

# Аркхем 50е

<https://vk.com/arkham2020>



## Концепция игры

Это будет мистический детектив про то, как персонажи постепенно погружаются всё глубже в расследование мрачных тайн и безумие космического ужаса.

Игру можно формально разделить на 3 части. В первой доминирует обыденность - это подготовительная часть. Во второй - начинается мистический детектив. Финал выходит за рамки детектива ближе к жанру приключенческого боевика.

Так как игра по Лавкрафту и Муру - мистика и древние однозначно будут, будут безумцы и ведьмы и прочие атрибуты мифов ктулху. Мы специально не будем заканчивать игру на том моменте, когда (возможно) пробудятся древние и дадим игрокам возможность исправить (или усугубить) положение. Поэтому те, кто ищут космического ужаса смогут его найти перед развязкой, а те, кто не настроен сходить с ума от собственной незначительности - смогут взять в руки оружие/квесты/друзей и пойти проявлять активную жизненную позицию, расстреливая рыболодей с двух револьверов.

Все персонажи так или иначе будут вписаны в большое количество социальных групп, для большинства основными будут семья, рабочий коллектив и клубы. Эти группы будут предоставлять возможность общаться с персонажами разных игровых пластов и всегда иметь возможность влиться в гущу действий.

Несмотря на то, что первая часть игры посвящена обыденности - это не значит, что там ничего не будет происходить. В городе постоянно что-то происходит. Криминал проворачивает свои дела, учёные занимаются археологией, полицейские проводят расследования, бизнесмены заключают сделки, врачи проводят операции и спасают жизни, психиатры лечат души.

Мы не скрываем, что на игре будет мистика. Мы также открыто говорим, что у каждого персонажа будет больше одного пути войти в мистический пласт и этот пласт будет доступен каждому персонажу, проявившему желание влиться. Точно так же, как и пытаться до последнего пытаться избежать вовлечения туда (если конечно есть такое желание). Поэтому

можно заявлять абсолютно любого персонажа, хоть домохозяйку, рано или поздно судьба повернётся так, что она получит возможность взять револьвер в одну руку, а книгу “король в жёлтом” в другую. Мы понимаем, что город не может населять 100% авантюристов, однако напомним, что город на игре это модель, абстракция. Обычные горожане, подавляющее большинство серой массы виртуальны, а луч прожектора выхватывает вас, уважаемые игроки - основных действующих лиц нашей истории. И тут у каждый имеет равные права на историю.

Основными принципами игры планируется сделать:

- 1) непрерывность игры в том смысле, что вы можете провалиться, можете проиграть, ваш персонаж может потерять жизнь или рассудок, но ваша игра на этом не заканчивается, а только начинает играть новыми красками.
- 2) Очень много мрачных тайн. Обладание тайнами с одной стороны возвышает вас над другими, с другой – вы узнаете о каких-то законах и вещах против которых невозможно бороться. Примерно то же самое можно сказать о потусторонних силах, магии. Чем больше персонаж владеет силой, тем больше эта сила его контролирует и иногда подталкивает к действиям.
- 3) Всеобщая взаимосвязь и её отражение на часах безумия. Какие-то действие отдалают катастрофу, какие-то приближают. И никто не уверен какие что делают, но одно известно точно – ответы разбросаны по древним книгам и спрятаны в разных пещерах, нужно только успеть их найти, пока не стало слишком поздно и мир окончательно не погрузился в хаос.

## Кем можно заявляться

Уважаемые игроки, у нас на игре есть 2 сетки ролей, открытая и закрытая. Персонажи подаются в обе, но видят только одну. Вторая – удел секретных чатов и переписки в гуглдокументах. Например, вы заявляетесь в Порт, а второй ролью выбираете полицию. Таким образом, вы появляетесь в сетке как человек, связанный с портом, но о вашей связи с полицией люди не в курсе, возможно, потому что вы работаете в порту под прикрытием, выискивая контрабанду. Таким образом, вам необходимо выбрать из предложенных ниже групп 2, указать, куда и кем вы хотите поехать. При особом желании можно заявиться в 3 группы, если в третьей группе много свободных мест. Чтобы сетка равномерно заполнялась, количество доступных ролей будет уменьшаться, как только на эту роль кто-то заявится. В открытой информации будут появляться люди для того, чтобы с ними можно было связаться и примерно понимать, кто во что будет играть. Заявки принимаются на специальную почту. В случае, если в какой-то категории будет слишком много желающих, приём заявок туда будет закрыт. После чего, возможно, список категорий будет расширен.

- 1) Форма заявки в документах группы
- 2) Обычные люди на игре есть (грузитесь в жд+сфера услуг, например, будете обычным горожанином). Просто мы считаем, что ваши персонажи выдающиеся люди, а статисты - виртуальная серая масса, которую можно отыгрывать по желанию, но основной персонаж имеет все шансы попасть в центр событий.
- 3) В группах где нет описанных ролей - вы можете создать что-то своё, например среди сферы услуг заявить роль "глава частного детективного агентства" - это ок.
- 4) Если вы сомневаетесь или у вас вопросы - пишите [главному мастеру](#)

Описание групп, куда можно заявиться

Архемская лечебница – вы состоите при больнице в психиатрическом либо в лечебном отделении. Вы врач, медбрат или постоянный пациент. Вы играете в быт больницы, операции, общение с умалишёнными и медицинские процедуры. Возможно, вы внедрились внутрь больницы и пишете свою диссертацию методом включенного наблюдения. Грядущие события подвергнут вас суровым испытаниям, и именно у вас многие будут искать поддержки и защиты.

Главврач - предварительно занято

Заведующий лечебным отделением - свободно

Заведующий психиатрическим отделением - предварительно занято

врач психиатрического отделения - один есть

8 свободно

---

Беглые немецкие учёные – вы бежали из нацистской Германии, и вас разыскивают за ваши преступления. Наука требует жертв – вы так считали, когда проводили опыты над людьми в лагерях смерти. Вы были в шаге от величайшего открытия, когда в Германии стало слишком опасно, и вы сбежали. Теперь вы вынуждены скрываться в тених, вести себя крайне осторожно, искать источники финансирования и медленно продолжать бесчеловечные исследования, которые вас возвеличат. Будущие испытания либо прославят вас либо уничтожат окончательно.

(нельзя заявлять в открытую)

6 свободно (ведутся переговоры)

---

ЖД станция – вы главная транспортная артерия Архема. Через вас город получает деньги. Прошлый глава железнодорожной компании пропал при невыясненных обстоятельствах, теперь новый управляющий постепенно перенимает дела. Вы играете в противостояние с работниками порта за право считаться главной транспортной компанией, при этом желательно не впасть в зависимость от мафии и не оказаться за решёткой, нарушив какой-нибудь закон. Вам и так несладко, но будущее кажется ещё более мрачным.

Глава ЖД станции - занято

Инженер жд станции - занято

5 свободно

Люди искусства и Газета – вы актёры, писатели, музыканты, творческая элита и душа Архема. Люди с тонкой душевной организацией, одержимые кошмарами и видениями или авантюристы и охотники за сенсациями. Вы играете в творческое переосмысление происходящего или поиск сенсаций, жаждете открыть интересные тайны и раскопать чужие секреты. Именно вы будете иметь шанс формировать то, как будут восприняты те или иные события. В будущем вы имеете риск потерять свой разум из-за кошмарных видений или всё это обернётся самым ярким и красочным приключением в вашей жизни.

10 свободно

---

Порт – когда-то порт был главной транспортной компанией Архема, но после войны всё изменилось. Ваша компания находится в упадке, тем более что глава компании недавно пропал при невыясненных обстоятельствах и новый управляющий приехал из другого города перенимать дела. Вы играете в постепенное восстановление значимости порта, экономическую войну с работниками железнодорожной станции. Вас точно так же пытается подмять под себя мафия и возможно за вами следит полиция. Грядущие события грозят вам многими опасностями, а может быть, предоставляют шанс, которого вам не хватало.

Управляющий портом - свободно

7 свободно

---

Рестораторы и лавочники, сфера услуг – вы многочисленные предприниматели Аркхема, владельцы бесчисленных торговых заведений, а также немаловажные в такое беспокойное время психологи. Ресторанчики, магазины антиквариата, бордели, кальянные, уютные кафешки. Вы играете в предоставление услуг и американскую мечту. Можно подумать, что грядущие мрачные события разрушат их размеренный быт, однако кто знает, какие секреты скрываются за дежурными улыбками и какие тайны можно найти, заглянув за гостеприимные фасады?

20 свободно

-----

Неприкаянные военные – вы видели ужасы войны и глубоко травмированы ими, хотя можете это не признавать открыто. Суть в том, что вы оказались на обочине и не можете найти себя в мирной жизни. Вы перебиваетесь случайными заработками или пропиваете последние деньги. Другим людям вас не понять, они же не воевали. Вы играете в осознание себя и поиск своего предназначения. Может быть, вы уже слишком задержались на белом свете и ждёте подвига, а может быть это просто период такой, и всё само устаканится? Одно известно точно – чем жёстче кризис и чем ужаснее реальность, тем более живыми вы себя почувствуете.

6 свободно

-----

Полиция - Вы можете быть самоотверженным героем, грязным полицейским, требующим взятки, побитым жизнью ветераном, которому пара недель до пенсии – вас связывает девиз «служить и защищать», а вот кого и от чего – уже ваш выбор. Аркхем никогда не был особенно спокойным местом, но в ближайшее время все снова слетят с катушек, и вы можете остаться единственным островком организованного сопротивления надвигающемуся безумию. От ваших действий зависит, будут ли горожане верить в закон и справедливость или во всемогущество жестоких мафиози. Вы постоянно сталкиваетесь с насилием, подозрительными убийствами и таинственными происшествиями. Помните, что служба в полиции это не рутинная работа, а начало отличного приключения.

Капитан полиции - ведутся переговоры

2 детектива - предварительно занято

16 свободно

-----

Коммунисты – собирайтесь в круг, товарищи! Теперь, когда Советский Союз дал Гитлеру под зад, время начать классовую борьбу здесь, в империалистической Америке. Рабочие изнывают под гнётом жадных капиталистов. Вам ли не знать? Вы можете начать с формирования профсоюзов и требований по увеличению зарплаты, а можете выбрать более радикальные методы классовой борьбы. Покажем русским товарищам, что американские товарищи ничуть не хуже! Догоним и перегоним! УРА!!!

(нельзя заявлять в открытую)

10 свободно

ФБР – Вам знакомо чувство, когда вас окружают идиоты и бездарности? Добро пожаловать в Федеральное Бюро Расследований. Вы колесите по стране безграничных возможностей, где владение оружием легально. Как будто одного этого мало: после войны вернулась масса людей, одни влились в криминал (и это лучшая половина), вторая развилась в себе психические расстройства и похожа на бомбу замедленного действия. Беглые немецкие учёные, серийные убийцы, коммунистические шпионы, мафия – это всё ваши клиенты. У вас непаханое поле работы. Кто-то должен всё это разгрести – это будете вы. Кто-то оставляет цветы на месте резни – это дело ФБР. Заключённый исчез из камеры, оставив после себя странные надписи на стенах – ФБР. Учёному ангелы сказали похищать трупы и пытаться их оживить с помощью тока - зовите ФБР. Самое странное – вам это нравится. У вас нет личной жизни, и вы живёте работой. Как хорошо, что она никогда не кончится!

(нельзя заявлять в открытую)

2 спецагента занято

2 стажера занято

2 информатора

---

Бездельники – вы живёте на свои сбережения или вам досталось наследство от дальнего родственника. В общем, так получилось, что вы ведёте независимый образ жизни. Ваш главный враг – скука. Поэтому вы можете собирать материал для романа, быть завсегдаем клубов или вести светскую жизнь, изучать и коллекционировать оккультные книги и даже собрать свой кружок спиритизма. Скоро со скукой будет покончено.

4 свободно

---

Серийные убийцы – вы можете быть уверены, что делаете благое дело или просто хотите привлечь к себе внимание, может быть, вы ненормальный, и вам нужно лечиться. Вы убиваете людей, соблюдая сложный ритуал. Путешествуете из места в место, оставляя за собой след из крови и мёртвых тел. Вы относительно новое явление в Америке, вы пишете историю серийных убийств целого континента. Вы жили здесь изначально и вдруг почувствовали жажду крови или недавно оказались в Аркхеме, вернувшись после «гастролей» или посетили впервые и собираетесь попробовать этот город на вкус.

(нельзя заявлять в открытую)

1 предварительно занято

1 свободно

Мафия – вы монополисты на рынке преступлений города. Вся теневая экономика города так или иначе завязана на вас, а легальные предприятия должны платить вам за защиту. Если кто-то хочет это положение изменить – вы отправляете его на дно реки в бетонных ботинках, но это крайние меры. Обычно ваше главное оружие – деловой подход и угрозы оружием. Потому что «добрым словом и пистолетом можно добиться гораздо большего, чем просто добрым словом». Вы даже помогаете людям. Каждый может прийти к другу семьи и попросить. Чаще всего вы помогаете, но делаете это не из альтруизма. Кто заключил с вами сделку, будет вашим должником. Семья работает как часы, когда ей управляет стойкий, смелый и прагматичный человек. Хорошо, что после смерти Дон оставил целых двух таких сыновей, правда?

(нельзя заявлять в открытую)

8 занято

8 свободно

---

Жертвы – вы родились при особых обстоятельствах, судьба отметила вас знаком, вы избранный, особенный, уникальный. Есть плохая новость – маньяки, культисты и древние боги с этим согласны, поэтому вы станете их целью номер 1. Вы погибнете, будете принесены в жертву, а горожане будут оплакивать вас, ведь вас так любили. Возможно, вы хотите попробовать несколько разных ролей или поиграть на уровне сложности хардкор, может быть, вы просто хотите приобрести новый опыт, а может быть - иметь документальное подтверждение, что весь мир считает вас особенным ребёнком из древнего пророчества. Если вы хотите видеть, как нацистские учёные врываются на жертвоприношение к культистам и режут их, потому что вы носитель какого-то редкого гена – выбирайте этот пункт. В общем, вы рисуете на себе здоровенную мишень. Мы вас предупредили. Это будет быстро и круто, ваша смерть станет игровым событием и врежется в память многих, а потом можно сразу хоть культистом выходить.

(нельзя заявлять в открытую)

2 занято

5 свободно

---

Богатейшие семьи – есть 4 семьи, которые контролируют основное производство города. Это древние и уважаемые семьи с длинной историей, мрачными тайнами и легионом скелетов в шкафах. Каждая семья управляется патриархом или матриархом, суровым, но справедливым. Эти семьи богаты и влиятельны, но у них настолько запутанная генеалогия, что то и дело появляются новые члены семьи. И им бы радоваться новой богатой родне, но не всем оказываются по нраву семейные правила и обычаи. Вы играете в странную семью, открываете её секреты, избегая пристального взора главы своей семьи. Если вы хотите играть в поиск неизведанного, оккультизм и исследование семейных тайн – вам сюда. Темнее всего под подсвечником.

Семья Гордон (9 свободно + патриарх/матриарх (роль согласуется с мастером))

Семья Филлипс (9 свободно + патриарх/матриарх (роль согласуется с мастером)) (занято)

Семья Вичкрафт (6 свободно + [Мистер Вичкрафт старший](#) )

Семья Ашер (9 свободно + патриарх/матриарх (роль согласуется с мастером))

Городские службы – кто-то любит скакать по подземельям и рыться в семейном грязном белье, а кто-то любит перебирать бумаги и делать так, чтобы этот город работал. Вы из последних. Вы чиновник, мэр или другое официальное лицо, может быть, вы глава приюта для бездомных. Суть в том, что вы изо всех сил стараетесь сделать так, чтобы город оставался на плаву. Вы видите картину в общем и регулируете экономические процессы. Если вам нравится администрировать, командовать и решать проблемы – вам сюда. Возможно, наступит хаос, начнётся война или пробудятся древние боги – вы те, кто поставит город на ноги и убедится, что все выжившие трудоустроены, платят налоги и получают пенсионные отчисления.

6 свободно

---

Университет Мискатоника – вы учёный, преподаватель или студент, а может быть просто библиотекарь. Вы играете в раскопки, проведение исследований и пытаетесь улучшить жизнь города силой науки. Осталось только выбить пару грантов из городских чиновников или крупных воротил бизнеса. Или связаться с более тёмными криминальными структурами, если смелости хватит. Вы можете двигать большую науку, а можете собирать материал для своей первой кандидатской статьи. Можете читать лекции по краеведению, а можете сидеть за партой и строить глазки соседу или другим образом наслаждаться университетской романтикой. Ваши поиски заведут вас «глубоко в кроличью нору», где судьба проверит на прочность вас, ваш разум и ваше здоровье.

18 свободно

---

Церковь – после войны многие разочаровались в идее церкви. Что это за бог, который может допустить подобное? И всё же, некоторые люди ещё ищут убежища и совета в церкви, вы не можете оставить их без помощи и защиты. Если вам нравится вести теологические диспуты, проводить религиозные церемонии, исповедовать людей или бить порождения хаоса ларповым крестом – вам стоит присмотреться к должности священнослужителя. Вам предстоит показать всему городу, что Вера – это не просто слова, это нечто большее. Что именно? У вас будет шанс узнать это на игре, если будете играть в церковь.

6 свободно

---

Цветные американцы - это не только чернокожие, но и латиносы, индейцы, индусы, китайцы, мулаты и метисы. У нас тут 50е и сегрегация, вы достаточно хороши, чтобы воевать и умирать в окопах, но недостаточно хороши, чтобы пользоваться одним туалетом или сидеть рядом с белым в общественном транспорте. Вас даже допускают не во все заведения. Вы можете

быть носителем чуждой культуры и религии или вы получили образование, но вам просто не повезло родиться в семье мексиканцев. Вся белая Америка смотрит на вас сверху вниз, и вы для неё потенциальный преступник, чужак, мусор. Не все разделяют эти стереотипы. Группа для желающих поиграть в сегрегацию, для тех, кто хочет быть носителем тайн других народов или начать ломать стереотипы окружающих.  
6 свободно.

## Культурная справка

набор комиксов и статей относящихся к жанру "нуар" и\или к мифам Лавкрафта.

Кино в жанре нуар: Сансет бульвар, Мальтийский сокол

Кино по мифам Ктулху:

Зов Ктулху (2005), «В пасти безумия», «Реаниматор», «Дагон».

Комиксы. Интересные и близкие по духу:

Серия комиксов Алана Мура и Джейсена Барроуза:

Providence <https://com-x.life/4825-providence.html>

Neonomicon <https://com-x.life/1022-neonomikon-alana-mur.html>

The Courtyard <https://webofcomics.ru/readcomics/4401-alan-moores-th..>

Blacksad – графический роман, Хуана Диаса Каналеса и Хуанхо Гуарнидо. Никакого Ктулху, но 50-е и нуар в чистом виде. Физиономии животных могут немного мешать.

<http://unicomics.ru/comics/issue/blacksad-1>

Список комиксов по мифам Ктулху (не всё высокого качества):

Fall of Cthulhu – серия комиксов 2007 года, написанная Майклом Аланом Нельсоном и опубликованная Boom! Studios. <https://com-x.life/5722-fall-of-cthulhu.html>

Cthulhu Tales – хоррор-антология из 12 выпусков, каждый из которых содержит несколько историй.

«Necronauts» 2003 года <http://unicomics.ru/comics/issue/necronauts>

«The Batman: The Doom that came to Gotham», в котором Бэтмен сражается с монстрами, основанными на лавкрафтианских зловещих созданиях.

<https://com-x.life/3564-batman-the-doom-that-came-to-..>

Статьи:

Обзор нуара в кино: [https://www.kinopoisk.ru/media/article/3444310/?utm\\_s..](https://www.kinopoisk.ru/media/article/3444310/?utm_s..)

Обзор фильмов и игр по Лавкрафту: <https://com-x.life/3564-batman-the-doom-that-came-to-..>

## Историческая справка

США в 50е годы.

1. Внешнеполитическая ситуация.

После окончания Второй мировой войны США по сути становятся «лидером свободного мира». Если ранее за этот статус приходилось бороться с Великобританией, то теперь бывшая метрополия фактически отказалась от своих претензий. Это выражается не только в главенствующей роли США в сформированном в 1948 году Североатлантическом блоке (НАТО), но даже в запущенном в 1947 году «Плане Маршалла» - системе экономической помощи странам пострадавшим в годы войны на условиях исключения из их правительств

коммунистов и полной отчетности о деятельности экономики. В то же время на международной арене четко проступает главный враг США и «свободного мира» - коммунисты. Иронично то, что всего 5 лет назад, в 1945 популярность коммунистов и коммунистических идей была зашкаливающей, на стенах можно было встретить надпись «Дядю Джо – в президенты», а многие видные представители профсоюзов были не социал-демократами, а полноценными коммунистами.

Одновременно развиваются: события в Китае, где в 1949 году Коммунистическая партия во главе с Мао Дзедунем одержала окончательную победу и конфликт между Северной и Южной Кореями. Последний конфликт в итоге выльется в полноценную войну в которой участие будет принимать и контингент из США (по данным НИТ США потеряли в войне более 37 000 убитыми, пленными или пропавшими без вести).

Все это оказывало влияние как на политическую жизнь страны, так и на мировоззрение отдельных людей, чьи взгляды со временем все более и более дрейфуют «в право».

## 2. Политическая ситуация.

50е – годы постоянных побед республиканской партии.

В конце 1952 года на президентских выборах побеждает генерал Дуайт Эйзенхауэр, набравший 442 голоса выборщика против 89 у демократа Эдлая Стивенсона. Предыдущий президент Гарри Трумэн в выборах не участвовал. Схожая ситуация произойдет в 1956 году на следующих выборах. Соотношение голосов 457 у Эйзенхауэра к 73 у Стивенсона, одна победа будет существенно более тяжелой, в целом ряде регионов республиканцы побеждают с большим трудом.

Стоит отметить, что Эйзенхауэр герой Второй мировой войны, полевой генерал командовавший войсками союзников с Северной Африке. Широкая поддержка среди населения обеспечивалась ему за счет героического прошлого.

## 3. Общественное сознание.

В обществе 50х намечается несколько важных тенденций. Во-первых антикоммунистические настроения.

9 января 1950 года сенатор Джозеф Маккарти заявляет, что в государственном департаменте США работает более 200 коммунистов. На фоне усиления красных в Китае и Корею это вызывает соответствующую реакцию в правительстве и среди населения. Начинается «охота на ведьм», в ходе которой страдают почти все слои населения –

видные чиновники и политики, деятели культуры и представители СМИ. Люди лишаются должностей, попадают в тюрьму и тд. «Золотым годом» маккартизма станет 1953, в 1957 очередной виток «красной угрозы» пойдет на спад.

Во-вторых проблема возвратившихся с войны все еще остается актуальной. С одной стороны в годы войны ряд должностей, часто не характерных заняли женщины (так как мужчины оказались на фронте), после 1945 года мужчины вернулись и женщины снова оказались не удел. С другой стороны стала проблема о встраивании в мирную жизнь вчерашних солдат. ПТСР хоть и традиционно связывается с Войной в Заливе появился гораздо раньше.



Довольно большое количество людей, вчерашних солдат пытались найти себя в мирной жизни.

В-третьих начинается рост волны борьбы за права национальных меньшинств.

В 1954 году судебный процесс «Браун против Совета по образованию», признавший не конституционным разделение школ на школы для белых и школы для черных. Это приведет к резкому обострению проблемы сегрегации, решение суда будет принято не однозначно и в 1957 произойдут события в Литл-Рок, когда сторонники сегрегации попытаются не пропустить чернокожих студентов в школу (они войдут в историю как 9ка из Литл-Рок), кончится это тем, что распоряжением президента Эйзенхауэра в город будут введены войска. В середине 50х начинает активную деятельность Мартин Лютер Кинг.

#### 4. Преступность.

В 50е медленно входит в свой завершающий этап формирование мафии в ее современном смысле. Главные криминальные войны уже позади, мафия не единая структура, но отдельные группировки свободно взаимодействуют, преодолены и национальные проблемы – мафиозные группировки теперь свободно вступают во взаимодействие с ирландскими и еврейскими группами. Особое значение имеет съезд в Апалачине, в 1957 году – видимо одна из попыток окончательно объединиться в единую структуру.

Между тем именно с 50х годов организованная преступность сталкивается и с рядом новых проблем – старые источники финансирования (торговля алкоголем или махинации с бензином), начинают приносить все меньше и меньше дохода, со временем складывается ситуация, когда часть криминального бизнеса проще становится «вывести из тени», в тоже время затраты растут и нужно искать новые пути обогащения. Мафии в это время приходится столкнуться с проблемой наркотиков, распространение которых противоречит кодексу чести с одной стороны, но сулит крупные дивиденды с другой.

В тоже время усиливается давление федерального правительства на мафиозные структуры. В начале 50х годов Конгресс США наконец признал, что организованная преступность – мафия существует и это проблема. При этом все еще остаются те, кто заявляет, что мафия не более чем клуб по интересам или, в крайнем случае структура обеспечивающая итало-американцам возможность бороться за свои права.

Стоит отметить, что мафиозные семьи именно в 50е начинают «раздуваться», именно в это время в их ряды будут приняты большинство будущих предателей, тех кто окажется катастрофическое влияние на мафию в 70е годы.

Новым явлением в криминальной жизни США становится все более пристальное внимание к маньякам. СМИ освещают наиболее крупные дела связанные с серийными убийствами, о них знают, их обсуждают и в городах где появляется маньяк легко начинается паника.

В 1946 году в Техасе действует Ночной стрелок из Терраксаны – преступник убивший около 8 человек из револьвера 32 калибра, так и не был пойман.

В 1955 году за серию убийств в Индиане арестован и после казнен Лесли Ирвин.

В 1956 арестована и казнена Роза Белл Алан в Алабаме по обвинению в отравлении крысиным ядом матери, двух мужей и трех детей для получения страховки.

В 1957-1958 годах действует «неистовый убийца» Чарльз Старквейзер со своей напарницей Керил Фьюгет в Вайоминге и Небраске (им было 19 и 15 лет соответственно). Чарльз и Керил расстреляли собственных родителей и попытались отправиться в бега.

В 1957 году арестован Эдвард Гейн, серийный убийца и некрофил оказавший сильнейшее влияние на американскую культуру (прообраз «Американского психопата»). Мясник из Плейнфилда украшавший дом трофеями из убитых им жертв (маски из лица).

Впервые американская общественность сталкивается с казалось бы немотивированными взрывами агрессии, которые современная им наука объяснить не может.

## 5. Субкультуры.

Конечно до хиппи еще 10 лет, но предшественники «детей цветов» - представители бит поколения уже существуют. Их мало и это по преимуществу представители студентов гуманитарных факультетов ВУЗов, но они уже начинают бросать вызов предыдущим поколениям. В своих произведениях, а порой и действиями пытаются доказать бессмысленность творчества и деятельности умов прошлого, а так же необходимость отказаться от прошлого, чтобы шагнуть в будущее.

В тоже время продолжает существовать весьма старая субкультура скинхэдов. Эти представители рабочей молодежи настроены весьма националистично, при этом в крайнее правое крыло они не уходят. Основу их мировоззрение составляет жесткое противопоставление себя и представителей элиты – «золотых мальчиков», которые имеют все и смеют почивать на лаврах.

## Фазы и циклы

Игра состоит из циклов и фаз. Расписание будет развешено по видным местам полигона. В среднем один цикл занимает 6 часов. За это время в Археме проходит примерно день. Внутри цикла есть фазы:

- 1) клубная фаза - в это время жители города ходят друг к другу в гости, посещают клубы и вечеринки, время сплетен, неспешного общения, кальянов и кофе с печеньками. Никаких боевых действий, только общение, флирт и чтение утренних газет.
- 2) дневная фаза - свободная игра, можно делать что угодно. Это относительно безопасное время, которое можно занять чем угодно.
- 3) ночная фаза - свободная игра, можно делать то, что обычно делается ночью. Некоторые события не могут происходить днём. Обычно всякая мистика начинается именно по ночам, так что ночью вас никто не ограничивает, но вы можете столкнуться с приключениями, к которым желательно было подготовиться днём.
- 4) сны - ваши персонажи спят и путешествуют по миру снов. Во время фазы сна действуют отдельные правила. Это время ночных мистерий, пугающих ритуалов и загадочных происшествий.

Каждая из фаз может длиться примерно от часа до двух. В зависимости от событий в игре, может быть длинная ночь или длинная фаза сна.

# Безумие

По мере игры разум вашего персонажа будут терзать древние тайны, ужасные откровения и слуги древних богов. Однако до этого момента все сталкиваются с обыденным миром, который тоже пытается свести персонажей с ума. У каждого персонажа есть 2 триггера, 2 кнопки, которыми он регулирует скорость спуска в пучину безумия. Одна из этих кнопок заставляет "шагнуть навстречу безумию" помимо его воли. Вторая - позволяет "шагнуть навстречу безумию" по своей воле. Таким образом, часть ситуаций провоцирует безумие, а часть ситуаций может быть создана игроком, чтобы исследовать безумие. Сама карточка безумия находится у персонажа и представляет собой небольшую карточку с вариантами уровней безумия, заклеенными чёрной лентой. Игрок сам выбирает какую по счёту полоску отрывать.

1) У безумия есть несколько уровней (каждый уровень имеет внутри себя какое-то знание и какой-то императив, например, например вот индейский ритуальный камень, отмывай его от кровищи)

2) Уровень безумия получается после того как ваш персонаж ДВАЖДЫ последовательно "шагнул навстречу безумию" и после этого уровень безумия невозможно откатить назад или вылечить в рамках игры НИКОГДА. Пример: "Некий полицейский "шагает" каждый раз когда кто-то напоминает ему о его мёртвой возлюбленной, поднимая тему романтики или секса. Его напарник рассказывает ему сальную шутку. Полицейский триггерится и понимает, что он либо должен успеть "выдохнуть", либо имеет все шансы опять "шагнуть" (либо по своей воле либо по ситуации) и получить уровень безумия"

3) "Выдохнуть" - можно несколькими способами: секс, наркотики, алкоголь, насилие, церковь (если персонаж верующий) и психология. Если персонаж "выдохнул" после того как "шагнул" - последовательность прерывается и чтобы получить уровень безумия - персонаж должен "шагнуть" два раза подряд. Стоит помнить, что каждый из способов "выдохнуть" работает только 1 раз в цикл, поэтому всё кроме борделя и психологов необходимо чередовать. В случае борделя и психологов необходимо менять психолога или девушку. То есть, предположим, есть у вашего персонажа возлюбленная и в борделе 2 девушки. Ваш персонаж за счет способа "секс" может сбросить стресс 3 раза за цикл. Или же вы ходите к психологу, в этом цикле уже побывали у него на приеме. Возникла необходимость еще раз снять стресс, и вы хотите повторно воспользоваться психологической помощью в этом же цикле - тогда вам нужно подойти к другому психологу.

4) Некоторые учёные, церковные деятели и психологи могут проводить сеансы облегчения безумия. У них будет несколько значков. Значок - отражение постоянных усилий, направленных на персонажа, чтобы он оставался в рассудке. Психолог даёт персонажу с 1 уровнем безумия свой значок - персонаж может игнорировать императив своего уровня безумия. НО как только у вашего персонажа появился значок - вы должны исполнять любые предписания врача, который вам его выдал. Врач может забрать значок в любой момент (сам или через игротеха). (ни значка, ни карточки безумия, понятно, в мире игры нет).

5) По мере прогрессии безумия, ваш персонаж будет узнавать других людей поражённых безумием, а иногда приобретать сверхъестественные силы. Помните, безумие - это не конец игры, это её продолжение, там здоровый кусок игры, поэтому бояться его не надо. Так что если у вас игра не задалась или вы хотите попробовать что-то новое - можете смело "шагнуть навстречу безумию"

Вот так выглядит кусок паспорта с триггерами.

Имя персонажа
Особенности
Личный код отпечатка
Триггеры стресса, выбрать 2
Боль
Насилие
Секс или Любовь
Мистика или Необъяснимое
Тема бога
Тема смерти
Упоминание о семье
Упоминание о войне
Вам угрожают
Изучение книг
Тема денег
Своё

Многих персонажей на игре будут преследовать кошмары и всякие видения. Ваш персонаж может с ними справляться двумя способами:

- 1) Положиться на врачей, психологов, церковь - пройти курс лечения как они скажут и ВОЗМОЖНО это поможет (это правда, я не шучу, просто для этого лечение должно быть очень круто отыграно и представлять из себя что-то сравнимое с приключением, путешествием героя). Чем они ТОЧНО могут помочь - так это успокоить вас если вашему персонажу после кошмаров сильно плохо.
- 2) Положиться на себя и пойти сложным тернистым путём избавления, который диктуют видения и внутренний голос (мастерский загруз). Шанс сойти с ума окончательно или умереть выше, но и шанс излечиться 100%.

## Правила по боевке

Мы выражаем признательность МГ "Паровой котёл", авторам ПРИ "Мёртвые земли", откуда мы взяли часть правил.

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДОПУСКА ОРУЖИЯ

Оружие на игре подразделяется на два типа- стрелковое и ручное.

Все оружие проходит предварительный допуск до игры или у мастера по боевке на игре. Если сомневаетесь в том везти/не везти конкретный экземпляр лучше свяжитесь с мастером заранее чтобы не тащить лишние килограммы.

До игры допускается только оружие изготовленное по технологии ЛАРП, оно должно выглядеть аккуратно и эстетично, из его боевой части не должен проглядывать каркас, А также он не должен прощупываться при нажатии. Клинки/древки должны быть гибкими и прочными, но не склонными к «захлесту» Оружие должно выдерживать сильный изгиб без

треска в стержне и принимать первоначальную форму. Гарда (если таковая имеется) должна быть изготовлена из мягких материалов. Для оружия ударного воздействия важно чтобы его боевая часть не ерзала на древке.

Оружие с общей длиной более 80 см и весом более 1.5 кг подлежит ОБЯЗАТЕЛЬНОМУ согласованию ДО игры.

ИСКЛЮЧЕНИЕ Для ножей (до 30 см общая длина) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким. Также такое оружие может быть изготовлено из текстолита или дерева.

На игре огнестрельное оружие моделируется НЕРФом различных модификаций. Разрешены полуавтоматические варианты и даже отдельные экземпляры под нестандартные патроны (Максинерфы), все оружие должно быть перекрашено либо заантуражено иным способом. Если ваше оружие имеет нестандартную модификацию лучше свяжитесь с мастером заранее.

Рекомендуется придать патронам цветовую уникальность дабы не путать с чужими. Патроны у каждого свои, а потому любые конфликты по этому поводу игроки решают самолично. Пользоваться чужими патронами на игре разрешается с согласия их владельца.

#### ПРАВИЛА ПО БОЕВОМУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ

Система боевки бесхитовая, предполагает четыре градации состояний персонажа- Здоров, легко ранен, тяжело ранен, убит.

Для персонажа неважно чем его ранили огнестрелом или холодняком- последствия идентичны.

однако важно куда попали-

легким называется ранение в конечность.

тяжелым называется ранение в корпус.

Повторное ранение в ту же часть тела не переводит ранение в другую градацию и никак не влияет на состояние персонажа. Дважды простреленную руку лечить надо один раз. Легкое ранение НЕ переходит в тяжелое (Даже если персонаж получает все 4 возможных легких ранения).

Да, вы можете ходить с прострелянной рукой хоть всю игру если хотите, но пользоваться ей нормально сможете только после посещения медика

Поражаемая зона у всех персонажей полная - кроме шеи, головы и паха, кистей и стоп. Удары в непоражаемые зоны запрещены, как и подставлять их под удар.

Засчитываются акцентированные удары в поражаемые зоны. Спорные удары, которые по вам попали, лучше принять как «акцентированные». Если вы не заметили куда именно пришлось попадание (особенно выстрел), отыграйте так как красивее. Все понимают, что попадание НЕРФ-оружия часто малочувствительно – внимательно следите за тем откуда по вам бьют.

Колющие удары категорически запрещены.

Запрещены силовые приемы и удержание оружия противника рукой.

Любой персонаж может зажать любую свою легкую рану, и временно пользоваться поврежденной конечностью игнорируя последствия попадания ПОКА ЗАЖИМАЕТ РАНУ. Для этого нужно зажать кистью здоровой руки точку куда получено ранение, рука которой

зажимается рана должна быть свободна. Если для этого придется бросить оружие на землю, чтож, бросай и беги. ну или сдавайся.

Если рану не зажимают и не могут зажать по какой то причине то происходят описанные ниже последствия---

#### Тяжёлое ранение

Попадание в корпус - состояние в котором нужно отыгрывать недееспособность в тех или иных вариациях (кататься от боли, подвывать в кустах, угрожать врагам, умолять о помощи). Персонаж может двигаться только ползком либо на плечах другого. (допустимо передвигаться перекинув руку за шею поддержки), если персонаж несет раненого – двигаться может лишь шагом. Тяжелораненый не может пользоваться оружием и любыми умениями своего персонажа.

При тяжелом ранении, через 30 минут персонаж умирает, если ему не помог доктор. Но есть более

быстрый способ облегчить страдания бедняги. Добивание производится словесным маркером

«Добиваю» и ударом либо выстрелом в землю в непосредственной близости от персонажа. Добивать можно ТОЛЬКО после полного окончания боевого взаимодействия в пределах видимости.

#### Легкое ранение

Попадание в конечность – Это легкое ранение.

Отыгрывается недееспособность конкретно этой конечности. Ранение одной ноги резко снижает возможность передвигаться: при ранении одной ноги передвигаться можно только шагом приволакивая раненую ногу. При ранении обеих ног передвигаться можно только ползком либо опираясь на кого-то (как при переноске перекинув руку через шею несущего), либо сидеть на месте. Рука, при ранении, висит плетью и ей нельзя стрелять, бить, писать завещание и т.д.

**ВАЖНО:** запрещено поднимать упавшие на пол НЕРФ-патроны до полного окончания перестрелки (перестрелка кончается тогда, когда никто в поле зрения не стреляет и не собирается стрелять).

При нарушении этого правила ваше огнестрельное оружие «заклинит» и оно станет бесполезно.

Старайтесь не бить по НЕРФам (они довольно хрупки), если в процессе боевки любое оружие будет сломано "по жизни" игроки разбираются друг с другом самолично

#### Оглушение, связывание и обыск

Оглушение может производиться лишь в небоевой обстановке ( небоевая обстановка – это когда вас обоих не пытаются убить прямо сейчас).

Тот кто хочет оглушить жертву должен положить одну руку ей на плечо, а второй рукой приложить оружие к спине и сказать «Оглушен». Теперь в течении 5 минут жертва беспомощна, тиха и недвижима(во всяком случае по своей воле), если вы переносите (перекинули руку жертвы через шею), то только шагом.

Прийти в себя персонаж может либо по прошествии 5 минут, либо с помощью другого персонажа который плеснет воды в лицо, даст занюхнуть понюшку табака или иным способом отыграет свою помощь.

При второй попытке в течении получаса оглушенный получает тяжелое ранение.

Связывать персонажа вы можете лишь в тяжелом ранении или оглушенном состоянии, либо при согласии связываемого. Моделируется не тугим узлом на «бантик», развязать пленника может сторонний персонаж. Сам пленник может развязать узел через 1 час, если его не перевязывают заново, либо «перерезав» или «отстрелив» узел, для этого необходимо в течении 10 секунд имитировать оную деятельность с бесхозным клинком, либо выстрелить в пол из найденного нерфа

Обыск производится «по игре» на честность, персонаж которого обыскивают обязан предоставить все игровые ценности – обыскивать можно согласного, связанного, оглушенного или тяжело раненого персонажа. При этом обыскивающий не имеет права обыскивать более чем три точки на теле обыскиваемого. Т.е. Обыскивающий называет зону которую обыскивает и жертва безропотно отдает ему все предметы которые на той зоне имеются.

Игровое оружие неотчуждаемо и не разрушаемо. Без разрешения владельца забирать оружие игрока нельзя. Вы можете лишить оружия связанного персонажа, однако обязаны положить его так, что бы игрок мог легко взять его когда освободится.

## Медицина

Лечебное отделение

На игре игроки могут получить ранения. Лечатся ранения только в медицинском учреждении (больнице).

Процесс лечения:

- Пациент описывает обстоятельства получения ранения (даже если он без сознания, отыгрыш осмотра), а также место ранения. В случае если он не может или не хочет указать место ранение, считается что он ранен в корпус.
- Врач определяет, тяжелое это ранение или легкое, на свое усмотрение. Исключение - ранение в корпус, оно всегда тяжёлое. Врач обязан заявить о том, какое ранение он лечит, т. к. процесс лечения будет несколько отличаться.
- Каждую конечность необходимо лечить отдельно.
- Также в арсенале врача есть три способа лечения: оперативное вмешательство, наложение швов, перевязка. Перед лечением врач должен выбрать и заявить тот способ, который будет применять. Подробности в разделе квалификация.
- Если это ранение легкое, пациент после лечения свободен.
- При тяжёлом ранении. После завершения процедуры лечения раны, доктор должен разыграть карты восстановления. У каждого доктора есть личная колода карт. Минимальное количество карт, которое может быть в руках доктора - 6. Доктор мешает их в закрытую и также в закрытую выкладывает перед пациентом половину от карт на руках (округление в большую сторону). Пациент выбирает одну карту и переворачивает, игроки должны выполнить эффект описанный на карте.
- После лечения пациент считается здоровым и может продолжать свой жизненный путь, исключением может являться эффект описанный на карте.
- В процессе лечения может принимать участие несколько врачей, но карты раскладывает врач ведущий операцию.

Подготовка к лечению.

Каждый доктор должен знать как проводится операция, и что для этого необходимо.

То что должны подготовить игроки:

- Больница должна быть оснащена операционным столом, на котором зашивают ранения.
- Каждый доктор должен иметь свой набор игл для шитья, медицинских перчаток.

То что получается на игре:

- В больнице должны быть пластыри, которые наклеиваются для шитья ран, нитки которыми шьются раны, перевязочный материал, медицинские инструменты. Все это больница должна закупать.
- Раны должны быть продезинфицированы спиртом или спиртосодержащим продуктом (игровой ресурс, получается в игре), иначе в колоду доктора добавляется негативная карточка.
- Операции должны проводиться продезинфицированными иглами. Иглы дезинфицируются кипячением (кипятим по жизни), иначе в колоду доктора добавляется карточка с негативным эффектом.

Квалификация доктора:

- Чем чаще доктор практикует сложные (тяжелые) операции, тем выше вероятность получить дополнительную карточку с положительным эффектом в свою колоду.
- Если врач проводит несколько тяжелых операций подряд у него может повыситься уровень стресса.
- Выбор способа лечения раны. Можно применять от одного до трёх способов одновременно. Это будет расходовать больше времени и ресурсов, но может поднять эффективность операции. Обращаем внимание, что чрезмерные процедуры столь же вредны как и недостаточные.
- Эмпирическим путем выявлено, что выбирать больше одной процедуры на легкую рану нет никакого смысла, т.к. при лечении легкой ранения не выдаются негативные эффекты. Несмотря на это доктор должен выбрать наиболее подходящую процедуру в данном конкретном случае, иначе могут быть последствия как для пациента так и для доктора.

Оперативное вмешательство:

- Операционное вмешательство делается в медицинских перчатках.
- Доктору предоставляется емкость с бульоном, состоящим из жидкости и частей органов, а также инструменты. С помощью довольно острых инструментов, без помощи рук, нужно изъять из бульона инородное тело, не повредив органы.

Наложение швов:

- Место раны должно быть продезинфицировано спиртом или другим спиртосодержащим продуктом.
- На место ранения (конечность или корпус) наклеиваются две полоски пластыря длиной не менее 2 дюймов (1 дюйм = 2,54 см).
- Полоски пластыря сшиваются известным врачу швом. По умолчанию используется базовый шов
- В ходе игры доктора могут найти другие схемы используя их они могут повысить квалификацию (получить новые карты с эффектами).

Перевязка:

- В Аркхеме используется три вида перевязок которые используются в разных случаях: мягкая, эластичная, жесткая.

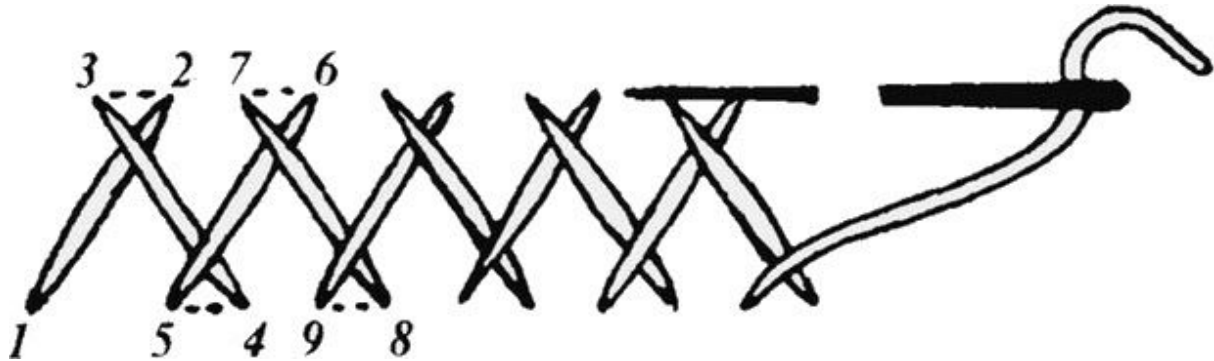
Мягкая перевязка - используется при лечении поверхностных ран, используется обычный бинт.

Эластичная повязка - используется для устранения венозного застоя, используется эластичный бинт.



Жесткая фиксация - используется при переломах для иммобилизации. Используется любой перевязочный материал, но обязательно наличие фиксирующего предмета (т.е. фактически - наложение шины).

- Разновидность перевязки не зависит от сложности раны но зависит от её характера (описанного врачом).



Лечебные карты:

- Колода на руках должна состоять не менее чем из 6 карт и не более 10 карт, но если карт на руках от 7 до 10, доктор не может скинуть их в отложенные и обязан использовать.

- Если доктор большой мастер и у него больше 10 карт, он может отложить лишние, комбинируя ту колоду, которая ему нужна здесь и сейчас, чтобы иметь больший контроль над результатами операции.

- В сформированную колоду мастером по медицине могут быть добавлены специальные карты, которые попадают в раздачу независимо от желания врача в этом конкретном случае (как правило это карты с негативными последствиями из-за того, что процедура лечения была проведена небрежно или выбраны неправильные способы лечения) и забираются у доктора после того как пациент вытаскил свое последствие.

- Выбранная игроком карта возвращается доктору.

- После того как доктор провел процедуру лечения (в том числе после того, как пациент выбрал карту), мастер по медицине может дать ему новые карты которые остаются у него навсегда или.

Стать доктором.

Любой может стать доктором. Для этого вам нужно заявить о своем желании мастеру по медицине и получить свою первую колоду карт, а также знать все правила по медицине. Чтобы стать доктором, вам необходимо проводить операции (помните, что операции можно проводить только в больнице). До момента становления доктором, вы не можете определять тяжесть ранения. Все ранения для вас являются тяжелыми.

Владение навыком лечения (становление доктором) визируется мастером по медицине. Ваш статус в игровом пространстве больницы определяет Главврач. доктором определяет мастер по медицине.

Психиатрическое отделение

Специалистам психиатрического отделения необходима предварительная подготовка. Они самостоятельно составляют лечебные методики, разработать способы депривации и перегрузки органов чувств, логические и не очень логические задачи.

Отыгрыш лечения психиатрических заболеваний остается за врачом, но важно соблюдать технические требования:

- Пациент должен решить задачу (головоломка, загадка, тест, испытание и т.д.).

- Во время решения загадки пациент должен быть подвержен депривации (завязаны глаза, связаны руки и т.д.) или обострению (шум, острые запахи) до 2х органов чувств или иных органов.

Например: Решение задачки с переключиванием одной спички с завязанными глазами (и другие игры с психикой пациента).

Разные виды помощи людям

1. Выдох. Человек напряжён и находится в шаге от получения безумия. Если ваш персонаж владеет навыками психологии или просто хорошо вправляет мозги - вы можете с помощью каких-то средств на ваше усмотрение помочь человеку "выдохнуть"

2. Безумие древних. Для него есть специальные карточки. Оно не лечится. Никак. Единственное - если у вас есть особенный ресурс (значок) - вы можете отдать его безумному персонажу. До тех пор, пока персонаж выполняет ваши предписания (они могут быть любыми) - он игнорирует 1 уровень безумия за каждый имеющийся значок. Вы можете в любой момент забрать значок у персонажа. Значок отображает ваше время затраченное на беседы с этим персонажем. Вы перестали сдерживать его безумие - симптомы его безумия снова проявятся. Свой значок нельзя нацепить на себя.

3. Нестабильная психика. У творческих личностей или у людей переживших сильное горе психика становится неустойчивой. Они ищут помощи у церкви, врачей или рационалистов. И вы можете применять свои способы лечения к ним. После вашего курса их психика возвращается в норму на некоторое время. В следующем цикле проблемы вернутся. Персонажи с нестабильной психикой могут быть полностью исцелены, однако к каждому из них придётся подбирать свой подход.

## Преступление и улики

Представители власти и взаимодействие с ними

Представители власти - это полицейские, сотрудник ФБР, ЦРУ, сотрудник прокуратуры (но не адвокат).

Любой представитель власти имеет значок и удостоверение.

Помните, представители власти поддерживают закон и порядок в рамках своих обязанностей, и каждый сознательный гражданин страны обязан им помогать в этом.

Если персонажу показали значок (удостоверение), он верит, что он настоящий и знает, что его владелец по закону имеет право на:

1. Предъявить обвинение и задержать персонажа по какому-либо уголовному делу. Задержание, это ограничение перемещения или изолирование человека, которому лично представитель власти предъявил обвинение в каком-либо преступлении.
2. После задержания потребовать от задержанного совершить нужные для следствия действия или сообщить нужную информацию. В том числе провести допрос задержанного.
3. Применить силу при задержании или стрелять на поражение, если этого требует ситуация.

Незаконное (то есть, не имея доказательств участия в преступлении) и жесткое задержание или убийство подозреваемого представителем власти является преступлением, за которое он может быть задержан другим представителем власти. Также преступлением является любое другое превышение полномочий представителем власти (например удержание задержанного без доказательств более 15 минут). Подделка удостоверений представителя власти или

завладение этим удостоверением в результате любых действий ( удостоверение- игровой предмет, оно отчуждаемо) является преступлением само по себе и квалифицируется как кража или грабеж в зависимости от обстоятельств.

**Задержание.**

Если представитель власти хочет задержать подозреваемого, он должен подойти к нему, показать значок, и четко сказать "Именем закона города Аркхема, вы задержаны" в случае полиции "Именем закона штата Массачусетс, вы задержаны" - в случае фбр и сообщить что он задержан и в чем он обвиняется. После этого сыщик должен провести не менее 15 минут с задержанным. У сыщика должны быть с собой наручные часы (желательно механические) Не доставать же сотовый телефон и ломать игру... В эти 15 минут происходит следующее: представитель власти в присутствии задержанного опрашивает несколько человек, которые могут что-то сказать про обвиняемого или про его связь с преступлением. Задержанный должен ему сообщить имена нескольких свидетелей для своей защиты, но представитель власти сам выбирает опросить этих свидетелей или других.

По прошествии этих 15 минут представитель власти или отпускает задержанного, если у того появилось алиби и не нашлось новых подтверждений вины, или оставляет его задержанным и может ограничить его перемещение или изолировать, при появлении новых улик или доказательств вины. При попытке задержанного сбежать представитель власти может открыть огонь на поражение, но не убивать задержанного.

**Допрос.**

Персонаж, умеющий вести допрос, показывает игроку спец. карточку (на которой описаны кратко эти правила и которая дает ему право вести по ним допрос). После этого задает 5 вопросов. Вопросы не могут быть однотипные по смыслу или формулировке. Игрок обязан ответить на 3 вопроса правдой, на 2 вопроса можно солгать (молчание является ложью). Есть персонажи, которые могут солгать на большее количество вопросов. Если игрок действительно не знает ответа на вопрос то он говорит "не знаю" и это является правдой. Игроку нельзя сказать "не знаю" в ответ на вопрос на который он собирается солгать. (потому что следствие должно иметь возможность продвинуться хоть немного с каждым вопросом)

Для одного допрашиваемого нельзя закончить один допрос и тут же начать другой – это будет считаться одним допросом. Нужен перерыв минимум 1 час между допросами.

Подразумевается, что люди с определенным опытом умеют создавать сильное психологическое давление, из-за которого вы отвечаете на его вопросы.

Если персонаж НЕ ПОКАЗАЛ карточку и начал вести допрос без неё то задержанный может врать или молчать хоть на все заданные ему вопросы.

Ложь на допросе - это осознанное введение в заблуждение; искажение информации; неполная информация, которая меняет смысл; утаивание информации; акцентирование внимания на не существенных, незначительных фактах вместо истинного ответа; передача ложной эмоциональной информации; неуместная информация или диверсионный ответ, при котором собеседник отклоняется от опасных для него фактов; юлит.

**Преступления и улики.**

У каждого игрока есть с собой несколько карточек-улик (далее - улика). Эти карточки не нужно никому показывать, они вне игры. Все карточки делятся по типу преступлений. На каждой карточке у каждого игрока имеется уникальный код.

Типы преступлений: (на самом деле их два условно "насильственные" и "ненасильственные")  
"Насильственные"

1)убийство холодным оружием

- 2)убийство огнестрельным оружием
  - 3)вооруженное ограбление
  - 4)иное насилие над потерпевшим
- "Ненасильственные"
- 1)Взлом
  - 2)Кража

Если игрок совершил любое преступление, он обязан оставить улику на месте преступления на видном месте.

Если преступление совершало несколько человек, каждый из них обязаны бросить по одной улике.

Если игрок проник в закрытое помещение и ничего не взял, он все равно оставляет улику.

Если игрок совершил сразу несколько типов преступлений (например, кража и убийство), то оставляет по одной улике на каждый тип преступления.

Если персонаж перенес труп в другое место, он обязан оставить улику на месте преступления (убийства), а не рядом с трупом.

Если игрок в одном помещении украл из нескольких мест или убил нескольких человек – оставляете одну улику.

Если игрок не успел оставить улику (например потому что мог быть замечен уже ПОСЛЕ преступления находясь вне поля игры), он обязан подойти к мастеру и попросить вбросить улику за него.

Лежащую на месте преступления улику может увидеть ЛЮБОЙ персонаж, но подобрать - только персонаж, имеющий нужную для этого способность "сыщик" . Подобранная улика является неотъемлемой.

Что находится на карточке улики.

Во первых это "особая примета" преступника. Как правило "пожизневый" признак типа цвета/длины волос, цвета глаз, возможно шрамы или ещё какие то "приобретенные увечья" типа отсутствующего глаза или пальца. Татуировки... ( Я не хочу включать в перечень "особых примет" костюм и его детали т.к. а) костюм можно поменять по ходу игры. б) никто за несколько месяцев не знает в каком костюме он будет на игре. Она есть у каждого игрока на полигоне и может быть "по жизни" отслежена всеми вокруг. Особых примет может быть более одной. Это осложнит работу сыщикам и упростит работу преступнику. Мирным персонажам достаточно одной приметы, а вот тем кто планирует много и усиленно убивать/грабить их может быть нужно несколько.

Во вторых на карточке есть трехзначный код- это "код отпечатка пальцев"

У каждого игрока есть присвоенный ему уникальный 6-значный код(внесенный в его аусвайс) на этапе подготовки заявки. на каждой улике этого игрока есть последовательность из трех знаков его личного кода. Что дает каждому игроку (с одной приметой) минимум 4 разных улик и позволяет исключить ложные обвинения против людей с одинаковой особой приметой. Этот код способны считать только представители власти для остальных он не несет смысловой нагрузки, тем более что запоминать и сопоставлять последовательности цифр не имея картотеки крайне сложно. Однако если игрок захочет записать в блокнот эти три цифры пусть делает. Потом может аккуратно запросить у сыщиков доступ к картотеке. ВАЖНО цифры МОГУТ и БУДУТ повторяться (но не полностью), но у игроков с РАЗНЫМИ особыми приметами.

Сама карточка "улики" будет размером с визитку ЯРКОГО цвета с КРУПНО напечатанной информацией

## Экономика

Модель экономики на Аркхеме может показаться сложной. Если вы не собираетесь сильно влезать в экономику - вы не обязаны это делать. Если вы хотите играть в экономику - мы постараемся предоставить вам поле для игры в это.

Если вам не интересна экономика, вам достаточно запомнить несколько простых вещей.

- 1) На игре имеют хождение доллары в купюрах номиналом от 1 до 5\$. А также банковские чеки (в основном прерогатива богатых персонажей).
- 2) Если у вас есть работа в заведении которое моделируется по игре - оставить вас без денег практически невозможно.
- 3) Большинство заработанных вами денег вы будете отдавать в качестве налогов, остаток уйдёт на внутриигровые услуги.
- 4) Если останетесь без жилья - ваш геймплей резко изменится. Персонажи без жилья опускаются на социальное дно, часто болеют и ещё чаще сходят с ума, не выдерживая общественного давления.

Если более детально, то ваш персонаж получает деньги в зависимости от его игровой ситуации. Если считать в среднем, то богатый персонаж может рассчитывать на 7-8 долларов в цикл, средний класс - 3-4, малообеспеченные 1-2 доллара. Расчёт примерный, так как внутри богатых семей деньги распределяет глава семьи. И ему (или ей) может прийти много денег, но нелюбимые члены семьи могут получить меньше чем другие.

Ваш персонаж получает игровую валюту от своего работодателя. А если его нет - от тех персонажей, которые должны вашему персонажу. Например, в больнице деньги идут через главного врача. В полиции - через капитана. Крупные собственники и муниципалитет получают деньги от других персонажей через налоги.

Например, некто Джон работает в детективном агентстве. Так как мы понимаем, что население города не равно полигону игры - у Джона есть несколько виртуальных клиентов, которые приносят ему 3 доллара в цикл. Джон может сотрудничать с полицией или работать на мафию за дополнительные деньги, но это всё происходит в рамках игры. Если Джон сидит на попе и получает свои 3 доллара, то его бюджет выглядит так:

- 1) заплатить за жильё 2 доллара
- 2) выпить вискаря в баре за доллар после тяжёлого дня или отложить денег в копилку на чёрный день
- 3) оплачивать мед.страховку он не будет, ведь он не собирается болеть...
- 4) обычно пистолетом он только запугивает, а не стреляет, поэтому 2 доллара за неавтоматическое оружие он тоже не платит
- 5) слава богу, ножи не облагаются налогом, в крайнем случае Джон надеется отмахаться ножом

Второй вариант. Некая Джейн - богатая владелица пары домов и одной гостиницы. Внутри её недвижимости проживает 5 персонажей (а может проживать - 7). Она вольна устанавливать свои расценки на проживание для жильцов. Ответственные жильцы принесли ей по 2 доллара каждый. Это 10 долларов. Из этих денег Джейн платит налог муниципалитету (3 доллара на содержание имущества) и остаётся с 7 долларами. Джейн можно считать богатой.

- 1) Она живёт в собственном доме, поэтому плату за проживание сама с себя не берёт, он входит в плату муниципалитету.
- 2) она заплатит 2 доллара за возможность в любой момент выхватить револьвер, так как она девушка опасная и с ней шутки плохи.
- 3) она заплатит доллар за медицинскую страховку, вдруг её шоггот укусит.

4) она может потратить деньги на посещение психотерапевта или любой другой услуги, пожертвовать в церковь дать в долг кому-либо.

Отличие второго варианта от первого в том, что Джейн нужны жильцы и их деньги. Если их не будет - её недвижимость постепенно придёт в упадок, а сама Джейн станет бездомной, больной и безумной. Заработок Джейн выше, но и риск больше.

Итого, мы имеем следующие общеприменительные цены:

- 1) налог на огнестрельное оружие (не автоматическое) 2 доллара
- 2) услуга специалиста (или медицинская страховка) от 1 доллара
- 3) плата за проживание от 1 доллара
- 4) налог на автоматическое оружие 5 долларов

Цены на игре могут изменяться в зависимости от игровых событий.

Теперь, если вы хотите чуть глубже погрузиться в пучину экономики Аркхема, или ваша работа тесно связана с перевозками.

Аркхем - большой город. Как и большинству городов, ему необходимо закупать и привозить уголь для электростанции, заниматься ремонтом домов и канализационных труб. Привозить - дело логистических компаний. Оформлять закупки и распределять средства города - дело муниципалитета.

Город условно поделен на 4 участка (территории), за каждым участком закреплен свой собственник (см. пример Джейн), в каждом районе живет определенное количество персонажей.

На поддержание работоспособности одного участка города, муниципалитету необходимо потратить базовые ресурсы: 2 единицы деталей и 1 единица угля. Итого, на поддержание всех районов города, муниципалитет должен тратить 8 деталей и 4 угля. Если собранных в течение игрового цикла ресурсов не хватает на поддержание одного или нескольких районов, муниципалитет вправе выбрать, какие именно районы пострадают. Пострадавшие таким образом районы считаются аварийными, и требуют дополнительно еще один ресурс деталей на восстановление. Если деталей нет - чтобы продолжать пользоваться собственностью собственники начинают платить вдвое больше.

Например, кто-то порту накосячил и не привёз нужное количество деталей. В муниципалитете решили, что деталей недополучит район Джейн (может это месть, а может так выпал жребий). В результате недвижимость Джейн находится в аварийном состоянии (проводка горит, трубы текут). У Джейн есть выбор - закрыть свои дома пока их не отремонтируют и лишиться своего дома и заработка (хорошо если есть накопления или друзья которые помогут) или заплатить вдвое больше аренды и продолжить пользоваться имуществом (6 вместо 3). Откуда Джейн возьмёт деньги - её личная проблема. Возможно, ей в этом помогут жильцы, которым тоже не хочется искать другое жильё. Стоит заметить, что повторение подобных косяков - верный признак что скоро поменяется состав муниципалитета.

Транспортировка ресурсов в город осуществляется с помощью портовой и ж/д станций.

Изначально у каждой службы есть свое количество транспортных средств, каждое со своим уровнем износа.

Порт. В распоряжении порта на старт игры имеются 3 судна, разной вместимости и состояния: 1 буксир (2 ячейки грузов, состояние 90%), 1 балкер (3 ячейки грузов, состояние 80%), 1 сухогруз (4 ячейки грузов, состояние 70%). Каждое судно можно отправить 1 раз в цикл на задание перевозки груза. В каждую ячейку можно загрузить только одну единицу одного типа ресурсов. Состояние судна указывает на вероятность успешного выполнения

заказа соответствующим судном. За выполнение заказа судно теряет 20% состояния. Если судно ломается в процессе транспортировки, оно теряет весь груз и не может быть больше использовано вплоть до момента ремонта.

Ремонт и покупка кораблей. Раз в цикл порт может отремонтировать свои суда. Для этого требуется 1 ресурс деталей, для восстановления 30 % состояния одного корабля, но не выше 90%. В доках так же имеются суда, не принадлежащие портовой компании. Для их найма, порт обязан выплатить следующие стоимости: буксир - 10\$, балкер - 15\$ и 1 деталь, сухогруз - 20\$ и 2 детали

Ж.д. станция. В распоряжении станции на старт игры имеют 3 тепловоза, одинаковой вместимости и состояния: 3 вагона, состояние 80%. Каждый состав можно отправить 1 раз в цикл на задание перевозки груза. В каждый вагон можно загрузить только одну единицу одного типа ресурсов. Состояние состава указывает на вероятность успешного выполнения заказа соответствующим составом. За выполнение заказа состав теряет 20% состояния. Если состав ломается в процессе транспортировки, он теряет весь груз и не может быть больше использовано вплоть до момента ремонта.

Ремонт и покупка составов. Раз в цикл станция может отремонтировать свои составы. Для этого требуется 1 ресурс деталей, для восстановления 30 % состояния одного состава, но не выше 90%. В тупиках также имеются составы и вагоны, не принадлежащие станции. Для их найма, станция обязана выплатить следующие стоимости: новый вагон к уже имеющимся тепловозам - 10\$, новый тепловоз с 1 вагоном - 20\$ и 2 детали.

И Порт и Железная дорога закупают ресурсы у игротехника по некоторой стоимости, а затем доставляют в Аркхем своими методами.

Среди ресурсов есть:

Детали - необходимо для поддержания города в приличном состоянии

Уголь - необходим для электричества

Медикаменты - нужно больнице чтобы лечить людей (бинты могут кончиться)

Наркотики - особо сильнодействующие препараты используются в психиатрии или расходятся по наркоманам через криминальные структуры

Редкие предметы - редкий виски для подкупа прокурора, мистическая статуя из Египта, мумия древнего вавилонского царя и его чудом сохранившийся меч - эти и многие другие предметы можно будет заказать на игре через порт.

Следует помнить, что пропускная способность порта и ЖД ограничена, поэтому кому-то придётся переплачивать.

## Открытые правила по магии

Магия на игре есть.

Магия в игре -эффективна.

Магия в игре - стоит дорого.

Существует линейная - касты, которые имеют материальное воплощение в виде специальных карточек, и ритуальная, а также попадают артефакты.

Кастовать и проводить ритуалы в состоянии **тяжелого ранения** - нельзя, использовать артефакты - можно.

**Касты.**

Могут применяться только теми персонажами, которые умеют колдовать. Имеют эффект, начинающий работать сразу же после кастования.

Модель произведения каста на игре выглядит так:

Все заклинания начинаются со слова-маркера "ФТАГН", задающего тайм-стоп. Тайм-стоп означает, что все, кто видит колдующего и/или слышит "ФТАГН", прекращают любое взаимодействие.

После колдующий озвучивает:  
название заклинания,  
цель или цели воздействия  
суть (эффект) заклинания.

Далее колдующий рвет (уничтожает) карточку с заклинанием, и заканчивает процесс словом "ХАЙ"

Маркер "ХАЙ" означает: окончание тайм-стопа, колдовство срабатывает на свою цель (цели), а остальные по-быстрому решают, что именно сейчас увидели (ощутили) их персонажи и действуют соответственно.

Персонаж не помнит, что его заколдовали, в случае ментальной магии (гипноз), но запоминает любую другую.

1 карточка - 1 цель, если в заклинании не указано обратного. Цель, как правило, человек, если в заклинании не указано обратного.

За один тайм-стоп колдующий может реализовать 3 разнотипные карточки и сколько угодно одинаковых.

Все эффекты заклинаний суммируются, если в самом тексте заклинания, например защите от оружия, не сказано обратного.

Указание колдуна на цель воздействия не должно оставлять сомнений.

*Пример: Эй ты с нерфом (указав на него пальцем), когда их рядом с нерфами сразу трое - плохая идея". "Черноволосый в очках", когда остальные двое - один в очках и лысый, а другой в шляпе - отличная.*

"Каст" (карточка каста) существует в мире игры только тогда, когда находится в руках получившего его специальным образом колдующего. Бесхозные, например, оброненные и валяющиеся на земле касты - уходят из мира игры.

Преступления, совершенные с помощью магии, не нуждаются в оставлении улики.  
Обрывки карточки каста, найденные где либо - также не являются уликой.

Если два колдуна одновременно заявляют тайм стоп, и ни один из них не желает уступить первенство - они торгуются, ставя на кон имеющиеся у них в наличии касты, побеждает тот, кто заявил и уничтожил большее количество своих кастов.

Некоторые касты могут быть превращены в артефакты (см. правила по артефактам).

**Список воздействий линейной магии (кастов)**, которым может быть подвержен персонаж:  
Пояснение: Приведенный в открытую список не означает того, что о существовании магии знают абсолютно все. Список воздействий публикуется дабы сделать модельную систему наиболее удобной и прозрачной.

Если в парадигме вашего персонажа необходимо отрицать любую магию, мистику и т.д. - этот список пригоден вам только как игроку. Если ваш персонаж - обычный человек, но склонен



искать мистическое в мире - воспримите дальнейший текст, как интересные слухи или легенды и начинайте сбор информации по игре.

- 1. Гипноз - память.** Объекту переписывается память об одном событии.  
*Пример: "ФТАГН". Гипноз-память.* Ты, в зеленой шляпе, вместо убийства мной человека видела, как этого человека застрелил мэр. "ХАЙ".  
Действует, пока не вылечат.
- 2. Гипноз - приказ.** Объект не может послушаться приказа, сформулированного одной фразой не более чем из 5 слов. Любые действия объекта должны приближать его к исполнению приказа, и восприниматься им, как собственные побуждения.  
Действует до окончания цикла либо до исполнения приказа.  
*Пример: "ФТАГН". Гипноз-приказ.* Брайн принеси(1) деньги(2) своего(3) деда(4) мне(5) "ХАЙ".
- 3. Гипноз-внушение.** Объекту навязывается убеждение, сформулированное одной фразой не более чем из 5 слов, и это становится его приоритетным мировоззрением.  
*Пример: "ФТАГН" Гипноз-внушение.* Глава профсоюза Джон, ты (1) всегда(2) ненавидел(3) коммунистов (4)"ХАЙ"  
Действует пока не расколдуют или не вылечат.
- 4. Гипноз-прямой контроль** - когда заклинатель надевает хайратник и маску, и напрямую руководит действиями объекта. Объект воспринимает колдуна, как свой собственный голос в своей голове.  
*Пример: "ФТАГН". Гипноз-прямой контроль.* Мэри, теперь я голос в твоей голове и ты делаешь все, что я говорю тебе делать."ХАЙ"  
Действует до конца цикла или пока объект в сознании.
- 5. Гипноз-приворотное зелье.** Об любимого (заклятого) можно снимать стресс больше одного раза в цикл - посредством секса. Для того, чтобы снимать стресс много раз взаимно - заклинание кастуется на обоих партнеров. Карточка этого каста прикреплена к бутылочке, выпивание из которой нужно имитировать. **Побочный эффект:** Вы испытываете непреодолимое стремление к человеку, убедившему вас выпить зелье. В течение всего следующего часа вы прикладываете все усилия, чтобы находиться рядом с этим человеком, должны прилюдно сделать ему подарок и признать, что предыдущий партнер вам противен, если до этого не были влюблены - сказать что все остальные лица того же пола ничтожество по сравнению с вашим возлюбленным (возлюбленной).  
Вы должны ревновать вызвавшего любовь к любым трем особям вашего же пола, с которыми он (она) общается, а также заняться с возлюбленным сексом до истечения цикла, в котором вы выпили зелье.  
Если по каким-либо соображениям вам бы хотелось вернуть свою предыдущую влюбленность, то отыгрывается это так: вы также делаете все вышеперечисленное, но при этом понимаете, что это какое-то наваждение, вас как будто что-то толкает на то, чтобы оскорблять свою прошлую любовь, чтобы дарить подарки и восхвалять нынешнюю. Периодически из вас могут вырываться извинения, слова о том, что «это неправильно, так быть не должно» и тому подобное.  
Действует 2 цикла.  
*Пример: "ФТАГН" Гипноз-приворотное зелье.* Петр! Теперь ты меня любишь Пей! "ХАЙ"
- 6. Оглушение** по цели. Оглушение действует так же, как и проведенное по боевым правилам, но является дистанционным и может оглушить несколько целей одновременно. 1 карточка заклинания - одна цель. Также дополнительные цели могут

быть названы, если колдующий принимает на себя раны. 1 рана = 1 дополнительная цель. *Объекты не помнят колдуна.*

*Пример: "ФТАГН" Оглушение.* Парень в желтых сапогах, Катя, Священник - оглушены. "ХАЙ" - В этом случае маг или потратил 1 карточку и получил 2 раны, или 2 карточки и 1 рану или потратил 3 карточки. Без карточки кастовать нельзя. *Число карточек не ограничено. Не может быть заложено в артефакт.*

7. **Щит - смена цели.** Заклинание представляет собой **артефакт**, разово отражающий от носящего его на теле любое магическое воздействие - оно моментально возвращается к кастовавшему, если имеющий артефакт решил его применить. При срабатывании артефакта, защитившийся им получает рану в корпус. Важно! Нужно заявить активацию артефакте сразу же после того, как пытавшийся вас заколдовать закончил тайм-стоп.  
*Пример: "ФТАГН" Щит - смена цели.* Колдун! Не я, а ты цель! "ХАЙ"
8. **Щит - расплести заклинание.** Позволяет удалить с объекта (или с себя, если узнал, что заколдован) эффект длительного заклинания. Если объект в действительности не был заколдован, или маг не угадал с заклинанием - карточка потрачена, эффект - нулевой.  
*Пример: "ФТАГН".Щит - расплести заклинание.* Придурок в смирительной рубашке! Я расплетаю магию, внушающую тебе считать капитана полиции коммунистом! Вернись к своему исходному представлению."ХАЙ"
9. **Щит-контрспелл.** Можно "отменить" заклинание, если оно было только что (на глазах или на слуху обладателя заклинания) произнесено.  
*Пример: "ФТАГН" Щит-контрспелл.* Заклинание оглушения на Мэри не действует!"ХАЙ"
10. **Обездвиживание.** Позволяет обездвижить 3 цели и+1 за каждое ранение в конечность кастовавшего сроком на 60 секунд. Обездвиженный может вырваться ценой 1 ранения, место ранения выбирает сам. *Важно - сбежать можно только сразу же после окончания каста.*  
*Пример: "ФТАГН". Обездвиживание.* Виктор, композитор, паршивый мексикашка и ты в зеленом свитере. Замереть. "ХАЙ" - Колдун потратил 1 карточку и приобрел 1 рану. Объекты: Виктор, композитор и "свитер" решили подчиниться, мексикашка рванулся и улепетнул, зажимая правую руку.
11. **Ослепление** - Позволяет ослепить сроком на 60 секунд 3 цели и+1 цель за каждое ранение в конечность кастующего. Ослепленный может вырваться ценой 1 уровня стресса, при этом обязан отыграть испуг. *Важно - открыть глаза и получить стресс можно только сразу же после окончания каста.*  
Можно бездействовать.  
*Пример: "ФТАГН" Ослепление.* Монахиня, Джон Браун, мальчик с битой, закройте глаза, или познаете великий ужас! "ХАЙ"
12. **Ужас.** Заклинание прибавляет стресс. Если у вас всё было хорошо - вы напрягаетесь. Если были напряжены - получаете уровень безумия. (+1) Заклинание не запоминается объектом, как и гипноз.  
*Пример: "ФТАГН" Ужас.* Доктор, у тебя стресс."ХАЙ"
13. **Атеизм.** Заклинание, запрещающее участвовать в любых ритуалах.  
*Пример: "ФТАГН" Атеизм.* Херня в черном капюшоне!/Падре/Дедушка. Ты больше не проводишь ритуалов!"ХАЙ"  
Действует, пока не вылечат или расколдуют.

14. **Приказ монстре.** Заклинание позволяющее приказывать монстре (испугать 3 шт или приказать одной фразой в 5 слов)  
*Пример:* “ФТАГН” **Приказ монстре.** Ты, с крыльями, Зеленый свет, в Простыне - пошли вон в ужасе! “ХАЙ”  
*Пример 2:* “ФТАГН” **Приказ монстре.** Ми-го, открой мне вход в данж! “ХАЙ”  
Действует: до конца цикла (или до исполнения).
15. **Передаю рану/Беру рану.** Заклинание прямой передачи ран, с объекта на объект, с колдуна на объект, с объекта на колдуна.  
*Пример:* “ФТАГН” **Передаю рану.** Анна, ты ранена в правую руку. “ХАЙ” - Ранение колдуна в правую руку перешло к Анне.  
“ФТАГН” **Беру рану.** Анна, твоя правая рука здорова. “ХАЙ” - Ранение Анны перешло к колдуну.  
“ФТАГН” **Передаю рану.** От Анны к Мэри. Правая рука Анны здорова, Правая рука Мэри ранена. “ХАЙ” - Ранение Анны в правую руку перешло к Мэри.
16. **Чтение мыслей.** Заклинание допроса. Объект отвечает на вопросы полно и правдиво, но мыслеобразами, как будто описывает сцены из кино. 1 карточка - 1 спрашиваемый отвечает на 3 вопроса.  
*Пример:* “ФТАГН” **Чтение мыслей.** Отвечай на 3 моих вопроса. “ХАЙ” И только после этого (кончился тайм-стоп), колдовавший задает вопросы, а пытаемый отвечает. По очереди вопрос - ответ.  
Кто убил Кенни?  
Кенни в желтом пальто шел по парку, как тут налетел ураган, уронил дерево. Кенни испугался падающего дерева, побежал, поскользнулся на банановой кожуре, потом как-то неловко упал. Не шевелился. Наверное умер.
17. **Предвидение.** Заклинание отмены своего выбора. Остается с носителем в виде карточки до тех пор, пока ему не придется делать опасный выбор. Отменять нужно немедленно.  
*Пример:* Колдун и сапер пытаются вместе обезвредить опасную ловушку, для этого нужно оборвать одну из нитей. Колдун говорит “зеленая”, ее отрезают, звенит колокольчик, все взрывается? Нет. “ФТАГН” **Предвидение.** Я сказал красная нить. “ХАЙ”. Сапер отрезает красную нить, ловушка обезврежена, никто не взрывался.
18. **Стань призраком.** Заклинание позволяет превратить объект в полтергейста до конца цикла, или пока не расколдуют. Заколдованный одевает хайратник и топает за грузом к мастеру.  
*Пример:* “ФТАГН” **Стань призраком,** Сраная ФБРовская задница! Теперь до конца цикла тебя НИКТО не увидит! “ХАЙ”
19. **Призрачный язык.** Заклинание общения с полтергейстами. - 15 минут беседы с любым духом, которого в это время видно и слышно.  
*Пример:* “ФТАГН” **Призрачный язык.** Полтергейст (можно сказать дух/духи размахивающий надо мной кастрюлей!/водящие вокруг меня хоровод!) Остановись/тось и поговори/те со мной конструктивно. “ХАЙ”
20. **Защита от оружия.** Защита от холодняка или огнестрела. На одном персонаже может быть только одна защита). Действует до конца цикла.

*Пример: "ФТАГН" Защита от оружия. Сын! Теперь тебе не страшна ни одна пуля. "ХАЙ"*

21. **Артефакт.** Позволяет создать артефакт из заклинания. Требуется две карточки каста - заклинание артефакта и то, которое в него будет заложено.

*Артефактами могут стать: Гипноз - приказ. Щит - смена цели. Щит-контрспелл. Ужас. Приказ монстре. Чтение мыслей. Предвидение. Стань призраком. Призрачный язык  
Защита от оружия. Побег.*

*Пример создания: "ФТАГН" Артефакт. "Название заклинания" стань вещью "ХАЙ"*

22. **Побег.** Позволяет сбежать из любого места в заранее выбранное при получении заклинания логово. Кастуется колдуном только на себя, после каста до места колдун бежит наикратчайшей траекторией и в хайратнике.

*Пример: "ФТАГН" Побег. Я исчезаю. "ХАЙ"*

### **Ритуальная магия.**

Имеет удаленный эффект.

Может использоваться профанами (по-неосторожности активированные свитки, найденная в игре информация о ритуале).

Любой магический ритуал обязательно отслеживается мастером.

Сообщение о том, что ваш персонаж заколдован приходит вместе с мастером, который детально опишет что с вами происходит (будет происходить), и, возможно, выдаст дополнительный груз. Верьте мастерам на слово.

### **Прерывание ритуалов.**

Может так случиться, что ваш персонаж наблюдает за группой людей, творящих то, что ему не по нраву. Например, его смущают странные непонятные звуки, жесты, а также то, что в центре странной фигуры валяется его любимый дедушка, связанный по рукам и ногам.

Ваш персонаж имеет возможность помешать свершению этого безобразия (ритуала), и спасти дедушку, если повезет.

Для этого вашему персонажу необходимо дождаться, когда один из ритуалующих начнет громко считать от 1 до 10 и немедленно действовать.

### **Артефакты.**

Могут быть использованы кем угодно, если этот кто-то держит артефакт в руках и артефакт готов к использованию.

Как именно используется артефакт - написано в приложенном к нему сертификате. Если вы не понимаете, что там написано - этот артефакт не готов к использованию вами)

Если артефакт позволяет своему обладателю совершать каст (т.е. содержит расходники) - в момент кастования артефакт нужно иметь на руках.

Маркеры начала и конца активации артефакта такие же, как и у заклинания, но уничтожаемый сертификат - ярко-красного цвета.

(После уничтожения сертификата артефакт возвращается к мастерам).