алтаре бумагу с записанным желанием.

Есть также святилища духов. Какие заявите - такие и будут на игре. Жертвы духам приносятся в виде ароматических курений.

Нечисть.

Лесной Дядюшка - живет, соответственно, в лесах. Чаще всего появляется вечером и ночью. Видевшие его рассказывают, что это невысокого роста лохматый и бородатый мужичонка с хитрыми черными глазками. Одет в лохмотья и телогрейку, но на бродягу не похож. Если вы ему не понравитесь, может сделать практически любую гадость. Если понравитесь, заставит сидеть с ним всю ночь у костра и общаться. Правда, утром может оказаться, что вместо одной ночи вы провели в лесу неделю или год. От Дядюшки можно откупиться только бутылочкой чего-нибудь горячительного, но всегда есть шанс, что именно в вашем случае ему просто не захочется выпить.

Домовой - живет в домах в вентиляции. Выглядит по-разному, на глаза показываться не любит. В принципе, доброе существо, особенно если его подкармливать и не ругать вслух. Хулиган по сути. Может спрятать очень нужную вещь на неопределенный срок и отдать, когда наиграется. А может и не отдать - в хозяйстве самому пригодится. Не любит домашних животных, если их завели без его согласия.

Барракка - живет на чердаках. С виду напоминает жирного бесхвостого кота с громадными нехорошими клыками. Хотя на самом деле добрый и безобидный, просто с внешностью не повезло. С людьми пересекается редко, но обычно с пользой для них. Может отыскать пропажу, если его попросить. Враждует с подвальной нечистью.

Заккут - место обитания прямо противоположно - подвал. Похож на помесь маленького человечка с крысой. Большие светящиеся глазищи, маленький носик, светлая кожица, темная шерстка вдоль хребта, куцый тонкий хвостик. Из подвалов вылезает по ночам. Злобный

кровожадный зверек, нападает на одиноких людей. Обладает гипнотическими способностями, в связи с чем не рекомендуется смотреть ему в глаза. Если подвальник вас усыпит, целым домой вы точно не дойдете - обглодает напрочь. Есть защита - оберег со знаком. Изготавливается исключительно специалистами.

Вохт - нечисть, замеченная в хулиганских действиях на дорогах. Маленькое человекообразное существо, возможно, умеющее летать, но прибегающее к этому средству передвижения, только когда его застукают на месте преступления. Меняет местами дорожные указатели, «роняет» на дороги всякую всячину от гвоздя до бревна, сужает или расширяет дороги в самых неожиданных местах. Не дружит с духами дорог и боится их святилищ, а также знаков-покровителей путников (знаки изготавливаются исключительно специалистами).

Призрак бургомистра Манова - нечто невидимое, но довольно злобное. Чем он занимается - не всегда понятно, поэтому чаще всего его можно встретить в административных зданиях. Там он шуршит бумагами в кабинетах, часто приписывая всякую абракадабру, путает архивы и распихивает документы по только ему известным местам. Также встречается на стройках, особенно незаконченных и заброшенных. Легенда говорит, что бургомистр строить очень любил, но не умел. Поэтому теперь его призрак, появляясь на незаконченных стройках, может натворить всяких дел. Доходило даже до сноса нескольких зданий, которые не охранялись три-четыре дня : исправлять то, что «настроил» призрак, было уже бесполезно. Охраной от него служит Печать Бургомистра, правда, ее нужно ставить каждый вечер заново свежими чернилами на любую бумагу в здании (на стройке - на любой блок).

Псы Горрина - собачки класса нашего ротвейлера, только покрупнее и позубастее, с глазами, светящимися в темноте. Охотятся стаей, появляются только ночью, любят полакомиться человечинкой. Если не голодные, долго гонят жертву. Взгляд в их светящиеся глаза внушает человеку панический ужас. Псы не выносят ничего, что связано с деятельностью человека, поэтому никогда не выходят к жилью и на дороги. Человеку, преследуемому Псами, достаточно просто встать на дорожное покрытие или даже на любое человеческое изделие (исключая одежду). В этом случае Псы не только не тронут, они просто не заметят человека.

Русалки - это люди-амфибии, ниже пояса человеческого тела имеют рыбий хвост. Живут в основном в океане и крупных реках. Ростом с обычного человека, отличаются необыкновенной красотой и прекрасным голосом. Предположительно, это жертвы генетического эксперимента, хотя простые люди так не считают. Мужчины-русалки с людьми не общаются и практически не показываются на глаза. Женщины

- русалки охотно идут на контакт с людьми, могут спасти утопающего, выполнить какую-нибудь просьбу. Но берегитесь! Пением русалка может свести с ума, а если у нее соответствующее настроение, то и вовсе убить. Защиты нет никакой, лучше просто не слушать, если получится.

Лунный кот Муррок - похож на обычного черного кота, только гораздо крупнее. Появляется только в полночь, только в полнолуние, только после дождя и только возле больших, глубоких луж. Муррок пьет из этих луж лунный свет, а потом тихо исчезает. Если человек застанет Лунного кота за этим занятием, то у него появится шанс кардинально изменить свою жизнь. Защиты нет никакой, прямого вреда людям не причиняет.

Боевые правила.

В городе действует военное положение, поэтому хранение, ношение или (какой кошмар!) применение карается по всей строгости имперских законов. Единственное огнестрельное оружие, которое можно хранить дома и применять в случае нападения на квартиру (войны в городе нет, но преступность никто не отменял!) - охотничье ружье. Условие - оно должно выглядеть как охотничье оружие! Никто не сможет убедить нашего мастера по боевке, что ваш стреляющий очередями «Фамас», «Штейр-АУГ» или М-16 на самом деле изящная дамская двустволка для охоты на уток. Помимо огнестрельного оружия на полигоне очень широко представлено холодное оружие - поскольку за пистолет за поясом брюк вы убудете сразу и далеко, то найденный у вас в кармане кастет или свинчатку нужно еще опознать как оружие. Поэтому предлагается следующая система:

1. Кастеты, палки, свинчатки и дубинки.

Известно, что если долго бить по голове человеку чем-нибудь тяжелым, то он рано или поздно «завернет ласты» («отдаст концы», «даст дуба», «помажет лоб зеленкой», «окочурится» и пр.) Поэтому, если вас ударили чем-нибудь из вышеперечисленных инструментов, то возможно три варианта исхода:

- а) Вас убили. Здесь все понятно;
- б) Вам сломали кости и вы попали в больницу;
- в) Вас оглушили.

Для приведения человека в состояние трупа нужно ударить его пятнадцать (15) раз, до состояния попадания в больницу - десять (10) раз, до состояния оглушения - три (3) раза по туловищу или один (1) раз сверху по голове. Соответственно, после первого (или первых трех)

ударов человек отключается, падает и молчит, пока его добивают, грабят или делают что-либо еще в зависимости от фантазии оглушившего.

Кастеты должны быть резиновыми (видели, смотрится неплохо), палки, свинчатки и дубинки - безопасными. Мастер по боевке будет проверять их на владельцев.

2. Ножи, стилеты, метательные ножи.

Здесь практически нет отличий от обычных игр и правил. Один удар любого такого оружия приводит человека в состояние легкого ранения. После второго удара - тяжелое ранение и человек отключается. Третий удар добивает его. Исключение составляют только удары ножом в основание головы и шеи, «кулуарные убийства» и попадание в вас метательного ножа. В этом случае смерть наступает мгновенно. Все оружие должно быть безопасным (помните, что мастер по боевке все на вас проверять будет?), метательные ножи представляют собой либо резиновый аналог метательного ножа, либо просто резиновый (тренировочный) нож.

Дабы не возникли споры, объявляем сразу: мечей, сабель, пик, алебард и прочих громоздких видов холодного оружия на игре нет и быть не может! Если это только не мастерская заморочка, но об этом вы узнаете на игре. Исключение - кистень. Но он должен быть не полным аналогом исторического, а больше походить на современное оружие. И, естественно, он должен быть безопасным. Относится сие «чудо враждебной человеку техники» будет к первому пункту перечня холодного оружия.

3. Огнестрельное оружие.

Нет смысла особо расписывать отличия одного вида от другого и делать сложную таблицу, поясняющую, сколько конкретно «хитов» снимает тот или иной образец: на полигоне не будет того количества оружия, которое делает это необходимым. Все оружие оказывает на человека одинаковое действие. То, что одни образцы имеют возможность стрелять очередями, а вторые только стрелять одиночными - ваши личные проблемы. Попадание в голову или туловище - труп однозначно. Попадание в конечность - отказ конечности, легкое ранение. Вторичное попадание в конечность (не обязательно ту же самую) - шок, обморок и тяжелораненое состояние.

Отдельно опишем снайперские винтовки. Их на полигоне очень мало, причем все они сосредоточены только у военных. Снайперскую винтовку отыгрывает пневматическая винтовка (ИЖ-38, ИЖ-61 и т.д.) без всяческих доработок, типа усиления пружины и прочего!! Стрельба производится только патронами типа «диабло» (пенек) и только в грудной отдел! Винтовка обязательно должна иметь оптический прицел (ну она же снайперская!). На роли снайперов пропускаются люди,

..прошедшие бесед с мастерами..показавшие свои навыки в стрельбе, и подавшие предварительную заявку. И все это при условии, что легенда команды предусматривает наличие в ней снайпера! Праздношатающихся чуваков со снайперскими винтовками не было, нет и не будет!!!!

4.Гранаты, мины, взрывчатые вещества и т.д.

Все это тоже известно. Но... Взрывы могут быть с поражающим фактором (осколки) или без. Все нижеизложенное относится к тем случаям, если осколки отсутствуют. Если заряд несет поражающие элементы, то при любом попадании осколка(ов) - моментальная смерть.

а) взрыв произошел у вас, что называется, под ногами. Конечность (или обе) оторвана с той стороны, где был взрыв, а так же шок, потеря сознания, тяжелое ранение.

б)взрыв произошел на дистанции от 0,5 до 1 метра. Контузия и потеря сознания на пятнадцать минут. После того, как вы очнулись, вы еще и ничего не слышите в течение одного часа (последствия контузии).

в)взрыв на дистанции от 1 метра до 5 метров. Если вас не задела осколки, то вы только слегка оглушены взрывной волной и теряете дееспособность на одну минуту.

г)более 5 метров. Если нет осколков, то удивленно пожимаете плечами и идете дальше.

Мины могут быть натяжного, нажимного характера или дистанционно управляемые. Возможно применение мин с замедлителем или таймером.

5.Оружие самообороны.

К нему можно отнести газовые баллончики и электрошокеры. Газовые баллончики отыгрывают баллончики с безопасными спреями, дезодорантами и аэрозолями. Единственное место, куда запрещено брызгать из такого газового баллончика - лицо человека (там глаза есть, если кто не знает). Если на вас попала струя газа, вы теряете ориентацию, начинаете задыхаться, у вас идут сопли, слюни, слезы и прочие выделения. Вы теряете дееспособность на тридцать (30) минут. Это значит, что полчаса вы ничего не можете делать, а только сидите на месте и промываете все свои отверстия холодной водой. Электрошокеры отыгрывают фонарики с яркими желтыми светофильтрами. Действуют только при касании включенным фонариком открытого участка кожи. Тот, кого таким образом ударили током, падает и лежит неподвижно тридцать (30) минут. После этого может вставать и, пошатываясь, брести куда хочет. Какое-то время наблюдается нарушения артикуляции, зрения и координации.

И еще: мир Норрты не предусматривает использования в данный исторический период арбалетов, луков, самострелов и другого, не менее эффективного чем автомат, метательного оружия. Оружие кустарного

производства может быть только по согласованию с мастерами (где, как, каким образом, зачем, почему и из чего). Ответы должны быть вразумительными. Самопал должен быть похож на огнестрельное оружие!

Медицина.

Сразу следует оговориться. Мы с вами - не люди в земном понимании этого слова, поэтому имеются некоторые особенности физиологии, которые вы должны знать и отыгрывать. Прежде всего, это повышенная способность к регенерации, что связано, в том числе, с природными условиями. Нет, новая рука взамен отрубленной у вас не вырастет, но раны заживут быстрее раза в три, чем на Земле. Однако для этого нужно квалифицированное оказание медицинской помощи и определенное время - полный покой. Все зависит от тяжести травмы.

Итак,

легкораненый без оказания какой-либо медицинской помощи может вылечиться сам, при условии, что не было большой потери крови после ранения. Через сутки, проведенный в полном покое, такой раненый может вести себя почти как здоровый человек, за исключением ограниченной подвижности и периодических головокружений. Если ранена конечность, она практически не двигается еще сутки - больно.

Легкое ранение практически вылечивается, если была оказана помощь (перевязка и медикаментозное лечение) и раненый провел лежа 4 часа. Раненая конечность может двигаться через те же 4 часа. Помощь может оказать себе и сам раненый, и любой неспециалист, если есть лекарства и перевязочный материал. Но тогда время выздоровления удлинится на 1 час.

Тяжелораненый без оказания помощи или умирает (как боги скажут!), или постепенно выздоравливает, но очень медленно, не меньше трех дней. Опять же обязателен полный покой - тогда вероятность смерти меньше. Самолечение невозможно.

Тяжелое ранение при оказании помощи и 4 часов неподвижности переходит в легкое, после повторного приема лекарств и перевязки, а также еще 4 часов покоя вылечивается. Обязательно остается посттравматический синдром, который длится еще 4 часа и состоит в ограничении подвижности и угнетенном состоянии раненого (синдром может иметь другую симптоматику!).

Протезирование. Оно достигло настолько значительных успехов, что искусственные конечности почти не отличаются от настоящих внешне. Разница состоит, в основном, в легкости управления протезом. Он не может выполнять действий, связанных с тонкой и мелкой работой

пальцев. Проще говоря, играть на гитаре протезом вы сможете с большим трудом, стрелять - тоже. А держать ложку или карандаш - пожалуйста.

Медикаменты есть только у врачей и аптекарей. Будут и у вас, если купите их в аптеке. Игровые медикаменты выдаются мастерами перед игрой аптекарям и врачам.

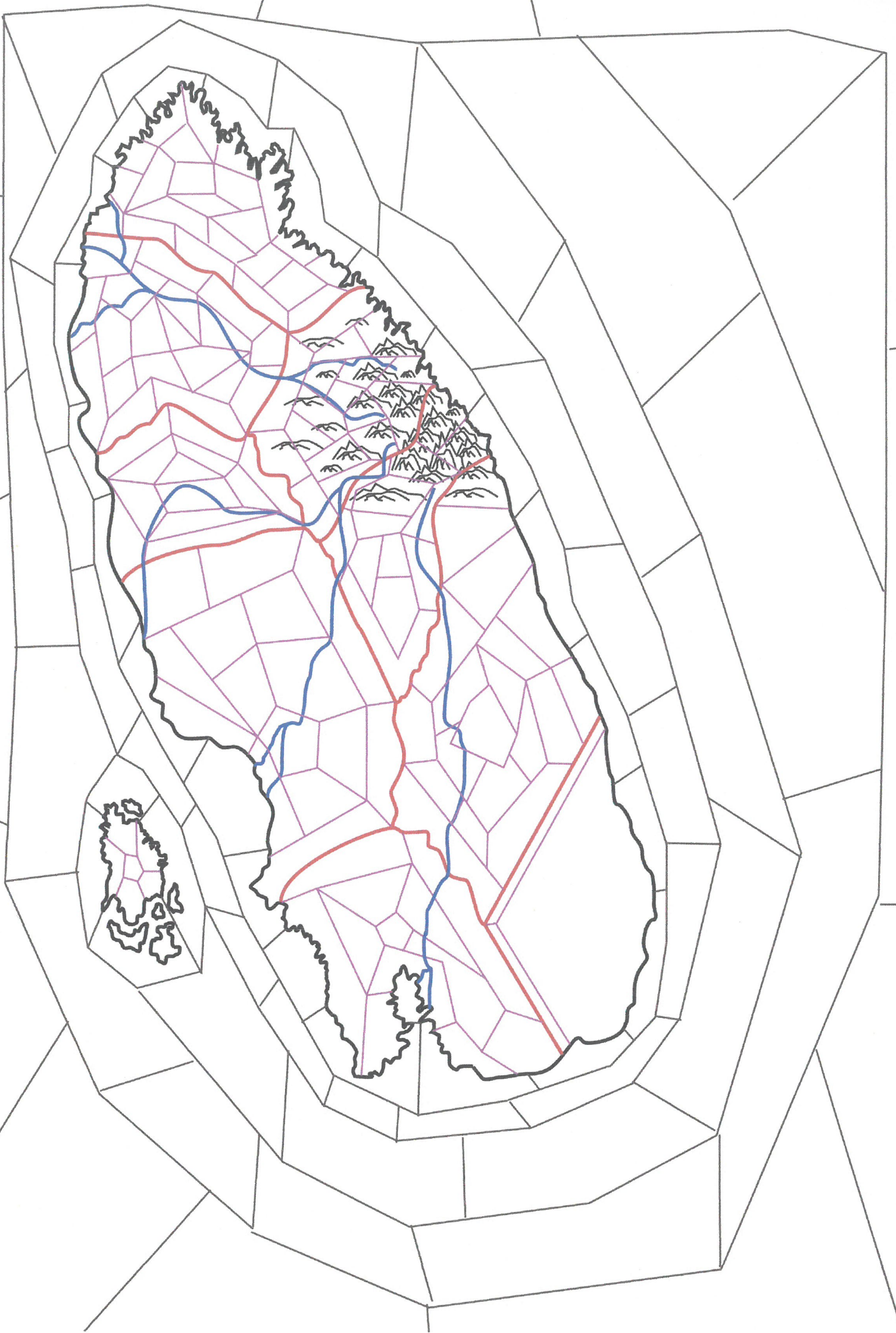
Экономика.

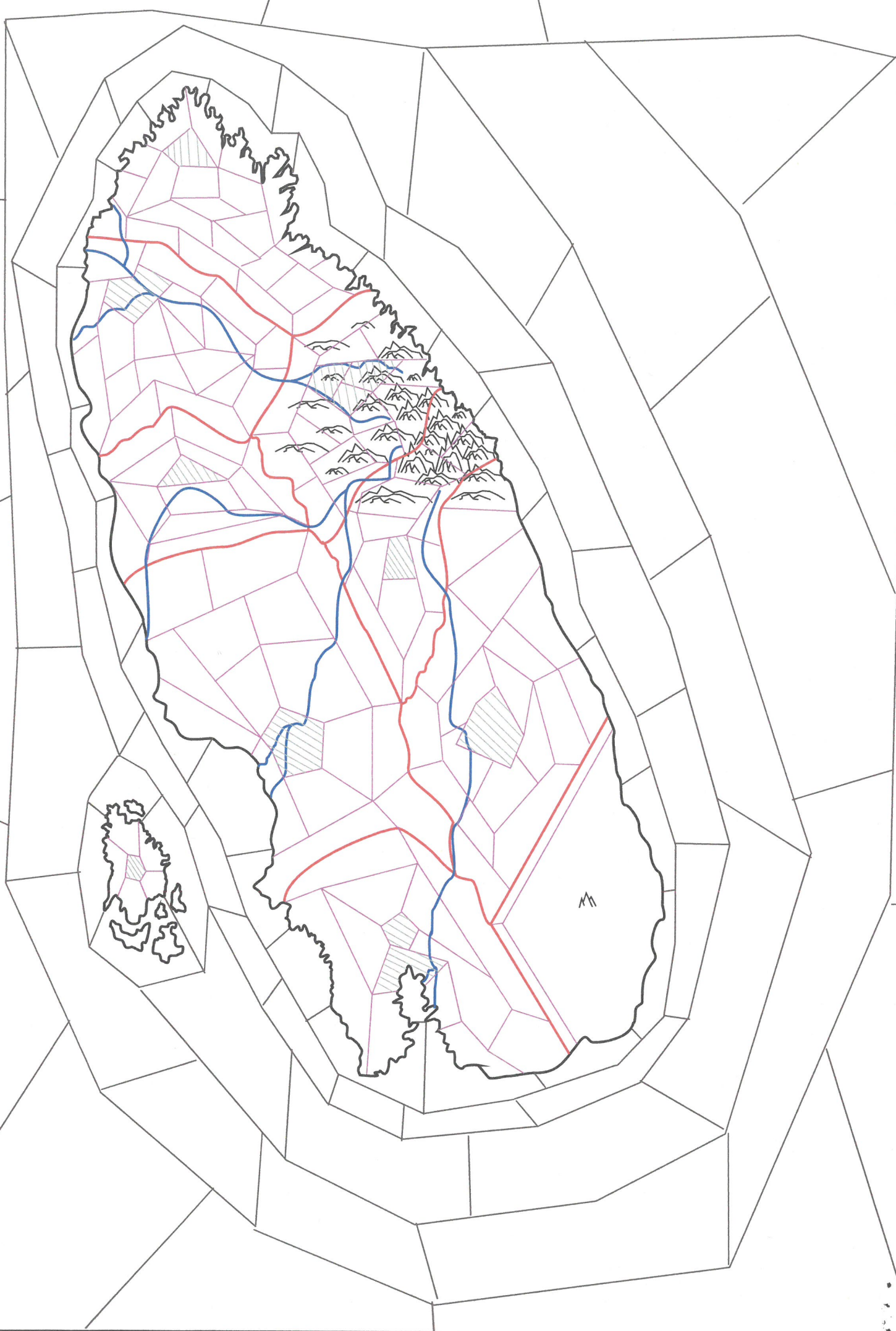
По жизни. Это касается взносов. Если Вы пришлете заявку до 1 августа 2003 года, базовый взнос составит 50 рублей. Если Вы внесете взнос до игры, он снижается до 30 рублей (это в основном касается самарцев и жителей губернии). На полигоне взнос (без предварительной заявки) составит от 70 до 100 рублей в зависимости от Вашего статуса и готовности к игре. Это оценит мастерская группа.

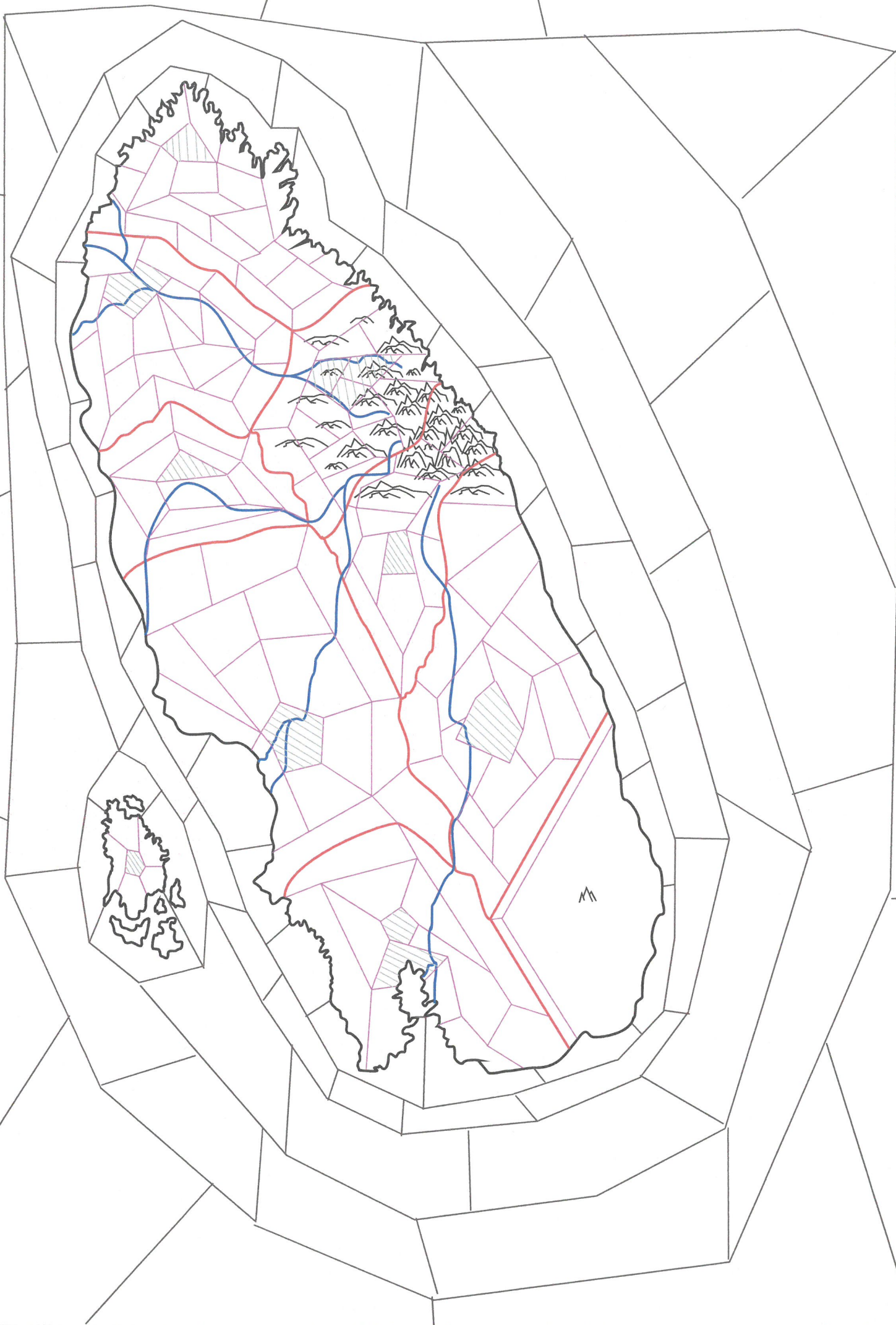
По игре. Экономических циклов и прочего нет, т.к. игровые действия считаются максимально приближенными к реальности. На полигоне имеет хождение игровая валюта - империал, которая будет выдаваться перед игрой. За империалы можно будет купить все, что продается на игре. Операции с этой валютой производит филиал Имперского Национального банка. Торговля будет опять же практически реальной. Мастера думают над возможностью вознаграждения предпринимателей.

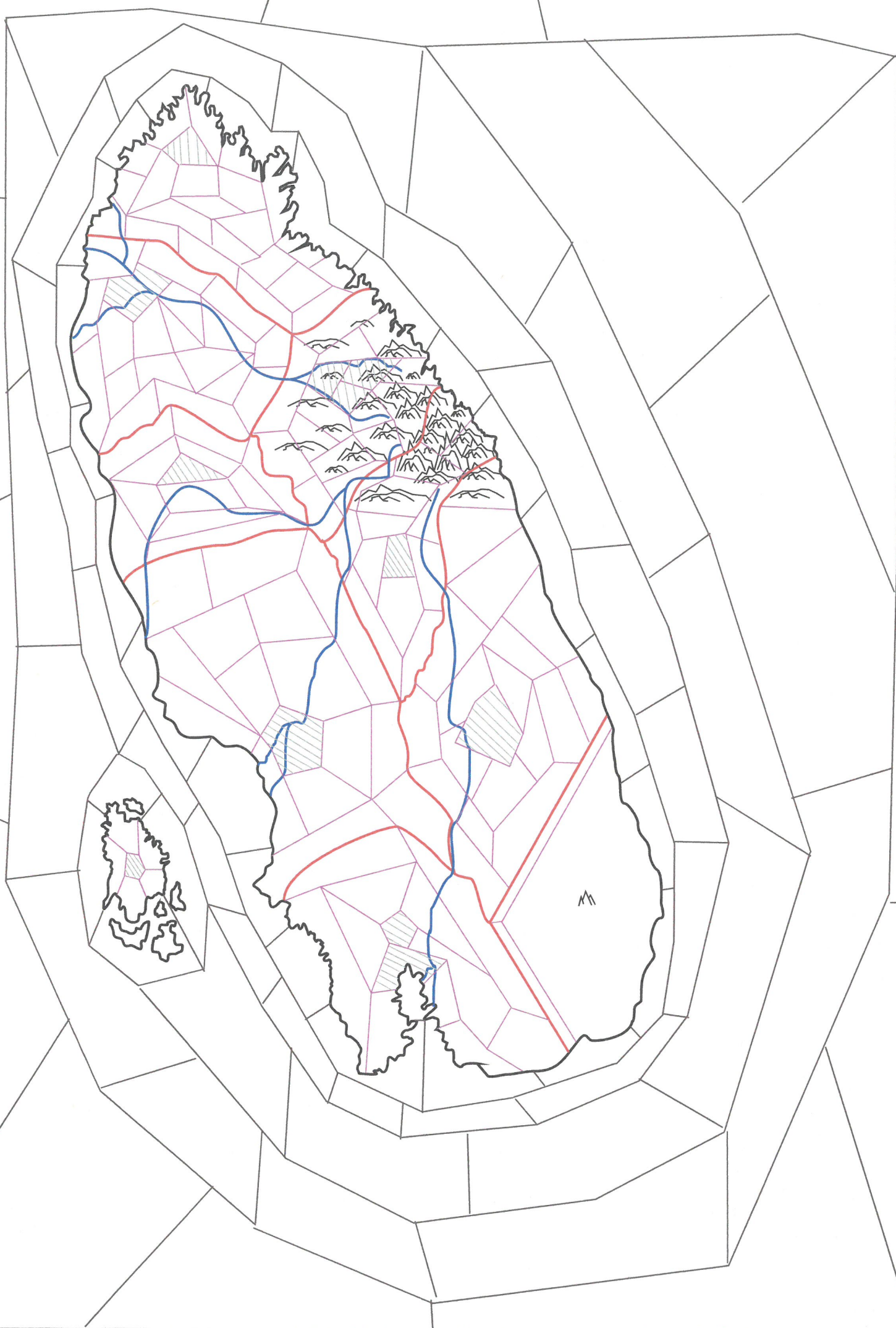
Экономические правила будут дополнены чуть позже.

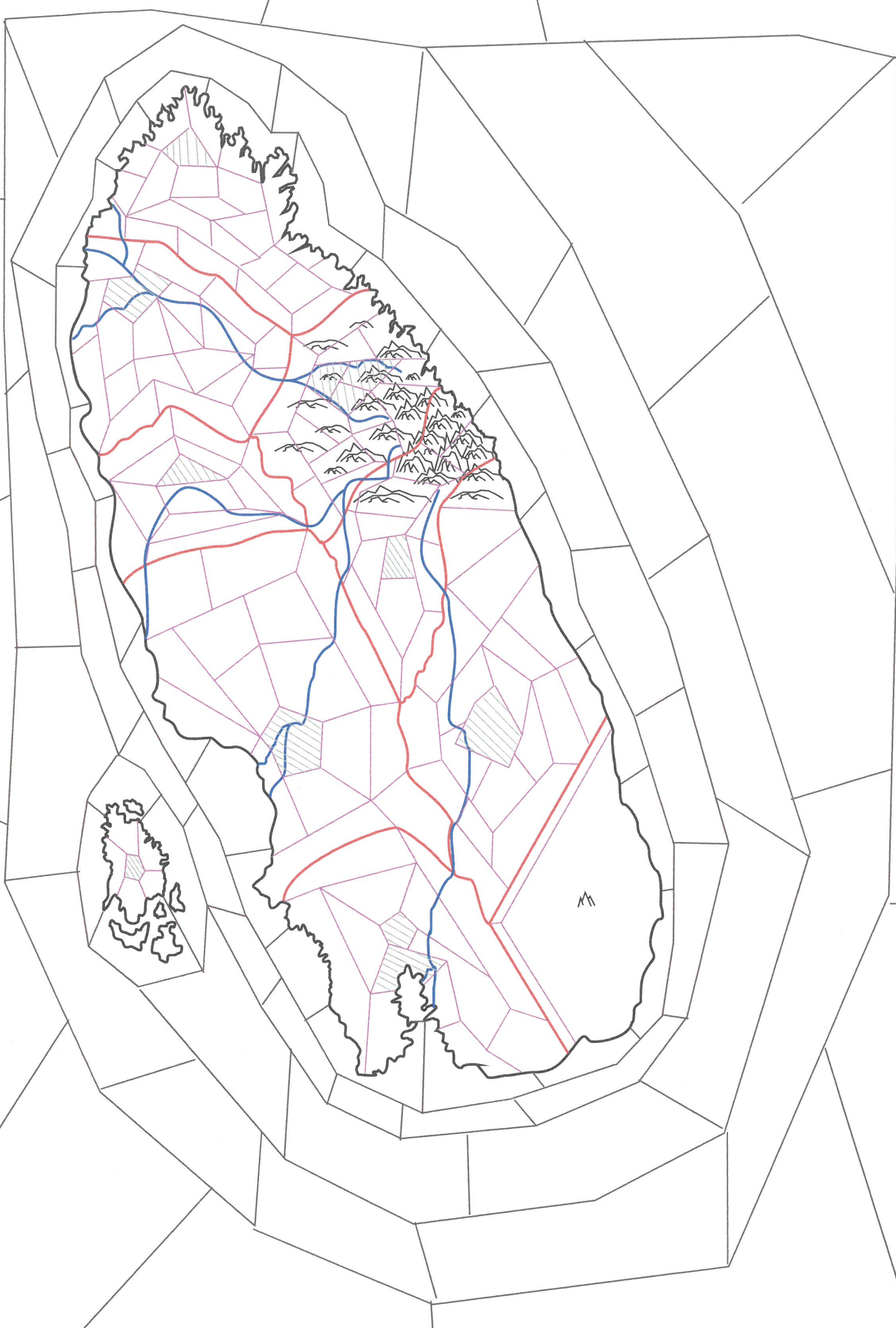
*Связаться с мастерской группой можно по адресу
443114 г. Самара, пр. Кирова, 303 - 4. Орзаевым Д. и К.
e-mail : oborotik@mail.ru
6_idiotsky_polk@mail.ru*

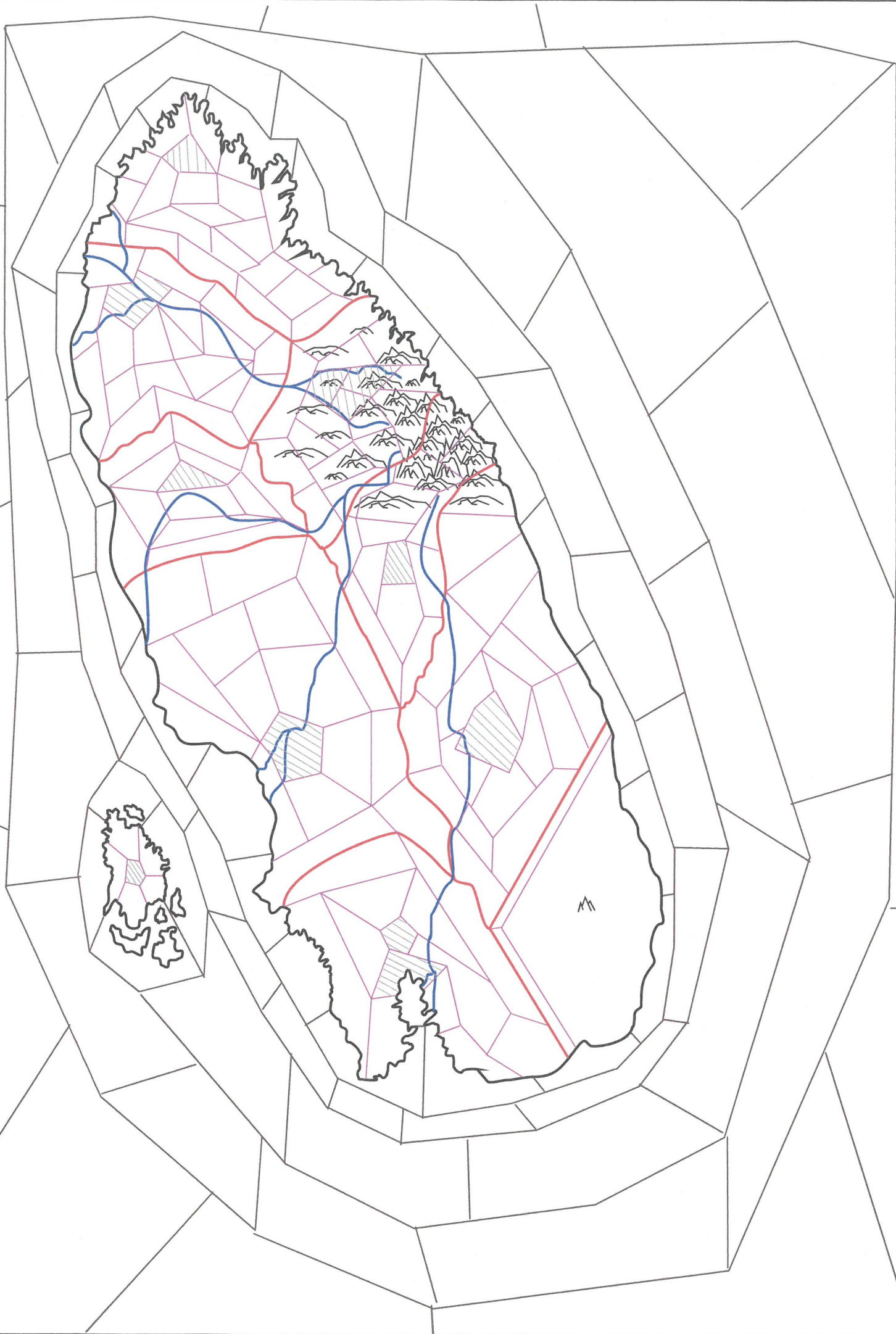


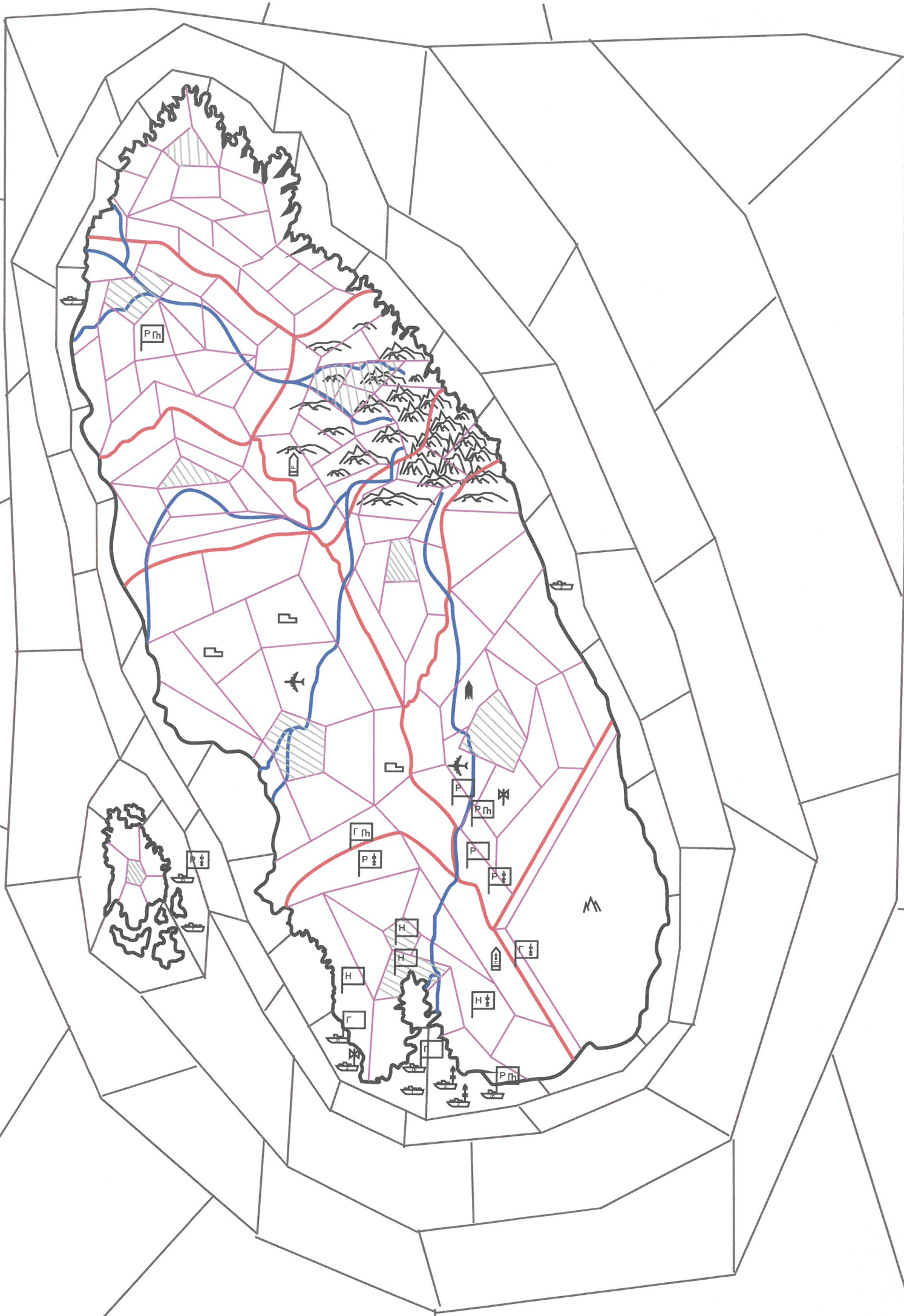


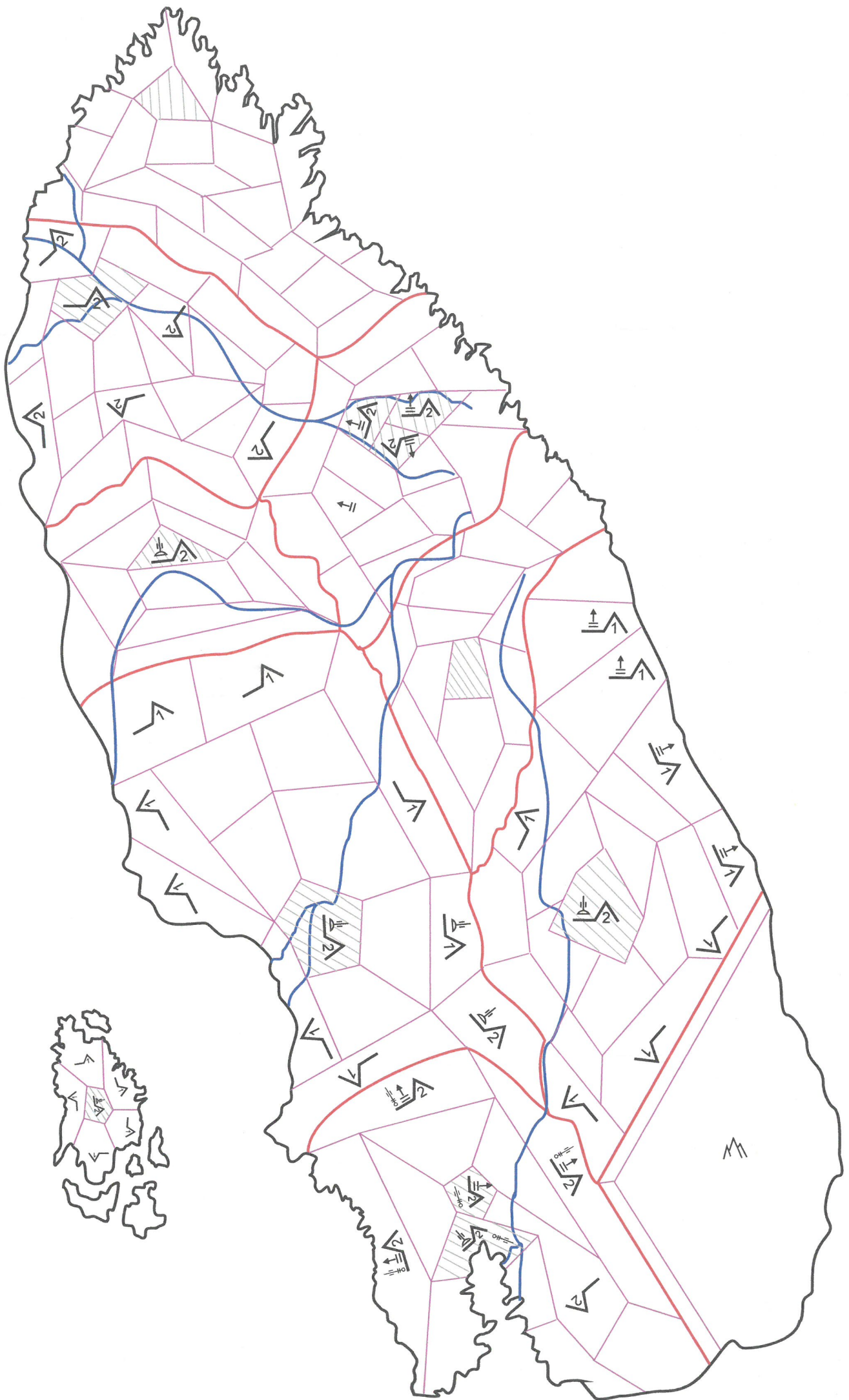












эта часть правого борта, кормовый противотанковый баллист, задраить переборочные двери между отсеками, командирам БЧ. Зоркость о готовности.

13.48 /

Правосмотрящим замесит сред гвех торпед. Оттуда команда включить реверс торпедной станции, ~~призвать~~ маневры уклонения. Кевосмотрящим ~~нажать~~ замесит на надстройке дисантного корабля ~~сотворе~~ урелитника. Баковому орудие отдам приказ сорвать по готовности, Сеть востерать по готовности.

1349

Баковое орудие открыт огонь. В. Кад командование входовую рубку дисантного корабля. В правый борт нашего крейсера лайнера попаре две торпеды от корабля крейсера на правый борт, подвигать задвижене, светометрющая о походе в орудие

5 июля 1912.

0.00

Всё в порядке. Корабль следует своим курсом.
Погода благоприятствует.

12.00

Всё в порядке. Корабль следует своим курсом.
Погода благоприятствует.

13.40

На горизонте появляются замечены два неопозна-
-емых корабля без флагов.

По сигналу, смотрящими один из них опознан, как
десантный корабль ротгерской постройки устаевшей
конструкцией.

13.45

Погода близка. Второй корабль опознан как
Навильский сухогруз. Команды обоих кораблей
занимаются переборкой груза с десантного
на сухогруз.

13.47

Право смотрящими замечен перископ
субмарины находящийся в подводном
положении. Якобы было приказано привести
в готовность боевое оружие, торпедные
спаринные зенитные орудия, тапнедромы

Нам ~~не~~ ~~надо~~ ~~было~~ ~~идти~~ ~~туда~~ ~~и~~ ~~так~~ ~~прома~~
покинуть корабль.

Предано суду. Журнал стоявшего
помощнику Саша принял решение
разделить свободу корабля.

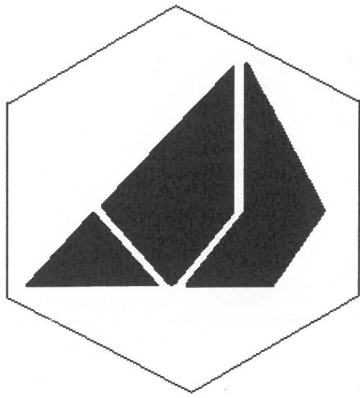
~~13~~

13.55. Замин делается строгим помощни-
ком.

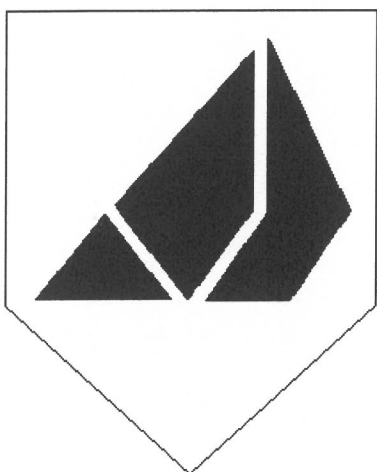
С десантного корабля по шлюпкам от-
пряглась у берега. Много комбинезов
и раненых. Мы не знаем, что это за корабль -
мы, на них нет флагов и знака видень-
ных знаков. Судебника, готовившая нам
~~притвор~~ лайнер явилась с ними заодно - с
видом, как с десантного судна. Мы
примазываем наши места рабон прошивки и
перасной шку. Мы ~~им~~



Норрта – планета.
Рентор Марршатт IV – правитель империи Марршатт.
Гросс-маршал Лон Лоррент Ренов.
Торрента – материк, где расположена Империя Марршат.
Каллосто – пустыня.
Фай-Тарот – архипелаг в Южном океане.
Дол-Аминат – материк, где расположена Республика.
Дол-Чаккра – солдатский рай.
Роггер – третий материк, где расположено много государств.
Гора Дол-Чаттра – аналог нашего чистилища.
Урротон - владыка вышеуказанной горы.
Неутар – страж ворот горы (он же Безликий).
Лоок – творец-демиург, создавший мир.
Нарртог – главный бог.
Горрин – его брат, бог-отступник.
Туран – бог огня и войны.
Кори – богиня воды и любви.
Тайрин – бог ветра и перемен.
Норта – богиня земли и стабильности.
Гортарра – царство грешников.
Лоок-Тарта – чертоги богов на небесах.
Тайкин – остров-курорт под протекторатом Империи.
Марршатт - дракон, помогший Рентору.
Гронг, Сорг-Таг - перевалы.
Дет-Россо - вольный город, располагающийся на острове. Жители Дет-Россо
превыше всего ставят воинское искусство и честь воина.



Герб династии Марршатт



Выписка из «Геральдического ежегодника».

... Герб драконьеров представляет из себя следующее:

Поле представляет собой шести-угольный щит с острым концом, направленным в низ. Цвет – пурпурный. На поле расположены три геометрические фигуры. Первая представляет собой равносторонний треугольник вершиной в верх. Вторая – сложный четырех угольник. Третий – сложный пятиугольник. Все фигуры черного цвета. Сам рисунок фигур создает ощущение усеченного треугольника с восточным концом...

Фрагмент допроса оперативниками особого отдела профессора физики и математики Имперского Университета Ала Энкова

... На самом деле герб драконьеров заключает в себе очень много информации как о драконах, так и Лооке и мире вообще.

Предположим следующее, что драконьеры обладают большей информацией чем наши ученые и инквизиция. Что из этого следует? А вот что.

Геометрические фигуры на поле щита отличается друг от друга только на один угол, да и сам щит представляет собой шестигранник. Как известно наш мир пользуется 6-тиричной системой счисления или кратной шести (12, 18 и т.д.). У нас шесть пальцев. В неделе количество дней кратное шести. И так далее. Можно предположить, что у драконов было 4-веричная система счисления или кратная, так как количество пальцев у них четыре. Кстати это косвенно подтверждает сам герб. Геометрические фигуры на самом деле стилизованный след верхних пальцев дракона.

Идем далее. По утверждением самих драконьеров между созданием людей и драконов Лоок создал богов. Внешний вид и их логика для нас так и не известна. Хотя ни кто не отрицает их наличие. Все картины, которые мы видим в храмах не является истиной в последней инстанции. Просто мы решили что боги выглядят так же как и мы. Это тоже, кстати, подтверждает инквизиция.

Так вот. Представим тенденцию развития систем счисления в виде прямой. Получаем пробел. Этот пробел равен 5-ти. То есть у богов система счисления 5-тиричная или кратная пяти. Из этого можно сделать вывод что у богов 5 пальцев.

Еще одна интересная особенность. Почему стилизация пальцев дракона на щите именно такая.

Мы привыкли к трехмерной системе координат. Ширина, длина, высота. Это символизирует первая фигура – треугольник. Сейчас наши ученые склонны считать, что есть еще одна координата – время. Это символизирует вторая фигура – сложный четырехугольник. Кстати, некоторые духи могут управлять этой координатой, тот же Лесной дядюшка. А они, духи, создания, и в чем-то жители мира богов. Опять можно предположить что и боги могут управлять временем. А это ведь другой уровень, так сказать мир. К этому миру можно отнести и самих драконов.

Вы видите опять прямую закономерность, что и счислением?

Остается следующая фигура – пятиугольник. Но не простой а с одним углом направленным во внутрь. Если это символ 5-го измерения, мира в котором живет Лоок? Причем мир который находится как бы внутри предыдущих миров. Кстати, одно из еретических утверждений это то, что Лоок находится в каждом из нас. И все это вершает шестигранник. Следующий мир?..

Отрывок из «Рукописи жреца храма Нарртога, что расположенного близ гор Аминат Горта Лютава о жизни земной и небесной», датированного 15 годом, до имперского летоисчисления.

Военные знаки различия Империи Маршатт.

Звания в Империи обозначаются цветными полосками (хомутиками) на погонах парадной униформы. Каждому званию соответствует свой цвет.

Рядовой - белый.

Капрал - серый.

Сержант - фиолетовый.

Лейтенант - синий.

Капитан - голубой.

Майор - зеленый.

Полковник - желтый.

Генерал - оранжевый.

Маршал - красный.

Гросс-маршал - золотой.

Вариант для полевой формы. Звания обозначаются черными полосками по погону формы.

Рядовой - чистый погон.

Поперек погона.

Капрал - тонкая черная полоска в начале погона.

Сержант - две черные полоски в начале погона.

Строевой сержант - три черные полоски в начале погона.

Лейтенант - одна черная полоска по центру погона.

Капитан - две черные полоски по центру погона.

Майор - три черные полоски по центру погона.

Полковник - одна широкая полоска по центру погона.

Вдоль погона.

Генерал - одна черная полоска по центру погона.

Маршал - одна широкая полоска по центру погона.

Гросс-маршал - черный погон с имперским гербом.

На левый карман формы нашивается нашивка рода войск, на правый карман формы нашивается нашивка части, но только в том случае, если часть заслужила такую нашивку и имеет на нее официальное разрешение. Кокарда - стандартный кругляш государственных цветов (черно-бело-золотой). У наемников другая кокарда - имперская корона черного цвета.

Нашивка рода войск выглядит таким образом: на круглом (шестигранном) щитке изображена военная эмблема Империи, а цвет щитка соответствует роду войск, а вокруг военной эмблемы идет название войск. Например: «Бронетанковый части Империи» и т.д. Исключение составляют штрафные батальоны. Для них не существует парадной формы и цветных нашивок. На левом рукаве куртки у штрафников одноцветная (черная) нашивка, изображающая конский череп и две перекрещенные кавалерийские сабли за ним.

Цвета:

1. Сухопутные части - коричневый.
2. ВВС - бордовый.
3. ВМФ - черный.
4. Медики - ярко-желтый.

В парадном варианте формы нашивка вышивается на наплечнике соответствующего цвета.

Награды.

Разрабатываются. Известна только одна - Серебряный Дракон. Аналог нашему ГСС. Получивший эту награду в варианте парадной формы носит небольшой кулончик в виде головы дракона. Кулончик висит на цепочке длиной десять сантиметров, которая пристегивается к пуговице левого погона.

Для приличной игры необходимо создание нескольких ситуаций, исключающих скуку и безделье на полигоне.

ВоенАкадемия найдет, чем заняться, у них тренируется и готовится к выпуску старший курс. Как вариант, ближе к середине-концу игрового времени организуем их отправку в действующие части.

Гарнизон проводит плановые тренировки, осуществляет комендантский час, охраняет небо и патрулирует окрестности. Взаимодействует с городской полицией. В городе работают вербовщики, пополняющие команду гарнизона, т.к. многие гарнизонщики отправляются в действующие войска.

В *медучилище и госпитале* нужно проработать систему занятий и загрузить хоть пару раненых(скорее, даже выздоравливающих, чтобы они вскоре могли выписаться).

Кабаре и Салону всегда есть, что делать. У них скучно не будет по определению. В *Храмах богов* нужно регламентировать и внешнюю, и внутриккомандную игру. Определить, какому богу какие жертвы приносить, как кому молиться и т.д. Жрецы и жрицы строго соблюдают иерархию. При каждом храме могут жить ученики. Странников приветствует только храм Тайрина, при нем же есть и гостиница, которая работает по мере надобности.

Город занимается своей внутренней жизнью. Торговля, мелкое и крупное воровство, учеба, работа и нищенство, а порой и просто безделье... Обычная жизнь обычного городка. Просто надо проследить, чтобы на одну лавку и торговца не приходилось 15 воров и нищих или, наоборот, не собралось полгорода аристократов, которых надо обслуживать. Из крупных мероприятий планируется проведение тезоименитства императора Рентора IV. Это можно провести в начале второго дня игры, когда она обычно начинает загибаться. Проработаем. Возможно проведение Дня Ветерана.

Мэрия в начале игры, видимо, страдает фигней - регистрирует браки, рождения и смерти, получает и доставляет письма(почтовый отдел), выносит решения по пенсиям и льготам, перекладывает бумажки с места на место. Потом готовится к празднованию Тезоименитства.

Имперский банк. Выдает ссуды под проценты, принимает деньги на хранение (реально!), обменивает валюту иностранных государств(тех же Вольных городов, к примеру). Кстати, банк можно грабить.

Мафиози и полиция, разведчики и особисты развлекают друг друга как могут. Нужна схема взаимодействия.

Имяобразование в Империи Марршатт.

Имяобразование в Империи очень просто, может даже показаться, что оно целиком и полностью совпадает с нашим современным, но это только на первый взгляд. Давайте рассмотрим конкретный пример. Гросс – маршал Лон Ренов. Лон – имя личное, данное ему при рождении родителями. Ренов – фамилия, образованная из имени отца. Соответственно, отца гросс-маршала звали когда-то Рен. Таким образом мы получаем краткое, обиходное имя человека. В официальных же документах все немного по – другому. Там между именем и фамилией вставляется еще одно, династическое имя. В случае с гросс-маршалом это династическое имя звучит как Лоррент. Это династическое имя образовано от названия местности, где родился Ренов, где жили все его предки. То есть это династическое имя носят все родственники гросс-маршала. И их родовой замок называется Лоррент. Таким образом, династическое имя образовывается из названия местности, где родился и живет его носитель. В случае, когда девушка выходит замуж, она берет династическое имя своего мужа, фамилия же остается ее.

Особый отдел.

Особый отдел – дело особое. Их немного. Их не видно. Но они везде!!! Это полный аналог нашего КГБ, немного смешанного с НКВД и даже Гестапо. Их методы дознания никем не описаны, а те, кто их испытал на себе, ничего уже рассказать никому не могут. Вот так вот. У них есть один телепат (не от слова телепатия!) – представитель второй имперской расы. Точнее, он не телепат. Он просто может заставить вас рассказать следователю о том, как в первом классе вы подглядывали за девочками в туалете и что в материнской утробе вам было тепло и приятно.

1. Жизнь может существовать лишь на планетарных системах со звездами спектральных классов G5 – M5 главной последовательности, лежащих вблизи коротковолнового круга и вблизи спиральных рукавов. В нашей Галактике есть всего 6 зон жизни (т.е. положение планетарной системы и ее место на звездном небе Земли может быть рассчитано для выбранной зоны).
2. Системообразующая звезда – Гела – звезда со спектром K8V (красный карлик). Вторая звезда – красный гигант, схлопнувшийся в белый карлик – A5VI, удаленный от Гелы на 150 а.е. Возраст системы около 8 млрд. лет. Причем коллапс красного гиганта миновал стадию сверхновой и, таким образом, не нанес ущерба жизни (подобно системе Сириуса в начале нашей эры).
3. Температура центральной звезды – 4300°K . Звездная величина $M=+8,4$
4. В солнечной системе три планеты.
5. Норрта – вторая планета системы Гелы. По размерам – около Меркурия.
Расстояние до звезды 0,51 а.е.
Период обращения вокруг Гелы – 158,6 суток (солн.) = 272 сут. Гелы.
Период обращения вокруг оси 14 часов.
Угол наклона экватора к плоскости орбиты 25°
Средняя температура 35°C
Радиус планеты 2340 км.
Сила тяжести 0,37g.
Спутников нет.
6. Климат на Норрте соответствует климату Марса 1,5 – 2 млрд. лет назад (моря, растительность). Следует учитывать, что при условиях тропиков продуктивность растений соответствует земным широтам порядка 65° из-за низкой энергии красных квантов (света красных карликов).
7. Остальной климат – в разработке.
8. На двух других планетах системы жизнь невозможна.
9. 7 месяцев по 36 дней и 20 дополнительных дней в году, при этом 6 (или 12) дней в неделе (т.е. 6-тиричная система счисления). 20 дополнительных дней образуют восьмой месяц(?)

Полиция.

Полиция в Империи большая, мощная и развитая. Преступность, конечно, есть, не без этого, но сильно она не “зарывается”, как у нас. Способствует этому сеть официальных и не очень осведомителей, неразборчивость в средствах самой полиции и т.д. Например, если полицейские не могут с чем-то или кем-то справиться, они не задумываясь просят помощи у особистов или армии. А эти вообще отморозки.

Форма. У офицера может быть черный мундир (китель/брюки или китель/галифе). Обязательна португеза (с одной шлейкой) и фуражка. Комсостав может ходить тоже в черном или в сером обмундировании. Варианты для рядовых – серый китель, водолазка (майка), однотонные штаны (от “афганки”), головной убор - ?.