

Оглавление

Раса и язык.....	3
Экономика.....	4
Внешнее обеспечение нужд тюрьмы.....	4
Деньги.....	4
Бартер.....	5
Короткий итог: кто, как и с кем рассчитывается.....	5
Правила по физическим взаимодействиям, или физическая власть.....	6
Возможные виды травм.....	6
Бои без оружия.....	7
Бои с применением холодного оружия.....	7
Бои с применением огнестрельного оружия.....	8
Оглушения и фиксация.....	8
Добивания.....	9
Примеры.....	9
Обыск.....	10
Общие понятия.....	10
Обыск человека.....	10
Обыск комнаты.....	10
Контрабанда.....	11
Медицина.....	12
Болезни.....	12
Отравления.....	12
Ранения.....	12
Препараты:.....	13
Наркотики.....	14
Общее.....	14
Тест на наркотики.....	14
Абстинентный синдром (ломка).....	15
Психиатрия.....	16
Побеги.....	17
Подкоп.....	17
Покидание камеры.....	18
Секс. Близость vs Подчинение.....	19
Подчинение.....	19
Изнасилование.....	19

Близость.....	20
Эрос и Танатос.....	20
Смерть и другие переломы судьбы.....	21
Тюремная ноосфера.....	22

Раса и язык

Моделируется 4 “расы” — белые, негры, латиносы, индейцы — и некий набор всех прочих.

Раса персонажа определяется по цвету полоски на бейдже (также на бейдже будет указано имя и номер) и **полоски на лице**:

- Белые — белая (**нет полоски на лице**)
- Негры — черная
- Латиносы — коричневая
- Индейцы — красная
- Все остальные — желтая

Нанесение грима в соответствии с расой остается на усмотрение игрока. Лучше вовсе обойтись без грима, чем делать его пачкающим и заставляющим вас страдать.

Если вы видите игрока с черной полоской на бейдже - значит перед вами негр. Ну, светловат. Но определенно ниггер. И ведите себя с ним как с ниггером.

Языки на игре не моделируются. Априори все говорят на английском (моделируется русским). Подчеркнуть национальную принадлежность можно использованием в речи словечек из своего родного языка (а русские могут вспоминать борщ, медведей и балалайки).

Экономика

В нашем цикличном и замкнутом мире существуют собственные экономические потоки. Их несколько, и, так или иначе, они имеют влияние на всех, находящихся в тюрьме.

Внешнее обеспечение нужд тюрьмы

На финансирование тюрьмы выделяется конкретная сумма денег, которая распределяется на содержание тюрьмы, считая еду для заключенных и охраны, медобслуживание заключенных (покупка медикаментов), электричество, зарплату персоналу. Это немалые расходы, и частично тюрьма находится на самоокупаемости — заключенные работают на производстве различных товаров, реализация которых составляет доход тюрьмы. За эту работу заключенные получают небольшие деньги, так что это оплачиваемый труд.

Управляющий тюрьмы требует от охраны распределять занятость между заключенными таким образом, чтобы тюрьма приносила прибыль. В случае, если охране удастся достичь этой цели (способы есть разные — от увеличения объемов производства до экономии на медикаментах и электричестве), охранники получают дополнительно скрашивающие их работу условия (настольные игры, алкоголь, шоколад).

Если же, несмотря на усилия охраны, тюрьма оказывается убыточна, то сумму убытка вычитают из зарплаты всех охранников. Если разрыв становится критическим, могут ухудшиться и условия труда охраны — начиная с того, что из комнаты отдыха начнут пропадать выданные администрацией вещи и заканчивая увеличением продолжительности смен из-за сокращений. Моделироваться сокращения части охраны будут за счёт не присутствующих на полигоне охранников: грубо говоря, все дежурили по три часа, потому что ещё с нами работают Билли и Джо, чьи смены случатся после окончания игры, а начнут по четыре, потому что Джо с нами больше нет.

Деньги

Как таковые, деньги внутри тюрьмы почти не имеют хождения, а являются виртуальными — заключенные получают их за работу сразу на личные счета, при помощи которых они совершают покупки в тюремном магазине. В случае освобождения деньги обналичиваются и выдаются уже бывшей заключенной. Узнать состояние своего счета теоретически можно у охранников или у продавца в магазине. В магазине же можно потратить деньги со счёта.

Однако получить наличные деньги всё же можно, тремя способами: через охрану, от родственников и через контрабанду. Рассмотрим эти способы подробнее.

Охранники получают отнюдь не бесконечную зарплату, а её часть всё равно тратится в том же тюремном магазине, что и деньги заключённых. Отважные и обаятельные арестантки порой договариваются с охраной о том, что будут покупать для них тюремные товары со своих счетов, взамен получая наличные. Много так не добудешь, а охранники заламывают нехилые проценты — зато такой способ довольно надёжен.

Передача денег родственниками или иными посетителями способ рискованный — вообще-то они не имеют права передавать наличные на территорию тюрьмы. Однако ваш ушлый родственник может справиться с этой задачей. Если после этого вы успешно протащите наличность через обыски — поздравляем, вы стали обладательницей хрустящих купюр. Правда, как и любую другую

наличность, их может в любой момент изъять охрана. А если удастся вычислить, кто их вам передал, то и о встречах с этим посетителем можно забыть.

Получение денег через контрабанду подчиняется общим правилам по контрабанде, описанным отдельно.

Бартер

У каждого в тюрьме есть ресурсы и надобности, и в условиях замкнутого пространства очень важным становится умение обменивать имеющиеся ресурсы на удовлетворение своих нужд. Здесь все зависит от вашей фантазии: может быть, у вас пусто на счету, но вы умеете штопать раны или на короткой ноге с охраной? Или, напротив, у вас есть средства, чтобы нанять других заключенных для охраны вашей персоны? А может быть, вы знаете, как и где добыть наркотики или медикаменты? Вариантов масса: и того, что можете предложить вы, и того, что может быть нужно вам. Но не забывайте: чем больше людей в курсе ваших возможностей — тем больше шансов, что вас могут попытаться их лишить.

Короткий итог: кто, как и с кем рассчитывается

Заключённые участвуют в расчётах трёх типов: при помощи денег на счёте, бартерные и за наличные. За деньги на счёте можно приобрести товары из магазина, больше они ни для чего не подходят. При помощи бартера, теоретически, можно обменять что угодно: говорят, у одной заключённой в начале цепочки обмена было одно яблоко из магазина. Она помыла его и через пару недель обменов держала в руках три дозы наркотиков, приготовленный прямо в тюрьме торт и даже украденную кем-то у охраны дубинку. Наличные деньги же валюта наиболее универсальная: ими можно и дать взятку, и купить наркотики, и вообще добыть практически что угодно. Единственно, что нельзя сделать при помощи наличных: рассчитаться с законопослушным населением тюрьмы.

Охрана получает зарплату, живёт на эти деньги как вне тюрьмы, так и внутри её. А ещё может вступать в бартерные отношения с заключёнными или участвовать в контрабанде, тем самым существенно увеличивая свою зарплату, но рискуя остаться без работы.

Руководство тюрьмы оперирует действительно большими суммами, решая, как сделать существование тюрьмы максимально рентабельным по соотношению расходы/доходы. Здесь их поджидают такие подводные камни, как проверки, недовольство заключённых и даже, гипотетически, недовольство охраны с одной стороны и недовольство собственников тюрьмы с другой. Как заработать, не быть уволенным и не оказаться посреди бунта? Поверьте, жизнь начальника тюрьмы действительно не проста.

Правила по физическим взаимодействиям, или физическая власть

Наша игра — это, во многом, игра про власть. У этого явления множество уровней и аспектов, но начинается всё на самом простом уровне, физическом. В камере, в столовой, на прогулке или по дороге в карцер, кто сильнее, тот и прав, не так ли? Перед вами модель боёвки, и мы постарались сделать её максимально простой и зрелищной.

Существует три вида боевых взаимодействий: невооруженный бой, бой с применением холодного оружия и бой с применением огнестрельного оружия. Сначала рассмотрим общие для всех видов боя принципы.

1. Бой начинается с четкой манифестации намерений. Мы не хотим вводить одну фразу-маркер, ориентируйтесь по ситуации. Но “сейчас я тебе втащу” и “ты меня довела, теперь держись!” подходит, а “если ты будешь продолжать в таком же духе, дело может кончиться дракой” — не очень. Манифестация намерений должна быть чёткой и однозначно обозначать, что бой начинается сейчас.
2. После этого, вне зависимости от типа боя, участники сопоставляют свои физические возможности. Подробнее об этом мы расскажем дальше, важно понимать, что всегда будет победившая и проигравшая сторона уже на этом этапе.
3. Далее происходит бой. Любые боевые взаимодействия моделируются из их театральным изображением. Уровень физического контакта (от обозначения ударов по воздуху до валяния по полу с захватами за волосы) можно обговорить после сравнения физических возможностей. По умолчанию мы настоятельно рекомендуем придерживаться минимальной контактности, особенно с незнакомыми вам лично игроками. В ходе боя сторона, проигравшая на втором этапе, должна оказаться повержена, подыгрывайте друг другу.
4. Оцениваются повреждения. Если бой происходил без оружия, то проигравшая сторона травмирована легко, победившая здорова. В бою на холодном оружии проигравшая сторона травмирована средне, для победившей возможны варианты. В бою с использованием огнестрельного оружия проигравшая сторона всегда травмирована тяжело, для победившей возможны варианты.

Возможные виды травм

В столкновениях различным путем можно получить три вида травм, различных как по краткосрочным, так и долгосрочным последствиям, а также необходимому лечению.

Лёгкая травма — это синяк/гематома/лёгкое сотрясение мозга. После драки вы не способны к физически агрессивному поведению и быстрым передвижениям 15 минут. Защищаться вы тоже не можете, даже из пистолета. Обязательно нанесите на любое место следы боя — нарисуйте синяки и/или кровоподтёки. Это можно делать под одеждой, но не под майкой и трусами: следы должны быть обнаружимы при осмотре. Без врачебной помощи следы драки проходят за три часа, при оказании квалифицированной врачебной помощи в медицинском кабинете — сразу же после её оказания, при оказании врачебной помощи сокамерниками в кустарных условиях — в течение часа.

Травма средней тяжести — это закрытый перелом, ножевое ранение в мягкие ткани, крупная гематома. В течение 30 минут вы не способны к физически агрессивному поведению, сексу и быстрым передвижениям. Защищаться вы тоже не можете, даже из пистолета. Обязательно нанесите на любое место следы боя — нарисуйте синяки и/или кровоподтёки, следы крови, можно порвать/разрезать одежду. Следы могут быть под одеждой, но не под майкой и трусами: они должны быть обнаружимы при осмотре. При оказании помощи в мед.кабинете — травма проходит через час, при оказании помощи сокамерником — исцеление длится два часа и возможны непредсказуемые негативные последствия. Если в течение получаса с получения травмы средней тяжести вам не была оказана помощь, травма становится тяжёлой.

Тяжёлая травма — это огнестрельное ранение, открытый перелом, рана с обширным кровотечением, серьёзная травма внутренних органов. Через 15 минут вы потеряете сознание, через 30 — умрёте. Пока вы в сознании, вы передвигаетесь с трудом, страдаете от боли, разговариваете с трудом, но можете звать на помощь. Защищаться вы не можете, даже из пистолета. Перед потерей сознания постарайтесь нанести на себя визуальные следы, из которых очевидно, что вам очень плохо. Вам может быть оказана медицинская помощь, но при оказании её не специалистами вероятен неблагоприятный исход.

Бои без оружия

Физические возможности каждого персонажа нашей игры обозначены условно и имеют числовое значение от 1 до 3. Эта цифра обозначает общее умение наносить повреждения в бою: от банальной физической силы до знания приёмов боя и слабых мест организма. Значения будут назначены каждому индивидуально мастерской группой по сумме факторов. Вряд ли огромные накаченные мужчины и женщины получают меньше двух, но и не удивляйтесь, обнаружив, что юная стройная дама обладает физическими возможностями на 3.

Уровень физических возможностей отображён на обратной стороне бейджа, который будет у каждого игрока. Перед боем вы сравниваете эти значения и начинаете театральную драку. В случае равенства значений всегда побеждает атакующая сторона. В случае массовых драк значения обеих сторон сначала суммируются, потом сравниваются. Проигравшая сторона получает лёгкие травмы.

Бои с применением холодного оружия

На территории тюрьмы можно будет обрести некоторое количество холодного оружия. Помимо дубинок охраны, дислокация которых очевидна, это могут быть расшатавшиеся и выломанные из стен кирпичи, куски арматуры, импровизированные заточки. Всё оружие моделируется ларпом и/или безопасными пластиковыми аналогами, которые будут промаркированы. Впрочем, прямо сражаться на нём не придётся — боёвка продолжает быть театральной. Просто каждый предмет оружия имеет свою условную ценность: число, которое добавляется к уровню физических возможностей. Для холодного оружия это число может составлять от 1 до 3. Оценить опасность оружия теоретически можно издали, мы будем руководствоваться логикой и здравым смыслом. Однако неожиданности, опять же, возможны. Количество баллов, которые добавляет холодное оружие к вашему базовому значению физических возможностей, будет указано непосредственно на оружии. Внимание: использовать немаркированные подручные предметы для боя нельзя! Дальше всё как в предыдущем пункте: перед боем вы сравниваете числовые значения, суммируя значения оружия со значениями физических возможностей персонажа.

При равенстве значений побеждает нападавшая сторона. В этом случае, при наличии холодного оружия у обеих сторон конфликта, победившая сторона получает лёгкие травмы, а проигравшая — травмы средней тяжести.

Бои с применением огнестрельного оружия

Внимание! Эта часть правил имеет заметные отличия от написанного выше!

Огнестрельное оружие — прерогатива охраны, впрочем, как и большинство предметов в тюрьме, оно отчуждаемо. Огнестрельное оружие даёт стабильный и известный бонус: + 10 после того, как открыта стрельба.

Драка с применением огнестрельного оружия начинается после первого прицельного выстрела. В этот момент вооружённый (или вооружённые) озвучивают своё суммарное число физических возможностей, выкрикивают, если бой ведётся на дистанции. В ответ вторая группа называет своё, далее драка отыгрывается по обычным правилам.

Внимание: чтобы начать драку с огнестрельным оружием, достаточно выстрелить, манифестировать начало боя отдельно не нужно.

Внимание-2: чтобы получить +10 от огнестрельного оружия, нужно выстрелить в человека. Вы можете не доставать оружие из кобуры, но и бонусов в бою в этом случае не получите.

Специально произведенный выстрел в воздух (и только он) также не даст бонусов.

При равенстве значений побеждает открывшая стрельбу первая сторона. В случае, если обе стороны были вооружены огнестрельным оружием, а разрыв в их физических возможностях составил меньше пяти, все участники с проигравшей стороны и каждый второй с нападавшей получают тяжёлые травмы. “Каждый второй” определяется жребием: вы решаете, с кого начнётся отсчёт, любым удобным вам случайным способом. В случае, если вооружена огнестрельным оружием была только одна сторона или разрыв в физических возможностях сторон составил больше пяти, все с проигравшей стороны получают тяжёлые травмы, победившая сторона чувствует себя нормально. В драке один на один каждый второй округляется в большую сторону: то есть единственный участник с победившей стороны считается каждым вторым. При этом правило про разрыв больше пяти продолжает работать.

Оглушения и фиксация

Оглушить на нашей игре можно любым оружием (как холодным, так и обратной стороной огнестрельного), зайдя со спины. Удар наносится аккуратно и с фиксацией, между лопаток, с маркерной фразой “оглушён”. Оглушение оставляет следы так же, как лёгкая травма — небольшой синяк/кровоподтёк в районе затылка. Оглушённый персонаж теряет сознание на пять минут, и в это время с ним можно делать всё, что угодно. Он ничего не почувствует и не запомнит. Имунитета к оглушениям нет.

Фиксировать можно только персонажа, лишённого возможности к агрессивным физическим взаимодействиям: оглушённого, получившего травму любой тяжести, или согласившегося на это добровольно. Фиксация, не относящаяся к правилам по сексу, производится только при помощи подручных средств (одежда, простыни и т.д.), но не веревок — во избежание путаницы. Ещё один способ фиксировать оппонента — надеть на него наручники. Они есть у охраны, но, опять же, могут оказаться и в иных руках.

Добивания

Отсутствуют как класс, сидите над истекающим кровью убитым и караульте. Однако, при наличии у вас любого оружия, начиная от холодного, вы можете усугубить состояние вашего оппонента вплоть до перевода его в статус тяжелораненого. Вы имитируете удары по поверженному. Холодным оружием до тяжёлых ран вам нужно избивать жертву 60 секунд, при наличии огнестрельного — достаточно одного выстрела.

Примеры

Пример 1: Мэри-Энн со своей бандой из трёх девушек решила показать, кто тут главный на этаже. Их противницами были Мамаша Сью и подконтрольный ей блок из пяти человек, но каждая из девушек Мэри-Энн умела драться на 3, а сама она на 2. Мамаша Сью же не заморачивалась подбором людей, и поэтому суммарная сила ее блока была 10. В результате Мэри-Энн добила своего, а весь блок Мамаши Сью был вынужден скрывать фингалы на вечернем обходе.

Пример 2: У заключенного Джонатана была заточка и двое друзей, и вместе они были сильны на 11, особенно Джонатан, искусный в боях на 3. Но их оппонент Хьюго вчера украл у охраны ствол, и, хоть и был откровенным дрыщём, выстрелил первым. Если бы Хьюго хоть немного качался и умел драться без огнестрела на 2, то он победил бы в этом бою вчистую, но поскольку он привык брать хитростью, то, хоть Джонатан с друзьями и свалился в тяжеляк, сам Хьюго огреб последствия средней тяжести.

Обыск

Общие понятия

У каждого персонажа и у каждой комнаты/камеры есть определенное количество карт-тайников, куда можно прятать предметы. Карта - изначально пустая картонка, куда вы можете вписать тот предмет, который прячете. Карты будут в некотором количестве в камерах. Их можно переиспользовать (но если вы прячете не то, что там было написано - зачеркните старое.

Желательно так, чтобы не читалось, никто не хочет подглядеть, что когда-то у вас был пистолет, и остаток своих дней ходить на стреме)

При обыске, после выполнения некоторых действий (обхлопывание человека, переворачивание комнаты вверх дном), обыскивающая сторона тянет одну или более (далее подробнее) карту из колоды. Если карта не пустая, то тот предмет, который на ней обозначен - найден.

Обыск человека

Предметы, спрятанные на картах-тайниках, должны быть спрятаны хоть как-то (Сперли полицейскую дубинку - засуньте ее в штанину или за шиворот. Если она у вас в руках - она у вас в руках). При этом сам процесс обыска - игровая условность. Обыскивающий обхлопывает обыскиваемого и тянет одну карту из колоды. (Дубинку за шиворотом можно и не найти, хотя по жизни она вроде топорщится довольно очевидно)

Обыск комнаты

Предметы, спрятанные на картах-тайниках, должны быть сложены в специально выделенный для этого ящик (с большой вероятностью его роль будет выполнять холодильник, которые у нас есть в каждой комнате). Колода с записанными картами кладется снаружи ящика на видное место.

Отслеживание корректного количества карт - задача прячущего, проверьте что цифра сходится после того, как что-то вписали. Если достаете - заберите карточку из колоды и замените ее чистой (исключение: если вы притащили в комнату грунт из подкопа, от него не отмыться, он тут навсегда. Забрать его нельзя). Можно добавить небольшое описание того, как спрятан предмет: под крышкой бачка унитаза на скотч, в выдолбленной ложкой нише в стене за плинтусом и так далее.

Спрятать что-то от своей сокамерницы (или коллеги по кабинету) достаточно тяжело - она все равно наткнется на предмет, когда в следующий раз полезет что-то прятать или доставать. Если вы прячете в комнате, которая не ваша - тяните карточки, пока не найдете пустую. Вы не находите и не видите те предметы, которые там есть (для этого нужно обыскать!) Если пустых нет - укромных уголков тоже нет, ищите другое место.

Процесс обыска происходит следующим образом: Берите с собой игротехника, мастера или обитателя обыскиваемой комнаты. В комнате необходимо проверить все места, которые приходят вам в голову - не следует только отвинчивать неотвинчиваемое, жалейте базу. После чего взять из колоды комнаты две карты плюс по одной за каждого обыскивающего. Если на картах что-то есть, игротехник (или жилец комнаты) откроет вам ящик и достанет соответствующий предмет. В случае если все игротехники и мастера провалились под землю это можно сделать и самостоятельно, но старайтесь по возможности этого избегать - забыть то, что вы увидели в ящике

не найденный вами пистолет или вашу любимую кружку, которую вы ищете уже третий час довольно тяжело, это будет мешать вам жить и играть.

Пример: охранники обыскивают комнату. В комнате спрятаны: заточка, пачка сигарет и мобильный телефон. Базово у комнаты, например, семь пустых карт. Сначала переворачивают все вверх дном (снимают простыни, обхлопывают матрасы и подушки, выворачивают ящики, заглядывают в бачок унитаза... В итоге они тянут две карты базово, плюс две за то, что их двое. Из этих четырех карт три пустые, одна - заточка. Они берут карту, находят ларповую заточку в ящике антуража если она там есть и идут искать владелицу этого груза чтобы посадить ее в карцер. Пустые карточки кладутся обратно. Мобильный телефон и сигареты никуда не делись, они все еще заныканы.

Контрабанда

Можно получить контрабанду при встречах с родственниками (но это сложно, так как на вход-выход заключенны тщательно обыскивают) или от тех, кто имеет доступ на волю.

Те, кто может выходить за пределы тюрьмы, должны подойти к любому мастеру или игротехнику и сделать заявку на получение контрабанды. Мы скажем, что делать дальше.

ТЗ

- обыск не обязательно выдает все, что есть у человека/в камере (иначе охрана просто сможет отобрать все)
- предметы прячутся не по жизни (нашел отстающий кусок плинтуса за кроватью, спрятал туда заточку - никто никогда не найдет)
- комнату можно шмонать пока там никого нет

Замки и ключи

На каждой двери с замком есть табличка open/close. Какую надпись видно — в таком состоянии дверь и находится.

Перевернуть табличку (то есть отпереть или запереть дверь) может только тот, у кого есть ключ от двери. Ключ моделируется биркой с номером.

Медицина

На игре есть несколько причин попасть к врачу: вы заболели, вы отравились, вы ранены. Ну или медики решили провести плановые осмотры.

Врачи работают по ставке, то есть у них есть определенный лимит приема пациентов, который оплачивается тюрьмой.

Болезни.

В игре будет несколько болезней. Если вы прикоснулись к больному, оказались в очаге болезни, съели что-то не то, использовали нечистые шприцы или получили от игротехника карточку болезни, то вероятно вы заболели. На карточке описан эффект - следуйте ему.

Можно пойти тремя путями: обратиться к врачу в мед.кабинет, обратиться к кому-то, кто знает как лечить (самолечение) , ничего не делать (а вдруг пройдет).

Если вы решили-таки обратиться к врачу, он вас осмотрит, поставит диагноз, запишет в вашу карту анамнез и на его основе выпишет необходимые лекарства или процедуры.

Возможно, от некоторых болезней спасут плановые прививки (но есть же общество антипрививочников!)

Тем, у кого хронические заболевания, стоит не забывать вовремя посещать врача за новыми дозами необходимых лекарств, иначе могут случиться неприятные ситуации.

Также не забывайте, что среди заключенных наверняка есть продвинутые лекари!

На свой страх и риск можно обратиться и к ним.

Отравления.

Отравиться на игре можно, если вы употребили просроченный продукт, у вас случилась передозировка наркотиками (см.правила по наркотикам) или препаратами. Вы получаете карточку, в которой описывается эффект.

Тут аналогично можно пойти тремя путями: обратиться к врачу в мед.кабинет, обратиться к кому-то, кто знает как лечить (самолечение) , ничего не делать (а вдруг пройдет).

Ранения

Ранения наступают в ходе драк и разборок. Есть все те же три пути: ничего с этим не делать (авось само пройдет), обратиться в мед.кабинет, обратиться к кому-то, кто знает как лечить (самолечение).

Медицинская помощь в кабинете	Медицинская помощь вне кабинета (самолечение)	Если не лечить совсем
Легкое ранение (синяк, ушиб, мелкая ранка, сотрясение мозга) — 15 минут после получения не способны к быстрому передвижению, к агрессивному поведению, защищаться не можете		
Наклеить пластырь, промыть рану (дезинфекция спиртом) завязать бинтом, проходит сразу же после процедуры	Нарисовать синяк, промыть рану(спирт, вода), завязать бинтом (лентой, простыней), проходит через 1 час	Надо нарисовать, но само проходит через 3 часа.

Среднее ранение (сломана нога-рука, гематомы боль, ножевые ранения) — 30 минут после получения не способны к быстрому передвижению, сексу, агрессивному поведению, защищаться не можете		
Наложить шину, гипс, дезинфекция, анестезия, антибиотики - проходит через 1 час	Наложить шину, завязать, фактор успешности - проходит через 2 часа, но возможно загноение	Через 30 минут переходит в тяжелое.
Тяжелое ранение (огнестрельные ранение) — через 15 минут - потеря сознания, через полчаса - смерть		
Хирургическое вмешательство, анестезия, антибиотики - проходит через 3 часа	При оказании помощи не сотрудником медкабинета, скорее всего, будет неблагоприятный исход	Через 30 мин смерть

При обращении в медкабинет на пациента обязательно составляется протокол нарушения тюремного порядка, являющийся основой для дальнейшего взыскания, отмены УДО.

Препараты:

Анестетическое: снимает боль, может использоваться как наркотик

Дезинфицирующие: спирт, обеззараживает, может использоваться как алкоголь

Антибиотики: при разных болезнях различный +- набор, могут выдавать побочки

Адсорбирующие средства: при отравлениях, интоксикациях

Психотропные препараты - антидепрессанты: при психиатрических заболеваниях, депрессии, психозах, побочек от наркотиков, сами могут использоваться как наркотик

И, пожалуйста, не забывайте, что если вам стало плохо по жизни, необходимо обратиться к полигонному медику, Сане Ларькину, медпункт для игроков находится в 101 комнате.

Наркотики

Мы благодарим мастеров игры “Американские боги”, которые изначально разработали эти правила, а также мастеров игры “Волшебники”, которые поделились с нами списком наркотиков и их эффектов. Нами внесены правки, с учетом специфики нашей игры.

Общее

Любой наркотик на игре моделируется двумя частями: это материальный компонент (пакет с таблетками, порошком, палочка с благовонием моделирует травку) и чип («асколько-карточка» с названием наркотика и заклеенными полосками его действия). Сама по себе карточка в мире игры не существует, так же как в мире игры нет и пакета с мат.компонентом при отсутствии карточки.

Практически любой наркотик можно употребить несколькими способами (на каждой карточке написано, как можно употребить данный конкретный):

1. Скурить. Вам необходимо сделать что-то в виде «косяка» перед употреблением, даже если вы не курите по жизни, момент курения - нужно отыграть. Для «скуривания» марихуаны требуется поджечь палочку с благовонием.
2. Принять вовнутрь (проглотить). Вы проглатываете содержимое пакета, или отыгрываете проглатывание.
3. Внутривенно (уколоться). Вы находите шприц по игре, и отыгрываете укол (все шприцы, разумеется, будут без игл).

Все эффекты, действия и последствия наркотика, а также его передозировки, вам сообщит карточка, приложенная к нему.

В случае употребления игровой марихуаны, вы можете пустить косяк по кругу, тогда временной эффект из карточки делите на количество участвующих людей. Все остальные наркотики рассчитаны на одну дозу и употребляются одним персонажем.

Тест на наркотики

Тест на наркотики проводится следующим образом:

1. Тестируемому выдается бумага и пишущий предмет – ручка или карандаш.

2. Тестируемый рисует на бумаге, что хочет, но в случае приема наркотиков в рисунке обязательно должен присутствовать очевидный квадратик внутри которого крестик.
3. Врач забирает «анализ» и прикрепляет его к листу с именем пациента.
4. Не ранее чем через 20 минут врач может посмотреть на результат анализа и составить свое заключение по его результату.

Абстинентный синдром (ломка)

Если у персонажа «ломка», то он не способен к быстрому передвижению (оочень медленно может передвигаться, по стеночке!), в основном лежит, думает только о наркотиках, где их достать и готов на всё ради дозы.

Эмоционально на происходящее реагирует вяло, без интереса или наоборот слишком раздражительно. В целом, степень отыгрыша не регламентируется, надеемся на креативность. Также можно опираться на описания наркотиков.

Психиатрия

Есть три вида психиатрических расстройств, которые могут быть как имеющимися заболеваниями, так и побочными эффектами от применения лекарств или злоупотребления наркотиков:

- Депрессия - при ней ощущается вялость, нежелание что-то делать, проявлять инициативу. Лечится антидепрессантами (определенной дозой). Бывает побочкой после приема антидепрессантов (сверх нормы).
- Биполярное расстройство - периодические (раз в 60 минут) смены настроения от депрессивного до маниакального. В депрессивный период ощущаются вялость, нежелание что-то делать, снижение работоспособности и заторможенность. В маниакальную фазу - повышенное настроение, двигательное возбуждение. Лечить можно одновременно употреблением галоперидола и антидепрессанта.
- Шизофрения - при ней могут возникнуть галлюцинации, нерегулируемые эмоции, дезорганизация речи, параноидный бред. Получить можно передозировкой героином или ЛСД. Лечить можно галоперидолом.

Также после употребления некоторых видов наркотиков бывает ломка, которую можно снять или еще одной дозой наркотика или обезболивающим лекарством. Последствия ломки и взаимодействие с наркотиками в целом смотрите в правилах по наркотикам.

Чтобы определить заболевание у пациента необходимо провести обследование - первичный осмотр, поговорить и провести тестирование (попросить нарисовать что-то/тесты небольшие). Для точности диагноза повторно сделать через час.

(Алкоголь как расслабляющее)

Побеги

Подкоп

Основными проблемами (помимо того, чтобы не спалиться охране), которые встанут перед беглецами будут

- необходимость добывать инструменты: копать руками плотный грунт практически нереально, алюминиевые ложки быстро стачиваются и гнутся, садовую лопатку хрен достанешь.
- необходимость куда-то девать выкопанный грунт: даже если вы строите тоннель на манер вьетнамских нор, высотой чтобы только ползти в нем можно было, то все равно остается очень много земли, которую надо куда-то прятать (спускать в унитаз потихоньку и надеяться, что он не засорится, аккуратно паковать в мешки и прятать среди мешков с песком или цементом на складе, набивать свои матрасы и так далее).

Тоннели копаются на карте в клеточку, карта кладется на начальную точку подкопа мастерами. Для того, чтобы начать делать подкоп или продолжить его копать нужно использовать инструмент. На карточке инструмента будет отмечено, сколько клеток им можно прокопать до того, как он сломается. Вы отмечаете прокопанные клетки на карте и записываете в журнал во сколько и чем копали. Мастера будут периодически проверять подкопы и возможно оставят вам приятные или не очень сюрпризы в том же журнале: кусок старой угольной штольни или какая-то природная пустота может вам сильно помочь, а вот уткнуться в камень или твердую породу паршиво.

Начало подкопа будет обнесено лентой с маркером, вход - хорошо замаскирован, для того, чтобы найти его, вам нужно чтобы кто-то из тех, кто его знает, вам его показал или внимательно и целенаправленно наблюдать за тем, как кто-то входит вблизи: спрятаться за углом в метрах пяти нормально, смотреть из окна третьего этажа - точно нет. Если вы зашли за угол и увидели как кто-то нырнул под ленту, то, наверное, померещилось? Надо выпить еще кофе. Если есть сомнения - обратитесь к мастеру. Из тоннеля можно незаметно выглянуть одним глазком и понять, спалят тебя на выходе или нет.

Начать копать можно в любом месте на земле (копать с третьего этажа тюрьмы нельзя, из подвала можно), чтобы начать копать повозитесь пять минут в выбранном месте с инструментом, найдите мастера (после действия или заранее) - он все подготовит. Если на начало игры у кого-то уже есть какие-то попытки бегства - пишите!

Теперь про грунт. За каждый прокопанный кусок тоннеля вам нужно будет забрать единицу грунта. Пока мы думаем о намоченном гидрогеле в контейнерах: забирайте гидрогель, а контейнеры оставьте! Придумайте, в чем носить, сшейте какие-нибудь мешочки в швейном цеху из украденной ткани, например.

Грунт нужно куда-то спрятать - но следы останутся в любом случае, даже если спустить его в унитаз! Впишите его в тайник комнаты, маткомпонент выкиньте, вы его донесли (то, в чем несли оставляйте себе). Учитывайте, что он будет похоронен там до скончания веков, либо пока его не найдет охрана - убрать следы мешка с землей не так просто - даже если он смыт в унитаз.

Покидание камеры

Из камеры можно выйти в коридор, если дверь не заперта или у вас есть возможность ее отпереть. Также можно вылезти в окно, если предварительно разобраться с решеткой. Для этого вам потребуется какая-нибудь пила (на сопровождающей карточке будет инструкция). Следы вашего вмешательства останутся на решетке, но будут найдены только при очень тщательном обыске.

Если ваше окно не на первом этаже, то вам потребуется спуститься. Свяжите простыни примерно до уровня земли (не надо бултыхать их в грязь, вам еще на них спать. Да и охрана заметит). Далее, по одному выходите в белой повязке на голове через черную лестницу (Последняя дверь направо в конце общего коридора, ведет на первый этаж, оттуда - на улицу. Лучше не триггерить охрану) и никуда не сворачивая идите к концу своей импровизированной веревки. Залезание обратно происходит аналогично.

Логично иметь сообщника, который затащит вашу простыню обратно наверх - белый флаг очень хорошо виден на фоне ночного неба, вы же не хотите чтобы вас спалили?

Секс. Близость vs Подчинение

Подчинение

Секс является важной частью жизни, в том числе и тюремной. В современном мире он нередко становится способом подчинения, демонстрации и поддержания иерархии и предметом манипуляций. Исходя из мысли, что наша тюрьма — это зеркальное отражение мира, его проекция, мы разработали для вас необычную модель секса.

Секс моделируется связыванием рук партнера специальной модельной веревкой, которая будет выдана каждому. Руки должны соприкоснуться запястьями и быть обращены друг к другу внутренней стороной. Технику безопасного связывания и плетения красивых узлов мы выложим отдельно чуть позже.

В процессе партнёры глубоко и достаточно интенсивно дышат, стараясь попадать в такт друг с другом.

Связывает тот, кто находится в активной позиции. Таким образом принимающая сторона отдает себя во власть второму. Если сексом занимается больше двух человек, то, все равно, кто-то связывает, кто-то поддается.

Продолжительность акта (связывания) не более трех минут, после этого надо развязать партнера. После этого можете пойти «на второй круг», на ваше усмотрение (ночи в тюрьмах длинные). Ограничение по времени введено для безопасности.

Можно меняться ролями (и это многое говорит о ваших отношениях!), но вырваться из порочного круга взаимного подчинения в жесткой иерархической структуре крайне сложно.

Изнасилование

Частным и крайним случаем секса-подчинения является изнасилование. Совершить насилие можно только над обездвиженным человеком - находящимся без сознания (в т. ч. и оглушенным) или скованным.

Для этого насильник связывает руки жертвы за спиной. В процессе насильник интенсивно и глубоко дышит. Жертва (если она в сознании) может дышать в унисон насильнику, может кричать, может молчать и прикидываться ветошью - на свой выбор.

В любой момент изнасилование, как и любое другое воздействие, можно остановить словом-маркером “прекратить воздействие”.

Близость

Однако возможен и другой секс - равный и свободный. Это уже некоторый бунт против системы.

Если все по любви - вы просто снимаете с себя свою веревку и отбрасываете ее прочь. Тем самым добровольно отказываясь от возможности силового воздействия и верхней позиции в иерархии. Если ваш партнер испытывает те же чувства - он так же выкидывает свою веревку, и вы остаетесь друг перед другом as is... Однако он может и не поступить так. А взять веревку партнера и связать его обеими. Или воспользоваться своей. Открытость и доверие далеко не всегда вознаграждаются взаимностью.

Однако если взаимность есть и веревки отброшены, то настает время альтернативной модели секса - Арс Аманди (заимствовано с ролевой игры "Поколение").

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 разрешенной зоны).

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

Эрос и Танатос

С вопросом секса напрямую связан вопрос смерти.

Как секс порождает пространство выбора между двумя тезисами: "отдать оставшуюся свободу распоряжаться своим телом" и "секс - путь к доверию и свободе внутри себя", - так и смерть всегда несет в себе дуализм "смерть - всегда имеющийся у человека выход" и одновременно "смерть - высшая форма несвободы".

Символически мы связываем это так: означенной модельной веревкой каждый может совершить самоубийство - повеситься.

Смерть и другие переломы судьбы

Из игры можно выйти несколькими сюжетными способами. Вы покидаете пространство игры, если ваш персонаж:

- умер;
- уволился сам или был уволен;
- был освобожден из-под заключения;
- был переведен в другую тюрьму;
- бежал.

В каждом из этих случаев вы можете выйти через некоторое время второй ролью, перед этим получив возможность отрефлексировать прожитый опыт в специально отведенном пространстве.

Умереть на нашей игре крайне сложно. Но можно...

- по собственному желанию убить себя (см. правила по сексу);
- при подготовленном убийстве (см. правила по физическим взаимодействиям);
- в случае отсутствия своевременной медицинской помощи при ранениях или обострении тяжелых заболеваний (см. правила по медицине);
- от передоза или отравления некачественными наркотиками (см. правила по наркотикам).

Тюремная ноосфера

Все мы находимся в замкнутом микрокосме тюрьмы, наполненном нашими мыслями, идеями, желаниями. Каждый, осознанно или нет, вносит в него вклад.

Поэтому мы предлагаем вам инструмент для создания ноосферы без прямой декларации мыслей и чувств на публику.

Это бумага, ручка и ваш поток сознания.

Первые две составляющих будут лежать в каждой камере. И каждый раз, когда у вас наболело или если вы остаетесь в одиночестве дольше, чем на 30 минут, и не спите при этом, достаньте бумагу и запишите все, что вы думаете и чувствуете. Если хотите, подпишите.

Потом положите ручку обратно, а лист в специальный игротехнический контейнер, который будет на каждом этаже. Или просуньте под дверь, если вы заперты в камере. Если увидите такой лист - не берите и не читайте его.

Мы будем собирать их три раза в день.

Важно помнить, что этой бумаги и ручек нет в пространстве игры. Кладите их всегда туда, откуда берете. Если вы видите человека, который что-то увлеченно пишет, он просто в глубокой задумчивости.

Все собранные мысли и переживания ваши мы будем оставлять в карцерах. И там, в одиночном заключении, когда времени для размышлений ооочень много, ваши персонажи (и вы сами) сможете прикоснуться к общему полю мыслей и чувств, к тому, как переживают заключение другие женщины (и мужчины).

Потом мы выложим эти размышления в общий доступ (без подписей). Если вы не хотите, чтобы ваши записи выкладывали в общий доступ или публиковали, напишите прямо на листе комментарий об этом в свободной форме (“не для публикации”, “только для мастерского прочтения” и т.д.)

И, пожалуйста, не забывайте, что если вам стало плохо по жизни, если вам тускло, грустно, тоскливо и тяжело, не стесняйтесь обращаться к нашему психологу Екатерине Кекк, которая будет присутствовать на игре именно для помощи игрокам, а не персонажам. Катю можно найти в 103 комнате.