**Летучая Мышь правила**

**Баланс разрушения/развития для персонажа**

Как на игре будет моделироваться баланс разрушения/развития для персонажа?

Каждый персонаж вступает в игру с девятью бусинами – красными и черными. Начальное соотношение красных и черных зависит от вводных и содержания заявки. Бусины можно носить на проволоке, браслете, в мешочке. Как вам удобно, главное, что бы не держать их на виду, но игрок мог бы их без труда доставать в случае необходимости.

Бусины можно получать от игротеха или брать/менять в определенном месте – строго по одной, при совершении значимых действий, в зависимости от того, ведет это действие к разрушению личности персонажа или нет. Купил и употребил наркотическое средство – меняй одну из своих красных на черную. Остались одни черные – персонажу не миновать самоубийства или клиники для душевнобольных.

То, за что выдаются черные или красные бусины, будет расписано в соответствующем перечне или сообщено игротехом. Но помните главное – честный игрок лучше любого игротеха отслеживает состояние персонажа.

То, что влечет вас вниз, к саморазрушению – это черное. То, что дает радость, жизнь или просто позволяет оставаться собой – это красное.

Соотношение чёрных/красных бусин игрок может при желании визуализировать во внешнем облике персонажа, исходя из его характера - для кого то показателем почти полного очернения будет пиджак и безупречный узел галстука, а для кого то - смешная шляпка с птичкой. Полузнакомые не поймут. Но близкие заподозрят - как ладное, так и неладное.

**За что получают красные и черные бусины?**

В процессе игры, как мы говорили, ваши персонажи смогут изменить свой психологический баланс. Как путем простых, так и сложных игровых действий. Вот примерный перечень мест и случаев, как это может произойти.

**Еда и питье**
В ходе приема или попойки персонаж оценивает свое состояние – и берет меняет красный шар на черный, если уже некоторое время нет аппетита, отказывается от еды. Или, наоборот, пьет алкоголь как не в себя, неоднократно превышая норму.
(необходимое замечание. Персонаж может упиться и к радости, быть навеселе, получив хорошие новости, хорошо поговорив с другом, хоть и за бутылкой хмельного. Тогда скорее произойдет обратный обмен: черный на красный шар. Но когда проявляется алкогольная зависимость, она, как и зависимость любого другого рода – разрушает.

**Лекарственные вещества**
Если персонаж соблюдает лечение, предписанное ему врачами, принимая лекарства, то черный шар меняется на красный. Однако некоторые препараты таят в себе свойство привыкания. Если вы не можете преодолеть пагубной привычки, то злоупотребление этими препаратами значительно очернит вашу бусеничную карму.

**Общение**
Здесь, в ходе публичного, семейного, или приватного общения, мы просим рефлексировать, оценивая, зачем персонаж говорит те или иные вещи. Один раз переданная сплетня в ходе small talk не ведет к необходимости обмена бусины на черную. Но если вы сознательно распространяете злобные сплетни, если вы злокозненно стремитесь к очернению ближнего и принесению ему вреда, вплоть до смерти – дуэли или самоубийства, то… ну вы поняли.

**Интимное общение**

Здесь очень просим ориентироваться на менталитет отыгрываемого времени, а не на правила принятые сейчас. В наших игровых рамках гомосексуальные контакты любого вида, даже по самой страстной любви – однозначно падение персонажа. Также, как и садическо-мазохические игры.

При этом групповой секс влечет за собой обязательную черную бусину только для принимающих сторон – любого пола. Если не принимающий персонаж считает, что просто здорово повеселился, и «ничего такого», то ему можно бусину не менять.

Конечно, в этом списке предусмотрены не все случаи, которые могут произойти в ходе игры Если вы сомневаетесь, как именно трактовать то или иное действие персонала, обратитесь к игротеху.

**Правило маски**

Если персонаж надевает маску, узнать его практически невозможно. Да, даже тот, кто по игре очень хорошо знаком с этим персонажем - все равно может лишь "ощущать нечто знакомое в голосе и манере двигаться". Узнать наверняка можно, только если маска будет сброшена, упадет случайно или ее сорвут с персонажа. Правило маски действует во все время, а не только на бале-маскараде.

**Правила по переодеванию**

Вне зависимости от **пола игрока**по умолчанию считается, что **персонаж** в мужском костюме – мужчина, в женском – женщина. Если ваш персонаж захотел переодеться в одежду другого пола, то вы изнутри одежды (но не так, чтоб очень глубоко – на подкладку пиджака или жилета, под рукав платья или подол юбки) прикалываете ленту, указывающую на истинный пол персонажа – для кавалеров синюю, для дам – красную. Конечно, в определенных обстоятельствах или по вашей воле ваша тайна может открыться. Если кто-то вашу ленту заметит – он вправе указать с угодной ему степенью громкости на этот вопиющий факт.

# Правила по слухам

Слухи в столице, конечно же, ходят – самые разные. А как без них? Каждый персонаж, даже если он в Вене недавно, «где-то в чем-то был замечен». И потому просьба каждому игроку на начало игрового действия предоставить мастерам два-три слуха о своем персонаже – из них составится некий его портрет в глазах общества.
Это может быть смешной случай, любовная победа, подозрение в чем-то аморальном – слухи ходят обо всех. Слухи могут не совпадать с реальным положением дел, либо же могут как-то освещать темный факт из биографии персонажа, который по стечению обстоятельств пока не стал достоянием общественности.
Как распространяются слухи? Игрок вытаскивает из предложенного игротехом пакета свернутую записку со слухом – в течение получаса он должен распространить этот слух хотя бы среди двух персонажей. После чего слух прикрепляется на стенку кафе или салона – считается, что теперь об этом знают все. И выводы делают, исходя из этой «самой достоверной информации».
В ходе игры игроки могут сами предлагать слухи — для этого вам надо обратиться к игротеху, записать слух и отправить его в «котел распространения».

**Имперская почта, телеграф, телефон**

Письма и записки пишут все – кто умеет писать. И эти письма можно отправить адресату с помощью почтовой связи. Ваш персонаж может написать письмо или послать телеграмму другому персонажу в пределах Вены или за ее пределами, а также своим посольствам и правительствам. Правда, учитывайте, что в рамках игры у нас проходит три дня – ответ вы успеете получить только из Вены или телеграммой.
Если в процессе игры вы захотите получить ответ из отдаленных мест во время игры, пожалуйста, сообщите мастерам заранее, что именно и кому вы писали.
Когда же вы будете писать письма по игре в пределах Вены– запечатывайте их и бросайте в почтовый ящик – имперская почта быстра и надежна. Если же вы по каким-либо причинам не хотите доверять свое письмо почте, можно передать его «с верным человеком».
В случае отправления писем фельдсвязью, закрытым каналом или «верным человеком», игрок кидает дайс – он покажет, насколько канал был закрыт, а человек – верен. Чем больше очков на дайсе —тем выше шанс на успех.
С восьмидесятых годов прошлого века в Вене появилось еще одно новшество для «связи без брака» - телефоны. Но, поскольку мобильные изобретут еще через сто лет, персонаж, который желает позвонить другому персонажу, должен знать, где именно тот находится и телефонный номер. Телефоны в игровом пространстве есть в кафе «Захер» (и вы можете им воспользоваться), в салоне княгини фон Меттерних (но попросить воспользоваться телефоном не всегда удобно) и в русском посольстве (но вряд ли это возможно для посторонних).
Получив доступ к телефонному аппарату (на словах), игрок берет собственный телефон и соединяется с нужным ему адресатом. Набирает его номер. Тот берет трубку в том случае, если сейчас находится в месте, где есть телефон. Далее звонивший спрашивает, обозначая первой репликой место, а второй – персонажа. К примеру – это русское посольство? Позовите Рабиновича! Даже если Ваш персонаж – Рабинович, но находится он не в русском посольстве, вы произносите – Вы ошиблись, здесь такого нет, или – он вышел. Нет, вы не говорите, куда именно (вы сейчас не вы, а телефонная барышня, которая этой информацией не располагает).

**Правила по языкам**

В мире игры по умолчанию персонажи общаются на немецком языке (и считаем, что его знают все персонажи). Разговор на каком-либо иностранном языке отыгрывается маркерами. Вы можете отмаркировать начало перехода на другой язык фразой “Давайте говорить по-французски (по-русски, по-венгерски)”.

Проще всего определить язык, на котором разговаривают персонажи, с помощью обращений. К беседующим большая просьба - не забывайте об обращениях к собеседнику и используйте их в разговоре как можно чаще. Это поможет вашим вольным и невольным слушателям определить, насколько они вас понимают.

Если ваш персонаж по жизни слышит разговор с употреблением слово-маркеров неизвестного ему языка - он не понимает из него ни слова. И лучше вообще не слушать такой разговор, во избежание конфликта между игровой и пожизневой информацией.

Те же правила работают для речи письменной. Письмо со слово-маркером (обращением) на иностранном языке считается целиком написанным на данном языке. Однако, в отличие от устного разговора, у незнакомых с языком есть преимущество: непонятное письмо можно попросить прочитать кого-либо, кто этот иностранный язык знает.

Определитесь про своего персонажа - сколько языков он знает, какие это языки, и какой он язык чаще употребляет в разговорном и письменном общении. При этом руководствуйтесь матчастью и здравым смыслом.

Напоминаем, что язык международной дипломатии в те времена – все еще французский.

**Вещества**

Все вещества на нашей игре в какой-то мере отравляющие, поскольку все они так или иначе влияют на человеческий организм и человеческое сознание. Чаще всего из таких веществ в Вене используют

**Алкогольные напитки**

Они могут отыгрываться безалкогольными или слабоалкогольными (на усмотрение игроков). О характере напитка можно узнать по маркеру на емкости. Маркер может быть и словесным (если игротех подносит вам кружку и говорит, что это водка, игротеху верить). Однако единица употребления алкоголя это бокал вина = рюмка крепкого алкоголя. Степень воздействия определяется количеством выпитых рюмок. Правила одинаковы и для женских, и для мужских персонаже.

1-2 рюмки – без видимых последствий. Чуть больше веселья, или же напротив, голова разболится.

3 рюмки – мир прекрасен, хочется поговорить по душам с достойным собеседником. Или самому ценными мыслями поделиться, или кому-то, чье мнение для вас важно, вопрос задать. И сидящий рядом собеседник противоположного пола становится вдруг таким красивым, любезным и привлекательным.

4-5 рюмок – наступает время откровений. Вплоть до выдачи ваших тайн. Выманивание тайн других также не возбраняется. А сидящий рядом... А пошло оно все к черту, один раз живем!

6 рюмок – мир нехорош, и об этом все должны знать. Можно ругать власти, начальство и родственников, можно начинать хвастать теми делами, которые лучше бы не разглашать.

После 7 рюмки персонаж идет вразнос. И способен сделать Самое Страшное, что только он может себе представить.

**Яд и наркотики**

На игре существуют ядовитые и наркотические средства – их можно приобрести самому, получить от другого персонажа или же употребить, не зная об этом.

Чтобы подсыпать такое вещество другому персонажу в еду или питье надо:

1. Иметь доступ к данному веществу.

2. Иметь возможность провести рукой над пищей или питьем ( в открытом виде), которую собирается есть или пить жертва ваших химических экзерсиций.

3. Понаблюдать, употребила ли жертва продукты «с начинкой».

4. Сообщить о случившемся ближайшему игротеху.

Внимание! Мы полагаемся на честность игроков. Манипуляции с едой и питьем должны быть такими, чтобы их потенциально возможно было заметить!

Если все произошло согласно этим условиям, игротех подходит к употребившему «химию» игроку и отдает лист свернутый листок бумаги, описывающий, что происходит с персонажем в данный момент. В листе есть три-4 стадии симптоматики – переходить от одной к другой надо через 5 минут игрового времени. Например, когда игротех отдает вам бумажку там на первой стадии будет «Ощущение легкости, некоторое головокружение». Через пять минут после отыгрыша головокружения разворачиваете бумажку дальше. В финальной стадии написано, что происходит с вашем персонажем в обычном случае, а что – в случае превышения дозы.

Внимание, если наркотик употреблен на алкоголь, это в любом случае превышение дозы. И если персонаж пьет на уже употребленное наркотическое вещество, то уже первая рюмка ощущается как третья, с соответствующим прогрессом.

Из наркотических и ядовитых веществ на игре моделируются гашиш, морфий, кокаин, мышьяк, лауданум. Если вы считаете, что на момент начала игры какие-то вещества у вас уже есть, обратитесь с этим к мастерам.

# Подсознание

Под воздействием алкоголя, наркотических веществ, гипноза, или просто во сне персонаж может попасть в свое Подсознание.

Как это моделируется? Попасть в Подсознание нельзя по собственной воле персонажа. Если, тем не менее, вы «попали», к вам подходит игротех в темном плаще и ведет вас за руку. Вы оставляете какую-то деталь своего костюма там, где персонаж находился в данный момент (все другие в этот момент будут видеть его спящим или отрубившимся).

Игрок приходит в локацию Подсознания и также надевает черный плащ, чтобы играть в ней.

**Внимание! Игрок может по своей воле покинуть локацию Подсознания на любом этапе нахождения в ней. Надо только громко сказать «Хватит. Я не хочу здесь находиться.» И возвращайтесь в реальный мир.**

Входя в Подсознание, можно громко озвучить свой вопрос или желание. Что касается желания – ну, пожелать можно многое, но чтобы пожелать искренне, надо самому хоть немного верить в возможность осуществления. Поэтому глупо желать стать римским папой прекрасной даме, даже если она о Папессе Иоанне и читала когда-то. Вопрос может не касаться событий игры, но если он будет касаться – так ведь интереснее? Ответ вы получите, если дойдете до конца лабиринта.

Да подсознание – это лабиринт, в котором надо пройти семь шагов – семь клеток от начала и до конца. Вот тут-то игроку и понадобятся имеющиеся у него бусины. Красные дают ему возможность пройти соответствующее количество клеток. При этом совершенно безразлично, как именно он построит свой проход – можно пройти одну клетку за одну бусину, а можно сразу четыре клетки (если у вас есть столько, например, красных бусин). На один ход вы можете ставить любое число ваших бусин одного цвета.
Прохождение за красную бусину идет достаточно безболезненно – но все хорошее имеет свойство кончаться. И когда вы станете отдавать черные бусины, сон Сознания начнет порождать чудовищ Подсознания.

Ведь Подсознание – то самое место, куда из Сознания вытесняются вина, стыд, страх или какие-то желания. С ними-то вы и встретитесь на узенькой дорожке. Моделируется это следующим образом – вы встречаете игротеха, который объясняет, кто он и что он и декларирует свою установку в ожидании вашего ответа. Например: «Отец не зря говорил тебе, что ты всегда был ничтожеством». Что именно тут можно ответить – зависит от персонажа. Можно рассказать историю, от том, что это не так, можно просто спорить, можно… да многое можно. Но помните, что с Подсознанием сознательные меры не всегда проходят, например, попытка с гневом отрицать эту внушенную, может быть, еще в детстве, истину, может, наоборот, привести к ее укоренению.

Результаты встречи могут быть на отыгрыш, или же игротех и игрок бросают дайс. В случае, если игрок победил, считается, что этот страх или обиду он прожил и победил. Он может продолжать движение к цели.

В случае, если игрок проиграл, он уходит на соответствующее количество бусин назад (столько, сколько он потратил на этот ход). Если все бусины будут потрачены, а до финиша дойти так и не получится, игротех возвращает ему бусины в изменившемся цифровом соотношении. У персонажа, когда он приходит в себя, болит голова и он ничего не помнит из того, что с ним происходило. Может быть (но необязательно) появляется новый триггер, усиливается старый – об этом сообщит игротех.

Что же будет, если все-таки удастся достигнуть цели – узнаете, если дойдете.

**Финал**

Если у игрока все бусины оказались черными, персонажа ждет печальный финал – сумасшествие или самоубийство (по выбору).

**Сумасшествие**

Персонаж, выбравший сойти с ума, отыгрывает, как считает нужным, это состояние, другие персонажи могут некоторое время играть с ним. Через некоторое время, после того, как состояние персонажа станет всем очевидно и его увезут, при желании, игрок может выйти из игры, выйти новой ролью, отдохнуть или начать выполнять игротехнические функции.

**Самоубийство**

Самоубийство отыгрывается при как можно большем скоплении народа. Фраза-маркер: «Я не хочу жить, я убью себя!» Персонаж рассказывает, что привело его на этот путь, что им двигало и кто в этом виноват– в течение 1-2 минут или больше, как пойдет. Отнимать у него оружие силой правила запрещают – но можно попытаться переубедить. Если самоубийцу переубедили, одна из его черных бусин заменяется красной, как и тот, кто его переубедил, тоже может поменять одну из своих черных бусин.

# Правила по насилию

**Да, к сожалению, век у** нас такой, что без насильственных действий обойтись не всегда получится. И даже если ваш персонаж – чудо кротости и договороспособности, далеко не обязательно, что все вокруг него такие же. Поэтому вот вам правила, которые помогут моделировать насильственные взаимодействие.

**Оружие**

Огнестрельное оружие отыгрывается нерфами. В идеале, просим их заантуражить - покрасить в неяркие цвета (черный, серый, коричневый). В нерфе может быть до 5 патронов. С собой можно иметь запас зарядов, не более одной обоймы (еще 5 патронов).

Холодное оружие - ножи, кинжалы из дерева, резины, текстолита, шпаги, сабли, палаши из текстолита. Кинжал формата «ролевой обычный» подойдет. Клинок должен быть скруглен, не иметь острых и зазубренных частей. Мы настоятельно просим взаимодействия на огнестрельном и длинноклинковом холодном оружии проводить не в помещениях базы.

Поражаемая зона – полная, за исключением головы, шеи, паха, кистей и ступней.

**О ранениях и недугах.**Отдельных правил по болезням и их лечению мы не предлагаем, поскольку в рамках игры проходит всего 2-3 дня. Впрочем, если вы считаете, что ваш персонаж страдает от какого-то недуга – вы вправе отыгрывать это в меру собственного желания и здравого смысла (а также жаловаться на это в разговорах, письмах и т.д.)

**Кулуарка**

Кулуарное убийство на игре существует. Правила стандартные – надо неожиданно провести игровым холодным оружием по груди – от плеча до плеча. Если покушающегося успели схватить за руку или закричать – кулуарное убийство не осуществилось.

**Оглушение**

Рукоятью пистолета можно оглушить. Для этого надо подойти вплотную к выбранной вами персоне со спины (!), аккуратно ударить по плечу, сопровождая это словесным маркером «Оглушен». Если повернулся лицом – то оглушить уже не можете (можете попробовать стрелять). Оглушенный персонаж смиренно теряет сознание, в коем состоянии и пребывает 5 минут реального времени. За это время его могут обыскать, изъять найденное.

**Обыск**

Обыск может производиться двумя способами, по согласованию с игроком – словесно, или по жизни. В первом случае обыскивающий описывает вам ход обыска, а вы честно отвечаете, что он нашел. Во втором случае обыск производится по жизни. В ходе пожизневого обыска вас могут попросить снять обувь и верхнюю одежду. Личные пожизневые вещи игрока, как-то – предметы культа, документы, бумажники, телефоны, лекарства – предметом обыска ни в коем случае являться не могут.

Обыск игровых помещений производится по жизни. Вы можете указать, где находятся ваши пожизневые вещи, не участвующие в обыске, и их обыскивающие трогать не будут.

**Силовые методы допросов**

«Да, а говорили, что игра про бал и оперетту». Мы говорили еще – что и про международный шпионаж. А для этой сферы деятельности такие допросы – печальная реальность, данная нам в ощущениях.

Отыгрывать силовые методы допросов можно по желанию – либо описанием, либо нетравмирующим душевно и телесно моделированием.

У каждого персонажа будет коэффициент стойкости – не воли, но организма. Это то число пыточных подходов, которое он может выдержать. Если коеффициент стойкости превышен – персонаж умирает («но не сдается»)). Перерыв между подходами – не менее 5 минут.

Также мы вводим понятие «критической пытки» - каждый персонаж на начало игры вступает с одним триггером, пытка которым его категорически сломает – удушение, огонь, ослепление, и т.д. Если к нему начинают применять эту пытку – он честно отвечает на все вопросы допрашивающего.

По прохождении Подсознательного «критические» триггеры могут меняться или дополняться.

**Правила по сексу**

Секс на игре может быть добровольным и недобровольным.

**Внимание!!! Если ваш персонаж готов проявить сексуальную агрессию, поинтересуйтесь заранее у игрока-объекта, нормально ли ему в это играть. И только в случае согласия приступайте.**

Секс отыгрывается так, чтобы никто из случайных или намеренных свидетелей не усомнился, что именно происходит. Поэтому растрепывания прически и снимания деталей одежды мало. Полезно будет включить звуковое оформление. То есть, два друга мужеска пола могут и просто так стоять или даже лежать обнявшись. Но если они при этом говорят: «Да, дорогой, прекрасный… Как мощны твои лапищи»… То да, вы видите именно это.

Изнасиловать персонажа можно, удерживая его в лежачем положении в течение 3 минут. В случае, если отыгрывается изнасилование, словесным же образом обозначается сопротивление: «Сволочь, уйди, убью!»… И. т.д.

По окончании акта игроки обмениваются бусинами. Красными — если все было к обоюдному удовольствию и от всей души (и тела). Если один персонаж хотел доставить удовольствие партнеру, а другой только использовал партнера — то первый второму отдает красную бусину, а второй первому — черному. При насилии оба обмениваются черными бусинами. В дополнение к этому насильник меняет одну свою красную бусину на черную.