

Аркхем 2016

Концепт игры

Игра в криминальную драму в стилистике великой депрессии в США

Криминальная – это слово стоит первым, потому что отражает, что в период ослабления официальной власти, неофициальные структуры крепнут и начинают функционировать на манер государственных структур. Взаимоотношения с криминальными структурами лягут в основу всех отношений на данной игре. Большинство сюжетов будут начинаться или заканчиваться взаимодействием с Семьёй, контролирующей данный город. Так или иначе, Мафия будет задействована как один из основных движущих факторов в игре. Это будут те люди, взаимодействие с которыми будет будоражить игроков. Лучше всего передают данную атмосферу фильмы в жанре НУАР.

Для реализации связи игрок – экономическая ситуация система экономики будет влиять на всех игроков на полигоне через стресс. Не поел – получил стресс и начал голодать, не сделал любовнице дорогой подарок – получил стресс. Когда персонаж не добивается желаемого – он получает стресс, чем больше стресса – тем ближе безумие. Будут услуги, снижающие стресс и действия его повышающие, как, например, пребывание под арестом. Драма – в первую очередь, напомню, у нас великая депрессия, она великая и это депрессия. То есть здесь в основном преобладают оттенки трагедии. Как всегда, в трагедиях есть место героям. Неординарным личностям, которые бросают вызов РОКУ. Есть люди, которые просто стойко переносят удары судьбы, а есть те, кто любит направлять эти удары. У персонажей будут появляться проблемы, они будут давить на персонажей, будут сводить их с ума или толкать на поступки, которые раньше могли казаться аморальными. На это направлена механика стресса и высокая социальная напряжённость моделируемого времени.

Под воздействием стресса и безумия, персонажи будут постепенно изменяться, каждый по-своему. Давление и кризис – это воплощение безликого рока на данной игре. Врага, которого невозможно победить. Фактически, один из центральных вопросов игры – насколько далеко способен зайти персонаж, чтобы защитить то, что ему дорого. Великая депрессия – это время кризиса, переосмысления ценностей. Смотреть на то, как перестраивается общество в момент кризиса всегда интересно, как видоизменяются его структуры и как образуются новые связи. Что станет с полицией, с официальной властью, с предпринимательством и с обычными людьми? Как их изменит постоянный стресс и депрессия?

Чтобы смоделировать небольшой городок, тем более времён 30х годов 20го века, придётся добавить в систему изрядное количество бюрократии. Игра будет поделена на циклы, чтобы изобразить текучесть и однообразность городской жизни. В каждом цикле будет время для посиделок в гостях, обмена сплетнями или рейда в доки на предмет поиска контрабандного спиртного.

В Америке – америка, страна равных возможностей, плавильный котёл наций. После нескольких волн миграции понятие истинного, настоящего американца стало несколько размытым. Поэтому, на игре определение истинного американца станет одним из самых важных вопросов. Кто же такой, этот настоящий американец?

А почему Аркхем? – потому что главмастеру нравится Новая Англия и творчество Говарда Филиппа Лавкрафта...

Если серьёзно, то на игре будет мистика. Гипотеза МГ – игра в мистику невозможна без нормально прописанного альтернативного пласта игры. В данном случае – социально-экономических отношений. Мистика на игре будет такой, чтобы оставаться на уровне городских легенд. Безумные ордена магов, поклоняющиеся Древним богам, шёпот городских сумасшедших и подозрительные метисы, судачащие на своём языке – всё это должно оставаться на уровне периферийного зрения, как средство нагнетания напряжения и создания атмосферы космического ужаса.

ВНИМАНИЕ!!! ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!!!

В игре поднимаются взрослые темы. Голод, безумие, жестокость, насилие – всё это может навредить неокрепшей детской психике. Не привозите своих детей на игру, а также не

приезжайте сами, если считаете, что накал страстей для вас слишком велик. Завершающий день игры мистики может быть много. Помимо всего прочего, в этот день я опять буду закручивать гайки, поэтому людям со слабой психикой лучше остаться в палатках, пока не начнётся деролинг (в этот раз я думаю сделать выход из роли централизованным и упорядоченным) и разбор игры. Я ещё раз предупреждаю, если вы не уверены в своей стойкости и крепости своих нервов – не выходите играть 13го числа. Это не шутка, я предельно серьёзен.

ЕЩЁ РАЗ!

Мастерская группа предупреждает о жестоких и серьёзных темах, поднимаемых данной игрой. Вступив в неё, вы соглашаетесь с тем, что вы взрослый и самостоятельный человек, вы несёте ответственность за себя, свою психику и свои действия. Мы понимаем, что даже взрослым людям может стать не по себе от разных вещей, поэтому в модели будет введено стоп-слово, по произнесении которого персонаж временно выводится из игры, чтобы восстановить духовное равновесие за чашкой чая в пожизнёвом лагере (пока тело его персонажа потеряло сознание от страдания)

Игровые циклы

Для имитации городской повседневности введён механизм игровых циклов. Это значит, что за один день в реальном мире проходит несколько игровых дней. Один игровой цикл занимает 6 часов и включает в себя основные виды занятий жителей Аркхема. Это базовая единица времени в игре, которая может именоваться «днём». В прошлом цикле = вчера. Цикл делится на 7 фаз, начало каждой фазы обозначается колоколом. Количество ударов колокола соответствует номеру фазы.

1) Хождение в гости. Элита приглашает гостей, а горожане – ходят в гости и обмениваются слухами, заключают пари и сделки, жалуются на жизнь. Доставить приглашение – забота элиты. На старт игры все уже приглашены в тот или иной дом.

2) Свободное время – горожане занимаются своими делами, ничто не мешает попытаться собраться своим клубом и решить какой-то вопрос. Или, если вы учёный или журналист, посвятить это время изысканиям.

3) Рабочая фаза – горожане играют игровые модели занятости

4) Свободное время – без комментариев

5) Собрание по клубам – заседание многочисленных клубов города, обмен сплетнями и решение организационных вопросов.

6) Свободное время

7) Ночное время – фаза без фиксированного времени, она может быть короткой или длинной, в зависимости от того, как выстроились звёзды. Ключевое – все жители у которых есть дом – должны быть в кроватях и спать. Эта фаза нужна, чтобы все были готовы к старту следующего цикла.

В день планируется отыгрывать 2-3 цикла. В день заезда циклов не будет, но с утра второго дня - они начнутся.

История Аркхема

По общепринятой версии в место, где позже был основан Аркхем, европейские поселенцы пришли с юга, где медленно разрастался портовый город Бостон. Удобное расположение рядом с рекой Мискатоник приглянулось первым поселенцам.

В 1625 году от Рождества Христова Алексом Гардом был заложен первый камень в форте Аркхема. Во время добычи материалов для построек, поселенцы столкнулись с индейцами племени Массачусет, которые считали эту территорию своими охотничьими угодьями.

Дикари не пожелали жить в мире с поселенцами. Знания семьи Катчер в ядах спасли жизни многим пострадавшим от ядовитых стрел. Городок обзавёлся частоколом, сторожевыми башнями, уже тогда молодой Фрэнсис Далтон показал пример мужества и отваги, день и ночь стоял на страже города. А во время ночного нападения на город зарубил вождя племени Массачусет. В последующие годы нападения индейцев сошли на нет, основной угрозой остались волки.

В середине 17го века началась разработка шахты в горах неподалёку. Уголь отправляли в Бостон.

В конце 17го века Аркхем захлестнула охота на ведьм. В 1692 году город приводили в ужас исчезновения детей. Показания нескольких набожных хозяек и их детей от 5 до 8 лет указали на Розу Бланш, вдову, что жила на отшибе. На костре она кричала, что вернётся и покарает весь город и их детей. После сожжения пропажи прекратились, однако уже пропавших найти не удалось.

Во второй половине 18го века Аркхем отправил своих сыновей на Войну за Независимость. Джордж Далтон, по слухам, был прообразом того самого парня с мушкетом и в расстёгнутой рубашке, который до последнего защищал генерала Уоррена в кровопролитном сражении. После войны Джордж вернулся в Аркхем и основал приют для сирот имени Уоррена.

В 1802 году сгорела Южная Церковь. Многие горожане посчитали это дурным знаком и ушли за гору, где основали город Данвич. Данвич и Аркхем некоторое время соперничали на рынке лесозаготовок, производства бумаги, текстиля и угледобычи.

В 1856 году произошёл взрыв в шахте, повлёкший за собой смерть всей смены горняков. Большая часть шахты обрушилась и была признана слишком опасной для дальнейшей разработки.

В 1870 году на городском собрании Николас Катчер объявил траур по случаю ужасного пожара, уничтожившего Данвич.

С конца 19го века в Аркхем прибывает множество чернокожих беглых рабов. Не всегда удаётся найти им работу и еду. То и дело вспыхивают беспорядки и погромы чёрного населения по обвинению в насилии, грабежах и поедании детей.

1 мая 1890 года были проведены первые демократические выборы мэра Аркхема.

Победитель был убит священником, который был впоследствии признан невменяемым. В это же время Алекс Гард, зажиточный коллекционер основал больницу и психиатрическую лечебницу, куда и заточается убийца первого мэра. Сам Алекс Гард основывает тот образ элиты, который присущ Аркхемской элите до сих пор: блистательные богачи коллекционеры, чьи похождения обсуждает весь город и чьи коллекции являются предметом зависти сильных мира сего.

20 мая 1890 года – открытие полицейского участка в Аркхеме, капитаном полиции назначается Оливер Пэйн – тот самый детектив, что поймал безумного священника.

1906 год – в городе случаются беспорядки, рыбаки и ремесленники не довольны налоговой политикой. В конце года те и другие создают Швейную фабрику и Рыбозаготовочный завод

4 июня 1917 года – Открыт Мискатоникский Университет в Аркхеме. В дар университету коллекционеры, пожелавшие остаться неназванными подарили множество редких книг и манускриптов.

15 октября 1920 года группа подростков пролезла в наполовину обвалившиеся остатки шахт и оказалась заперта там в результате очередного обвала. После 4 дней перестукивания и разбора завалов жители прекратили попытки. 14 жертв, тела которых так и не были обнаружены.

Настоящий американец

Среди основных черт американцев того времени можно выделить:

1) Преклонение перед демократическими процедурами, всё должно быть принято в соответствии с процедурами. Демократия для американского государства очень важна. Она является основой его строя. Американцы считают, "что все люди созданы равными и наделены их Творцом определёнными неотчуждаемыми правами, к числу которых относятся жизнь, свобода и стремление к счастью." © Декларация Независимости США. Это значит, что любые решения, которые влияют на общество должны приниматься коллегиально, учитывая голос каждого полноценного члена общины. Процедура голосования священна.

2) То что законно, не может быть аморально. Соответственно, убивать - аморально. Смертная казнь - нормально. Бить женщин - плохо и аморально. Бить свою жену в своём доме - ваше право и потому не может быть аморальным. Отсюда следует очень много

случаев злоупотребления властью, когда человек находится на своей территории "это мой дом и моя земля, я здесь хозяин и имею право карать и миловать по своей воле".

3) Протестантская этика, библейские ценности. Основные заповеди, "не убий, не укради" и так далее здесь переплетаются с протестантской жадной материальной наживы, которая выступает в роли показателя избранности. Короче говоря, если ты трудишься и у тебя есть деньги - бог тебя любит. Если нет - увы...

4) Внешнее показное дружелюбие, улыбка. Будьте вежливы и дружелюбны, люди к вам потянутся. Чем человек более возвышен - тем больше он скрывает за дружелюбной улыбкой.

5) Погоня за идеалом, Американской мечтой, суть которой в том, что всё зависит только от тебя, и если ты будешь стараться - всё получится, станешь богатым, влиятельным, знаменитым, получишь признание и так далее. Американцы верят, что счастливая жизнь возможна, и всяческими способами стараются воплотить эту самую мечту в жизнь.

Правила по социальности

В игре, чтобы отобразить социальное расслоение и примерно отразить специфические типы коммуникаций, мы вводим систему социальных статусов.

Итого существует 3 типа статусов:

Привилегированный (элита) – можно узнать по красному платку или шарфу на шее. Это воплощение выражения «жизнь удалась», богачи, высший свет, элита. Горожане относятся к ним с восторгом и завистью.

Средний класс (горожане) – не имеют опознавательных знаков. Обычные работяги, которым удаётся поддерживать себя в приличном виде, содержать себя.

Отверженный (бродяги) – повязка грязно-коричневого цвета на голову. Городские сумасшедшие, люди, потерявшие способность к заработку, социально неадаптивные и возможно опасные, переносчики болезней(возможно), грязные и чумазые, горожане относятся к ним с презрением и страхом.

Так или иначе, социальный статус необходимо поддерживать. Для этого персонаж должен соответствовать нескольким условиям на протяжении одного игрового цикла (6 часов).

Для горожанина:

- 1) Иметь доход, официальную работу
- 2) Быть приглашённым в гости
- 3) Иметь дом
- 4) Состоять в клубе
- 5) Иметь роман (не с бродягой)

Первый пункт понятен. Есть работа – горожанин, нет – бродяга. Второй – важно поддерживать социальность и быть принятым в домах высшего общества. Нет дома или хотя бы комнаты в отеле – бродяга. Состоять в клубе – иметь хобби и делиться им с такими же людьми как и ты – подобные вещи привязывают персонажа к обществу. Потеря данных связей ведёт к отчуждению и превращению в бродягу. Иметь роман – доказательство, что ваш персонаж настоящий мистер/мисс, или семья. Люди не интересующиеся людьми (или ещё хуже бродягами) – признаются обществом бродягами.

Для Элиты: Элита соблюдает 1, 3, 4 из списка горожан и все требования из своего списка.

- 1) Приглашать в гости, собрать не менее 6 гостей (горожан)
- 2) Пополнять свою коллекцию роскоши
- 3) Иметь опасное увлечение
- 4) Иметь роман с элитой

Приглашать в гости, чтобы продемонстрировать своё превосходство – часть обязательных атрибутов элиты. У каждого элитария есть коллекция странных вещей или произведений искусства – необходимо её пополнять, чтобы показывать другим людям и возвеличивать себя. Образ элиты не совершенен без опасного увлечения, будь то гонки на машине по ночным улицам или контрабандное спиртное или опиум – вы элита, нужно прожигать свою жизнь. Элита должна иметь отношения только с элитой, если нет, то о чём будут говорить простые люди? Вы производите светскую хронику. Элита – как боги древней греции на Олимпе. У них кипят страсти, а обычные люди восхищаются, завидуют и обсуждают.

И несколько вещей, которые гарантированно переводят в статус отверженного/бродяги:

- 1) Психическая болезнь
- 2) Роман с отверженным

3) Помощь отверженным в обход властей

4) Не прогонять отверженных со своей территории, территории своего клуба.

Если становится известно, что у персонажа психическое заболевание – он признаётся бродягой. Заключение выносит врач (игрок). Роман с отверженным, о котором стало известно – без комментариев. Если глава семьи стал отверженным – у семьи есть выбор – разорвать отношения или разделить его судьбу. Помогать отверженным могут только власти, специальные службы и никто кроме них. Законопослушным людям следует отовсюду прогонять бродяг, они возможные преступники, переносчики заболеваний, злые или ленивые люди, которых, возможно, сам Господь наказал.

Мобильность возможна в обратную, в сторону повышения статуса сторону. То есть, если горожанин начинает выполнять требования элиты - он становится элитой. В конце цикла, в котором были исполнены все требования - персонаж становится Элитой. Всё, включая приглашение гостей должно быть готово заранее.

Данные правила приближённо моделируют социальную ситуацию и отношения, они необходимы для создания соответствующего настроения и атмосферы в городе, поэтому прошу воспринимать их как не просто набор команд, а как способ отыграть и получить новый для себя опыт.

Стресс и безумие

Правила по стрессу – открытые. Правила по безумию – общие.

Стресс – это игромеханическое выражение напряжённости психики персонажа от ежедневных событий, которые с ним происходят. Вспомним художественную литературу. Даже такие безобидные вещи как изоляция могут свести человека с ума, что уж говорить о пытках, социальном порицании и вещах, которые человеку нельзя знать?

Основы – персонаж будет периодически подвергаться стрессу. В игре существуют ситуации, которые обязывают персонажа подвергнуться стрессу. Для того, чтобы отслеживать близость персонажа к безумию и вводить в действие другие элементы системы – у игроков в паспорте есть шесть полосок стресса. Когда персонаж попадает в соответствующие условия – он сдирает чёрную ленту с одной из шести полосок, читает, что там написано и выполняет в ближайшее время.

Например, Билл остался без работы, это его сильно расстроило. Игрок, который отыгрывает Билла достаёт игровой паспорт, отдирает одну полоску, читает: расскажите о своём горе другу/семье.

Билла никто не бьёт и не тащит никуда в данный конкретный момент, он свободен, он идёт и рассказывает о своём горе семье. Он стал на один шаг ближе к безумию.

Те ситуации, которые повергают персонажей в состояние стресса:

1) Неспособность выполнить требование социального статуса (1 полоска)

2) Быть побитым (1)

3) Дольше минуты находиться в присутствии бродяги (1)

4) Лишиться статуса элиты (3)

5) Лишиться статуса горожанина (2)

6) Сдерживать эмоции, не кричать, не плакать, не кинуться в драку, когда хочется (1)

7) Любая ситуация, где игрок считает, что его персонаж должен испытать стресс (1)

8) Любая ситуация, где Мастер или игротехник показывает, что персонаж должен испытать стресс (x)

Если ситуация произошла однажды в рамках игрового цикла, то при её повторении в рамках того же цикла стресс не начисляется.

Билла побили битами злые мафиози за то, что он не отдаёт долг. Билл подвергся стрессу. После этого в этот же день, его побил жена за то, что он не нашёл работу – Билл не подвергается стрессу снова. Жена заявляет Биллу, что она сможет одна лучше заботиться о детях, его поведение и нежелание что-то менять превращает его в бродягу, его выгоняют из дома. Билл подвергается сильному стрессу (Билл потерял статус горожанина и стал Бродягой).

То, что позволяет персонажам не сойти с ума. А игрокам прилеплять ленточки обратно на полоски в игровые паспорта.

- 1) Выпить алкоголя (это незаконно, кстати)
- 2) Насилием (Побить жену/мужа/детей/прохожего/соседа/животное)
- 3) Игровым сексом (это законно в большинстве случаев)
- 4) Искренняя молитва (для самых прилежных и верующих прихожан)
- 5) Рассказать страшную историю (будут выданы) - если слушатель не слышал эту историю ранее - вы снимаете 1 стресс.
- 6) Сделать запись в своём личном дневнике (не менее 3 развернутых предложений, возможны рисунки)

Если последствия стресса были отменены одним из этих образов – его нельзя использовать опять в рамках текущего игрового цикла. То есть, нельзя допить до полного духовного равновесия.

Итого, существует 6 шагов к безумию. Когда они пройдены – нужно подойти к мастерам и получить карточку безумия. Этой карточки нет в мире игры, она показывает на какой стадии безумия находится персонаж и даёт советы и направляющие по отыгрышу состояния персонажа. Безумие лечится в психиатрическом отделении больницы. Человеческая душа ещё недостаточно изучена, поэтому большая часть правил по безумию закрыта. С ними вы познакомитесь на игре.

ВНИМАНИЕ: если ваш персонаж устал от жизни и не видит выхода - он может самоубиться по собственному желанию любым доступным ему методом. (Для этого он должен быть не связан и в сознании)

Если вам стало плохо, от того, то с вами делают, отыгрыш приносит пожизненную боль или иной нетерпимый дискомфорт, произнесите стоп-слово КУКУМБЕР. Это слово прекращает любое игровое взаимодействие с данным игроком на конкретный момент времени.

Виртуальные дети

Мы играем по Америке 30х годов. Это значит, что мы должны постараться смоделировать максимум социальных условий, воздействовавших на граждан того времени.

Одним из самых сильных и оказавших прямое воздействие на развитие Великой Депрессии было демографическое явление. Для того времени нормой было иметь 3-4 ребёнка в семье. Но на нашей игре мы не можем сделать полноценную игру для детей. А они нужны для создания атмосферы и аутентичности среды.

Поэтому дети будут у всех персонажей, живущих в браке или живших в браке или достигших определённого возраста. Не иметь детей - странно. Особенно если есть жена. Надо понимать, что количество исключений не может превышать разумные пределы. По соображениям мастерской группы разумно - это 20% бездетных персонажей на 80% персонажей с детьми. Мы не звери, поэтому средним количеством детей будет 2 (больше можно - меньше - нет)

Дети на игре моделируются карточками с фотографией. На обратной стороне могут появляться записи от игротехов, касательно поведения ребёнка или того, что он хочет сообщить своим родителям.

Дети потребляют еду, меньше, чем взрослые, но тем не менее потребляют, они тоже могут болеть и переносить ранения и нуждаться в медицинской помощи. Вред нанесённый ребёнку может приносить стресс родителям или снимать (по решению соответствующего игротеха). Иногда дети могут помогать родителям самым неожиданным образом.

В городе существует социальная служба, которая также заведует устройением сирот в нормальные дома, их усыновлением. Если ваша семья по какой-то причине пропала - ваши дети отойдут социальной службе. И возможно будут усыновлены другой семьёй.

Клубы

Каждый игровой цикл клубы собираются для обсуждения важных вопросов или развлечения. Если вы хотите присоединиться к тому или иному клубу указанному здесь - свяжитесь с мастером по кастингу - она вас перенаправит. Это те клубы о которых нам известно. Если вы хотите создать свой собственный клуб - свяжитесь с мастером по кастингу.

Прошу учесть, что клуб включает в себя МАКСИМУМ 9 членов.

Клуб управляется председателем. Председатель решает:

- * пускать кого-то в клуб или нет
- * испытание которое должен пройти новичок чтобы вступить
- * выгнать кого-либо из клуба или нет (нельзя выгнать из клуба больше одного человека за собрание)
- * тема собрания и его содержание

Председатель может быть смещён путём голосования со строгим перевесом в 6 голосов (председатель не голосует в этом деле). Если перевес меньше – председатель остаётся на месте. Нельзя проводить больше одних выборов за одно собрание.

Ответы на вопросы: заседания клубов являются закрытыми, туда нельзя прийти на посидеть на один разик. Либо ты член клуба и ты принимаешь участие, либо нет.

Профсоюз в городе работал давно, но в 1930 его председателем стал Артур МакГилланд, рабочий лесопилки и ветеран войны в Европе. Сподвигло его 1. он был человеком принципиальным и честным 2. ему не нравилось обнищание простых работяг, которых обирали владельцы предприятий 3. ему перестали платить причитающуюся ему военную пенсию. Профсоюз защищает права не только своих членов, но и всех рабочих и пенсионеров, кто так или иначе участвует в его деятельности помимо заседаний (консультации, знакомства, услуги юристов и т.д.); но естественно, проблемы членов профсоюза - в первую очередь. В профсоюз может обратиться каждый (в нерабочее время через председателя - кратко письменно изложить суть проблемы), после на заседании проблема будет разбираться и выноситься решение, как с ней поступить. Ну а еще Артур, не смотря на свой тяжелый характер, очень уважаем как среди ирландской диаспоры, так и среди простых рабочих - почтенный возраст, ветеран войны и добросовестный работник.

Клуб карт: На заседаниях клуба проводятся не азартные партии карточных игр, ставками на которых можешь быть все, кроме денег и секретов. Так же клуб предлагает услуги гадания на Таро с толкованием карт по популярному исследователю мистики Сэру Артуру Эдварду Уайту.

На заседание приходите с желанием расслабиться и колодой Таро, если хотите произвести впечатление.

Клуб любителей охоты. История: когда-то мы просто добивали себе мясо ради пропитания, но мир изменился к нашему удовольствию, и все необходимое надо купить. Но того не ведают хищные волки, периодически нападающие на окрестных фермеров, покуда те в полях выращивают хлеба. Наша задача - защитить мирных людей от хищных чудовищ! Слава смелым! Вступление - вне зависимости от пола, каждый, желающий стать членом клуба, должен сдать экзамен по стрельбе. Мы воспитываем молодежь в духе смелости и решительности, от проблем нужно не убегать, но бороться с ними! Учись защищать себя и ближнего своего! Городские соревнования по стрельбе по мишеням.

Клуб любителей итальянской кухни. Хей, ребята! Когда-то мы все были иммигрантами, некогда даже революционерами, либо наши бабушки-деды или родители, либо мы сами прекрасно помним, что такое недоедать, потому как... Есть такие хитрые люди - Итальянцы, которые из ничего научились делать пиццу. И ее есть и быть сытыми. Мы так делали, да? А потом все стали уважаемыми гражданами, у которых все вдоволь, а пицца стала элитным блюдом. Но ЧЕРТ ВОЗЬМИ! Мы либо помним, либо знаем, как было раньше. Разве бросим мы тех, кому плохо и голодно? Особенно сейчас?

Экзотика, рекомендации по организации вечеринок. Благотворительность. Бесплатные обеды по договору с соцслужбой или профсоюзом. Мероприятие - городская пицца. пожертвуй ближнему своему! Клуб готовит лепешки, куда горожане складывают все съедобное, чем готовы делиться, потом эта еда отдается неимущим.

Взаимодействие с полицией

В первую очередь нужно сказать, что для американцев полицейский – представитель власти. Любой, кто противится власти – преступник. Полицейских в общем уважают, сами полицейские, опять же в общем, очень переживают за свой статус и хотят поскорее дожить до пенсии. Если будет доказано, что полицейский злоупотреблял своим положением или брал взятки – его увольняют без сохранения пенсии. В игровых терминах это обозначает, что осуждённые присяжными полицейские отправляются в особенную тюрьму для полицейских и выходят из игры.

Полицейские имеют право проводить личный досмотр вещей граждан Аркхема, если поведение последних кажется подозрительным. Особенно это относится к тем, кто уже зарекомендовал себя как подозрительная личность. Полицейские имеют право досмотреть вещи, но не могут конфисковать ничего, кроме улики расследования (если кто-то на глазах полицейских заколол кого-то ножом – нож можно конфисковать, если человек просто шёл с ножом – нельзя, это его ЧАСТНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ)

У полицейских есть право на задержание человека, нарушающего общественный порядок. Он задерживается и может провести в участке 20 минут (после этого времени нужно либо предъявить обвинения, либо отпустить человека). Бродяг полицейские могут просто избивать дубинками – им за это ничего не будет. Только люди спасибо скажут, что блюстители порядка улицы от грязи очищают.

Если в ходе расследования возникает необходимость обыскать жилище жителя аркхема или заключить под стражу подозреваемого – необходим ордер на обыск или ордер на задержание. Капитан полиции обращается к прокурору (мастеру в мастерском лагере) – тот рассматривает основания для выдачи ордера и либо выдаёт, либо нет. Всего есть 2 попытки выписать ордер каждого вида. Поэтому рекомендуется готовиться основательно. Основаниями для обыска или задержания являются: наличие свидетельских показаний, мотива, документальных улик. Чем больше подозрений на гражданина – тем более вероятна выдача ордера. Есть, правда, нюанс, некоторые люди, особенно элита, находятся постоянно в центре внимания и имеют много доброжелателей в самых верхах, поэтому получение ордера на обыск дома элиты или задержание может быть очень сложным. Если гражданин попадает в участок по обвинению в преступлении – он там содержится до тех пор, пока не будет созвано судебное заседание. Исключение – внесение залога (пока суммы конкретной нет, появится в начале июня). Содержание в участке по обвинению – является уважительной причиной пропуска циклов. Задержание на 20 минут которое происходит для дознания – нет.

Правила по общественному мнению и суду

Есть несколько вещей, которые общество порицает: гомосексуальная связь, нахождение в состоянии безумия, романы с отверженными и прочее. Другое дело, когда общество не подозревает о вашем тёмном секрете. Тогда вы продолжаете жить как ни в чём не бывало. Как различить ту грань, где вам уже пора одевать на себя одежду отверженного и отправляться строить свой домик из картона рядом с мостом через реку Мискатоник?

- 1) Единственные люди, способные хранить ваш секрет – это ваша семья, ваш сообщник и его семья. То есть, количество субъектов запретного занятия + их семьи.
- 2) Когда информация попадёт за пределы близкого круга – вы не сможете узнать, если конечно, кто-то не будет кричать о вашем секрете с площади во всеуслышанье.
- 3) Поэтому мы вводим понятие общественного порицания. Общественное порицание начинается, когда информация начинает распространяться через СМИ (газету) или через крики с городской площади, или через объявления на общегородском собрании.
- 4) Вне зависимости от правдивости обвинения – есть 2 пути. Первый – стать бродягой, потерять всё и снова карабкаться на вершину. Второй – подать в суд за клевету. Если

выиграли процесс – у вас всё хорошо, а у газеты или гражданина клеветника – плохо. Насколько плохо – решат присяжные. Если вы проиграли процесс – становитесь бродягой. Имейте много друзей и хорошего адвоката. Если у вас остались друзья среди среднего класса или элиты, которые не верят в обвинения и желают вам помочь – они могут это сделать через социальную службу.

5) Прямыми доказательствами могут выступать фотографии того, как происходит порицаемое действие (два мужика вместе кушают яблоко, если вы понимаете о чём я), свидетельства других людей – косвенные улики, тем не менее, присяжные руководствуются в основном своими чувствами. Фото необходимо делать на фотоаппарат, хотя бы цифровой. Затем необходимо распечатать фотографию на принтере (для этого всем кроме сотрудников типографии необходимо обратиться к игротехнику) – распечатанная и чёткая фотография является доказательством в суде и компроматом вне суда. Если вы хотите иметь по игре фотоаппарат – напишите об этом мастеру по кастингу, без предварительного согласования аппараты на игру допущены не будут.

6) Человек, носящий маску любого вида – неузнаваем. Если вы видели, как этот человек снимает или надевает маску – вы знаете кто он. В другом случае – нет. Голос распознать не представляется возможным, как и одежду. Абсолютная анонимность!!!

Судебная система

Судебная система в Аркхеме опирается на Американскую конституцию и использует прецедентное право. Решение о виновности или невиновности выносит суд присяжных.

В суде присутствуют:

Судья – игротехнический персонаж, следит за регламентом и временем.

Адвокат – игрок, произносит речи в защиту подсудимого и допрашивает свидетелей

Подсудимый – игрок или игротехник, обвиняется в преступлении

Прокурор – игрок, назначаемый капитаном полиции, произносит речи в обвинение подсудимого и допрашивает свидетелей

Свидетели – игроки, жители города, дают показания

Присяжные – игроки, жители города, выносят решение по каждому пункту обвинения

Приставы – игроки или игротехники, следят за порядком

Процедура:

Участники суда приглашаются в суд повесткой. Повестка в суд освобождает персонажа от выполнения действий в фазе цикла, которую он проведёт в суде. Повестка также защищает тех, кто мог бы пострадать от неявки персонажа на рабочее место или в гости. Обвиняемый доставляется в зал суда полицией. В другом случае – приходит сам. Если сам не пришёл по какой-то причине – суд начинается без него со значительными потерями для защиты, так как присяжные могут воспринять игнорирование суда как неуважение со всеми вытекающими.

В зал суда также приглашаются присяжные. Их обычно приглашает 9 или 11. Затем адвокат и прокурор по очереди вычёркивают из списка присяжных по одному человеку до тех пор, пока их не останется 5-7 человек. Выбор присяжных очень важен. Те, кто был вызван и не выбран в качестве присяжного может вернуться к своим делам или остаться наблюдать за процессом.

Зачитывание обвинения: Судья зачитывает обвинения, спрашивает у подсудимого понятны ли они ему.

Речь подсудимого: речь на 2 минуты предоставляется подсудимому (он может отказаться, это не возбраняется)

Представление адвоката и прокурора: по одной минуте Адвокат и Прокурор говорят о своих намерениях.

3 минут выступает обвинение – предоставляет улики и аргументы против подсудимого.

3 минут выступает защита – предоставляет улики и аргументы в пользу подсудимого.

Далее вызываются свидетели – защита и обвинение задают вопросы по очереди по принципу шахматного времени. У каждой стороны есть 10 минут.

После допроса свидетелей объявляется пятиминутный перерыв.

Заключительное выступление обвинения 5 минут, где обращается внимание на слабые стороны защиты и сильные стороны обвинения.

Заклучительное выступление защиты 5 минут, то же самое, только наоборот.

Заклучительное слово подсудимого 1 минута.

Далее присяжные совещаются 10 минут. – Они решают виновен ли подсудимый и насколько. Они определяют степень наказания в случае признания виновным по каким-то пунктам.

Присяжные озвучивают своё решение, оно приводится в исполнение приставами. В качестве меры наказания используется (от самого лёгкого до самого жёсткого) – денежный штраф, публичное осмеяние (персонаж проводят по городу с позорной табличкой на шее, где написано «преступник», жители могут кидать в него несвежими продуктами, моделируется скомканными бумагами), исправительные работы (вместо фаз свободного времени персонаж собирает мусор или работает на одном из предприятий, оплата уходит в городскую казну), 10-20-30 ударов плетью или дубиной (публично, после чего увозится в госпиталь для оказания помощи, удары наносятся не имеющим отношения к делу человеком), заключение в тюрьму (персонаж выходит из игры насовсем в 90% случаев, временные затраты на организацию побега больше чем длительность игры, есть шанс отбить ДО отправки в Бостон).

Комментарии и уточнения:

- 1) Отправка в тюрьму осуществляется так: минут 20-30 отсидка в участке, потом конвой до условной точки и всё, персонаж выходит из игры.
- 2) решение суда окончательно и обжалованию не подлежит
- 3) по идее присяжные должны быть незаинтересованы, в наших условиях это труднодостижимо. Отщепенцев судят. Конфискации нет. При отправке в бостон назначается ответственный за сохранность имущества.
- 4) побои снимаются врачом, он вызывается в качестве свидетеля в суд
- 5) психологическая экспертиза может проводиться до суда, просто если доказать невменяемость - потери могут быть больше выгоды. Признание безумцем несёт автоматическую потерю статуса.
- 6) Большой вес в суде имеет прецеденты юридической практики, решения подобных случаев в истории штата. Информация в интернете есть, адвокаты/прокуроры - можете готовиться.
- 7) На суде люди не получают и не теряют стресс, если сами не захотят получить стресс.
- 8) После проигрыша в суде и исполнения наказания элита автоматически не теряет статус, но это событие может отвратить от неё людей, что скажется на её статусе.
- 9) Бродяги будут отбывать наказание во время фазы свободного времени, они не будут пересекаться с другими жителями города
- 10) Лжесвидетельство это тоже преступление, за него можно получить вызов в суд и получить наказание.

Боевые правила

Боевые взаимодействия на игре осуществляются тремя видами игрового оружия: огнестрельное оружие (моделируется НЕРФом), холодное оружие (ножи, стилеты, кинжалы – моделируются текстолитовыми, деревянными, пластиковыми клинками), дробящее оружие (бейсбольные биты, дубинки, арматура – моделируется ЛАРПом, тямбарами). Зона поражения тела любым игровым оружием – полная, за исключением головы, шеи, паха. Любые приёмы реального рукопашного боя на игре запрещены. Защитное снаряжение на игре представлено в виде моделей бронежилетов (моделируются современной спортивной защитой корпуса). Система расчёта повреждений хитовая. На персонаже без защиты 2 (два) хита. Защита корпуса добавляет 1 (один) хит. Одно попадание из любого игрового оружие снимает по 1 (одному) хиту.

Градация ранений:

На персонаже 2 хита – состояние нормальное;

На персонаже остался 1 хит – состояние ранения, персонаж может говорить, передвигаться только медленным шагом. Место ранения персонаж должен зажимать любой свободной рукой (прижимать ладонь к телу, максимально близко к месту ранения. Ладонь можно на краткое время отрывать от места ранения только для перезарядки НЕРФ – оружия). Это важно, так как свободно действовать при ранении персонаж может только

одной рукой! Такое состояние ранения без оказания медицинской помощи прогрессирует в тяжёлое состояние через 10 минут.

На персонаже 0 хитов – тяжёлое состояние, персонаж лежит, как в оглушении и считает до 200. Если за это время ему не оказана помощь, он умер.

Игровое «оглушение» персонажа моделируется обозначением удара в спину, между лопаток, ближе к шее (но не по шее!) с громким и чётким голосовым маркером «Оглушён!». Удар можно обозначить рукоятью игрового оружия (пистолета, ножа и т.п.) или дробящим оружием. «Оглушить» персонажа нельзя во время боестолкновения. Оглушающий удар не снимает хитов. «Оглушённый» персонаж оседает на землю и с закрытыми глазами считает про себя до 200 (один счёт на одну секунду времени). В этот отрезок времени персонаж беззащитен, он не может двигаться, говорить. Выход из состояния оглушения происходит не сразу, досчитав до 200 игрок может открыть глаза и сесть. В таком положении игрок считает до 30 (один счёт на одну секунду времени). В этот промежуток времени игрок может говорить, медленно передвигаться шагом, но не может использовать никакое оружие, даже для защиты себя. Повторное «оглушение» персонажа возможно без ограничений по количеству.

«Добивание» персонажа – применяется к персонажу с тяжёлым ранением или к оглушённому персонажу, производится любым игровым оружием. Холодным и дробящим оружием достаточно обозначить удар (укол) в разрешённую зону с чётким голосовым маркером «Добиваю!». Для огнестрельного оружия достаточно одного выстрела в разрешённую зону с чётким голосовым маркером «Добиваю!».

Игровое «кулуарное» убийство. На игре возможность совершать «кулуарные» убийства будет доступна не всем персонажам. Кулуарный удар может нанести только персонаж, на лице которого в этот момент надета специальная маска, закрывающая лицо! Персонажи без надетой на лицо специальной маски не могут совершить «кулуарное» убийство. Правила получения и использования специальных масок во время игры относятся к закрытому блоку правил, доступному отдельным игрокам. Специальная маска не является защитой и не добавляет надевшему её персонажу дополнительных хитов. «Кулуарный» удар наносится любым игровым оружием. Для нанесения «кулуарного» удара нападающий кладёт руку на плечо жертвы (после этого сбрасывать руку и вырваться жертве уже нельзя), затем, не снимая руки с плеча, быстро обозначает один удар / выстрел в упор (строго в поражаемую зону), сопровождаемый голосовым маркером «Убит!». Такой «кулуарный» удар снимает все оставшиеся хиты персонажа, включая дополнительные, добивание жертвы не требуется. Если процесс «кулуарного» убийства видели другие персонажи, то, пока на лице персонажа – убийцы надета маска, его нельзя опознать по игре. Другим персонажам принудительно снять маску и опознать убийцу можно только с обездвиженного персонажа (оглушённого или с тяжёлым ранением. Наконец с трупа...). Сам персонаж – убийца может снять с себя специальную маску только в соответствии с закрытыми правилами. Пока на персонаже надета специальная маска, он считается подозрительной личностью, привлекающей внимание других. Как если бы шёл с подозрительным предметом в руках по улице, или шёл в окровавленной одежде. Если кто либо из персонажей в игре наблюдал процесс самостоятельного снятия маски персонажем – убийцей, то это игровой момент, эту информацию можно использовать по игре как угодно. Снятая специальная маска является косвенной уликой при задержании и обыске персонажа. Избавится от специальной маски персонаж – убийца может в соответствии с закрытыми правилами.

Пытки персонажа, проводимые ТОЛЬКО подготовленным палачом ТОЛЬКО в специально оборудованной игровой пыточной не снимают хитов. Подробно смотри правила по пыткам. Игровые побои (домашнее насилие), нужные для снятия стресса, не снимают хитов, пока проводятся в соответствии с правилами по стрессу, без использования игрового оружия! Как только один из участников домашних побоев взялся за оружие – дальнейшая ситуация рассматривается уже по боевым правилам.

Подробнее об использовании видов игрового оружия и защиты:

Игровое огнестрельное оружие моделируется любой моделью НЕРФ – оружия или его аналога другого производителя под стандартный НЕРФ – патрон (синий с оранжевым

наконечником). НЕРФ – оружие весьма желательно стилизовать под настоящее (окрасить или оклеить в цвета, характерные для реального боевого оружия – см. правила по антуражу). Игровой мир допускает использование моделей пистолетов, автоматов и даже пулемётов (по согласованию с мастерами). Не допускаются НЕРФ – гранатомёты, пушки. На игре не будет имитаторов взрывных устройств, ручных гранат. За право иметь игровое огнестрельное оружие с персонажей будет взиматься дополнительный игровой сбор, один раз за игровой цикл, (подробнее см. правила по экономике). После уплаты сбора, на оружие будет ставиться свежий чип. Оружие с просроченным чипом считается небоеспособным, его нельзя применять в боестолкновениях. Количество патронов к оружию не ограничивается. Отстрелянные НЕРФ - патроны допускается подбирать с земли, но только после окончания боестолкновения. Повторное использование подобранных НЕРФ – патронов разрешается не ранее чем через 1 час с момента подбора с земли. Категорически запрещены прицельные выстрелы в непоражаемые зоны (в том числе контрольные выстрелы в упор в голову).

МАСТЕРСКАЯ ГРУППА НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕТ ВСЕМ ИГРОКАМ ВО ВРЕМЯ БОЕСТОЛКНОВЕНИЙ НА НЕРФ – ОРУЖИИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАЩИТУ ГЛАЗ (ЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ)!!! СЛУЧАЙНОЕ ПОПАДАНИЕ В ГЛАЗ НЕРФ – ПАТРОНА ОЧЕНЬ БОЛЕЗНЕННО!!! НЕОДНОКРАТНО ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО МАСТЕРОМ ПО БОЁВКЕ! ВСЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА НЕСОБЛЮДЕНИЕ ДАННОЙ РЕКОМЕНДАЦИИ НА ИГРЕ ЛЕЖИТ НА САМИХ ИГРОКАХ!!!

ВАЖНО! Игрокам следует понимать, что НЕРФ – патроны в условиях игрового полигона являются расходниками. Мастерская группа не несёт никакой ответственности за возможные потери игроками НЕРФ – патронов, а также не принимает чью – либо сторону в возможных спорах о праве пожизнёвой собственности на подобранные с земли НЕРФ – патроны. Все пожизнёвые имущественные споры между игроками на территории игрового полигона во время игры решаются в рамках уголовного и административного законодательства РФ.

Игровое холодное оружие моделируется текстолитовыми, деревянными, пластиковыми (тенировочными) макетами ножей, стилетов, кинжалов и проч. Сувенирные металлические клинки не допускаются. Допуск ролевых металлических клинков рассматривается мастером в индивидуальном порядке. Для допуска в игру общая длина макета холодного оружия (лезвие + рукоять) не должна превышать 40 см. Макеты оружия большей длины (текстолитовые / деревянные мечи, катаны, трости – стилеты и проч. допускаются только после согласования с мастерами по сюжету и по кастингу, так как игровой мир не предусматривает фехтования на клинках). Толщина лезвия макетов должна быть не менее 4 мм. На лезвиях макетов не должно быть заусенцев, зазубрин, острых краёв и углов. Макеты осматриваются мастером по боёвке и чипуются. Мастера оставляют за собой право не допустить в игру макет, не отвечающий требованиям безопасности или антуража. На игре макетами холодного оружия разрешены имитации колющих и режущих ударов строго в поражаемую зону.

Игровое дробящее оружие моделируется ЛАРПом, мягкими тямбарами. В игру допускаются макеты полицейских резиновых дубинок, макеты бейсбольных бит, макеты стальных труб / металлической арматуры (могут быть выполнены в виде мягких тямбар без рукояти стального цвета или под цвет ржавого железа. Подробнее об изготовлении и стилизации игрового дробящего оружия см. правила по антуражу). Для допуска в игру общая длина макета не должна превышать 60 см, не иметь заусенцев, острых краёв и углов. Концы тямбар должны быть закрыты мягкими вставками. Макеты осматриваются мастером по боёвке и чипуются. Мастера оставляют за собой право не допустить в игру макет, не отвечающий требованиям безопасности или антуража. На игре макетами дробящего оружия разрешены удары плашмя строго в поражаемую зону. Уколы дробящим оружием не засчитываются. Фехтование в колюще – режущей технике на дробящем оружии не приветствуется. В правилах по антуражу см. основы фехтования на тростях.

Защитное снаряжение в игровом мире представлено бронежилетами. На игре бронежилеты моделируются лёгкой спортивной защитой корпуса (хоккейной, фехтовальной, специальной НЕРФ - защитой и проч.) при условии её скрытого ношения (под рубашкой, пиджаком, пальто). Защита конечностей на игре не предусматривается.

Допускается в качестве бронежилета использовать настоящий бронежилет, при условии его скрытого ношения. Металлические, кожаные и стёганные доспехи не допускаются. Защита корпуса добавляет 1 (один) хит. Защитное снаряжение осматривается мастером по боёвке и чипуется. Мастера оставляют за собой право не допустить в игру защитное снаряжение, не отвечающее требованиям антуража.

Если вам стало плохо, от того, то с вами делают, отыгрыш приносит пожизненную боль или иной нетерпимый дискомфорт, произнесите стоп-слово КУКУМБЕР. Это слово прекращает любое игровое взаимодействие с данным игроком на конкретный момент времени.

Правила по пыткам

1. Физические

Это пытки, которые подразумевают физические повреждения человеческого организма. Такие как порезы, побои, удушения, синяки, сломанные конечности и др.

1.1. Избиение и побои моделируются четко фиксированными акцентированными прикосновениями (НЕ УДАРАМИ!) рук или тямбар, в ту область, в которую планируется нанести удар.

!Будьте аккуратны. Рассчитывайте силу и инерцию с которой движется ваша рука или предмет, которым вы избиваете. Если вы не уверены, что сможете вовремя остановить удар, рекомендуем вам отказаться от использования данной категории.

1.2. Резьба по человеку моделируется с помощью ларповых или тексталитовых ножей, пил и других инструментов.

!Позаботьтесь о том, чтобы нанесение пореза не было простым проведением по коже, а оставляло следы, например гримом.

1.3. Связывание производится по жизни. Оно должно быть безопасно и не пережимать жизненно важных артерий. Привязывание фиксирует только те конечности, которые фиксирует. Развязать может любой человек. Либо, если с пытаемым перестали взаимодействовать, он может попытаться развязаться самостоятельно.

!При отеке конечностей, покалывании и других несвойственных ощущениях, связываемый игрок должен об этом сообщить палачу, чтобы тот ослабил путы.

1.4. Все оборудование палача обязательно должно пройти осмотр у мастеров.

1.5. Во время сеанса пытки жертва должна отыгрывать боль, например кричать, осыпать палача бранью, стенать и реагировать на каждое действие палача.

1.6. После сеанса физической пытки на жертве должны быть следы побоев, шрамы, синяки и прочие последствия, отражающие именно то, что с ней делали (делает игротехник).

1.7. После сеанса физической пытки, персонаж тяжело приходит в себя, стонет и всячески отыгрышем демонстрирует, что ему больно и тяжело.

1.8. Минимальный отыгрыш последствий один цикл. Время отыгрыша можно сократить с помощью врача. На усмотрение игрока, отыгрыш можно продолжить.

2. Психологические

Это пытки, которые подразумевают психологическое воздействие на организм человека. Такие как запугивание, использование психотропных веществ, компромат, давление на друзей/семью, либо пытки членов семьи/друзей.

2.1. Запугивание, использование компромата, давление на друзей и семью зависит только от ваших актерских и ораторских способностей.

2.2. Использование психотропных веществ моделируется принятием таблеток, кальяном, электронными сигаретами, либо другими средствами, на которые способна ваша фантазия предварительно зачипованными у мастеров.

!Потрудитесь поинтересоваться у игрока, что является жертвой, желательно заранее, переносит ли он табачный дым, в противном случае откажитесь от данного метода.

2.3.Изнасилование моделируется, следующим образом: необходимо снять с себя и жертвы верхнюю часть одежды. Плащ, рубашку, куртку, кофту. (В рамках приличия)

Прижаться к жертве грудью и громко выдохнуть.

2.4. пытки членов семьи, друзей и прочих проводятся по правилам физических пыток, с той лишь разницей, что пытка происходит на глаза у жертвы.

2.4. Все оборудование палача обязательно должно пройти осмотр у мастеров.

2.5. Во время сеанса пытки, жертва должна отыгрывать страх, например кричать, сопротивляться, стенать и реагировать на каждое действие палача.

2.6. После сеанса психологической пытки на жертве должны быть следы и прочие последствия, отражающие именно то, что с ней делали.

2.7. После сеанса психологической пытки, персонаж тяжело приходит в себя, пугается, нервничает и всячески отыгрышем демонстрирует, что ему плохо.

2.8. Минимальный отыгрыш последствий один цикл, если не сказано иного. Время отыгрыша можно сократить с помощью врача. На усмотрение игрока, отыгрыш можно продолжить.

Обыск.

Осуществляется по жизни.

Запрещено прятать игровые предметы или ценности, в не игровой зоне (палатки это тоже НЕ игровая зона), нижнем белье и других неприглядных местах.

Секс.

Секс по обоюдному согласию отыгрывается, совместным поеданием одного яблока.

Активный партнер может слегка придерживать яблоко, для удобства.

Запасайтесь яблоками)

Как это работает.

Каждый игрок, выбирает из предложенного перечня (см.ниже) пытку, которая ломает его сопротивление, далее мы будем ее называть «та самая пытка», эта пытка заносится в паспорт игрока.

Однако, жертва на усмотрение игрока, может расколоться по собственному желанию, даже если палач не нашел к вам подхода. Например, если отыгрыш палача был убедителен или просто понравился вам.

Но, вы не можете умереть во время пытки или лишиться сознания. Да-да, палачи у нас профессионалы!)

Например, игрок, играющий Чарли Брука выбирает «той самой пыткой» побои. И обосновывает это, в его детстве по квенте матушка напивалась и поколачивала своего сына каждый божий день, но Чарли вырос, отказался от матери и постарался забыть этот период жизни как страшный сон. Теперь у него хорошая работа и счастливая семья. Но, по стечению обстоятельств Чарли попадает в переделку, и теперь Мафия обвиняет его в краже очень ценного груза.

Когда Чарли душили, грозились рассказать все про его грязные делишки он молчал и все отрицал. Но, палач решает не церемонится с Чарли и просто избить того, до потери сознания и не прогадывает, так как Чарли рассказывает ему все, даже про то, что его палачи знать не хотели.

Список пыток на выбор:

1. Избиение или побои

2. Порезы Могут быть акценты на какую либо часть тела или конечность. Половые органы, лицо, грудь и.т.д.

3. Удушение

4. Психотропные вещества Любые, либо указание конкретного препарата.
5. Изнасилование Либо домогательство (покушение на изнасилование).
6. Пытка члена семьи Либо кого-либо другого, может быть как точное указание с именем, так и пространное. Например «моя жена Сьюзен» или просто «родственники»
7. Компромат Тайна, либо грязные дела, как из настоящего, так и из прошлого. Угроза рассекретить эти данные пугает персонажа настолько, что он готов пойти на сотрудничество.

Как проходят пытки.

Помещение для пыток.

Для осуществления пыток, палачу необходимо специальное помещение. Помещение моделируется пространством 2х1.5 м , либо 2х2 м, обтянутое нетканкой, с закрытым верхом. Стул, для пытаемого. Стол по желанию. Источники света, палач приносит с собой. Но, наличие света при самом действии пытки обязательно!
Так же, необходимо наличие прорезей для глаз, которые будут закрыты снаружи. Чтобы мастер, либо игротехник могли в любой момент проконтролировать действие.

Процесс.

!Перед вступлением в «пытошную», убедитесь что игрок, ознакомлен с правилами по пыткам и насилию, вменяем и полностью отдает себе отчет о последствиях. Исключения составляют дети до 18 лет. На усмотрение мастера, они могут быть не допущены к данному игровому взаимодействию. В таком случае МГ склонна считать, что палач преуспел в своей задаче и достал нужную информацию.

Чтобы приступить непосредственно к самому процессу пытки, необходимо привести вашу жертву в состояние беспомощной. Сделать это можно путем связывания. Когда жертва связана по правилам и находится в сознании, то она становится беспомощной и может подвергнуться пыткам.
Но, до этого момента, жертва может сопротивляться, не давать себя связывать и пытаться пытки избегать.

Сеанс пытки длится не более 25 минут реального времени.
Нельзя пытать персонажа чаще чем раз в час реального времени.

Сам сеанс пытки делится на 2 части - «Действия» и «Последствия».

В части «Действие», палач совершает манипуляции, обговоренные мастерами и правилами для пытки персонажа.

Персонаж, над которым совершается пытка, действует в соответствии со своим мировоззрением и правилами.

В части «Последствия», жертва сидит на месте пыток, с закрытыми глазами, тихо и спокойно, считается что персонаж в обмороке, в это время палач/игротехник наносит на игрока внешние последствия пытки, если таковые имеются. Например бледное лицо, шрамы, разорванная одежда и прочее.

После этого, палач или кто-либо другой либо приводят жертву в сознание, либо совершают с ней ряд других игровых действий, выносят, топят, прячут и.т.д.

Пытки и Стресс.

Так как пытки, это самое, что ни на есть напряжение, без них не обойтись.

Для Палачей.

Вы испытываете стресс, каждый раз когда у вас не получается расколоть жертву.

За каждую неудачную попытку — 1 пункт стресса.

Будьте аккуратны и продуманы в выборе метода пыток, помните об «Индивидуальном подходе»

Для Жертв.

Вы так же испытываете стресс, от каждой попытки начиная со второй, ведь это неприятно, вы унижены и вам страшно,

Таким образом пытка, если говорить грубо, это игра в подбор варианта. Угадал — получил информацию, не угадал — получил стресс, думаешь как удержать жертву еще час и прочие последствия.

Правила по Медицине

0. Данные правила являются приближенными к состоянию медицины в игровой период, но мы все помним что находимся на ролевой игре, поэтому некоторые данные подверглись моделированию, упрощению или доработкам, в угоду игры и играющим в нее игрокам. Если же вы врач в реальной жизни и заметили неточность или категорически не согласны с написанным, постучитесь в личку к Мастеру по Медицине, быть может, вы найдете ответ на свой вопрос.

Общеизвестные факты о медицине. (То, что известно всем без исключения)

"Люди болеют, все без исключения. Кто-то чаще, кто-то реже. "

На игре существуют несколько состояний больных.

1.Здоров - не нуждается в медицинском вмешательстве. (Боевые правила: 2 хита)

2. Условно здоров – имеются травмы или расстройства (псих/физ), не угрожающие здоровью, но несущие дискомфорт. (Боевые правила: 1 хит или легкое ранение, через 10 минут тяжелое)

3.Болен – имеются травмы (псих/физ), угрожающие здоровью персонажа и несущие серьезный дискомфорт. (Боевые правила: 0 хитов, тяжелое ранение, до 200 секунд)

4. Мертв – не нуждается в медицинском вмешательстве.(Боевые правила: помощь не оказана в тяжелом ранении после 200 секунд)

Напоминаю, перевод в Боевые правила сделан для вашего удобства, но как только больной поступает в руки врача, такие термины как 1 хит, 2 хита, тяжелое ранение, 150 секунд не означают его состояния и расцениваются как бред и лепет.

Пример: Тяжело-раненного больного доставили в клинику, он про себя досчитал до 100, чтобы оценить его состояние он говорит врачу нечто подобное «Я вижу свет в конце тоннеля и полпути я уже преодолел»

"Если жителю города Архкем стало плохо у вас на глазах, вы можете помочь ему"

Правила оказания Первой помощи.

Если житель перед вами находится в ступоре, у него отсутствующий взгляд, он не может ничего сказать похлопайте его по щекам, спросите как его зовут, начните с ним разговор, усадите его, пожалейте, а потом отведите в бар (тссс) или домой, туда где он сможет почувствовать себя защищено и угостите его ..ромашковым чаем, например.

Если же житель истекает кровью, стонет и вы видите это, постарайтесь остановить кровь/ зафиксировать сломанную руку, наложите повязку или перевяжите раны имеющимся под рукой, возможно лучшие бинты сейчас это подол вашей спутницы, действуйте по ситуации! Вы храбрый и умный житель Архэма знаете, что лучшим выходом будет оказание помощи сразу на месте, иначе лечить будет уже некого, а потом срочное доставление пострадавшего в местную больницу. Ведь Лечение может производиться ТОЛЬКО в клинике. И быть может, врачи скажут вам спасибо за сохраненные ценные секунды человеческой жизни.

"В случае болезни жители города Аркхэм обращаются в больницу, где добрые и квалифицированные врачи проводят осмотр, назначают лечение и всячески заботятся о здоровье жителей, а не занимаются дома самолечением"

Правила осмотра больных.

При поступлении в больницу, в каком бы состоянии не поступил больной, требуется его осмотр. Скорее всего вас встретит мед.сестра или мед.брат. Они заведут карточку с вашим именем, временем поступления и симптомах с ваших слов, если вы сможете говорить. После осмотра выносятся предположение о заболевании, которое записывается в карточку и вместе с больным направляется к лечащему врачу.

Во время осмотра, мед.сестра задает наводящие вопросы, которые служат целью выяснить о произошедшем, Постарайтесь максимально честно отвечать на заданные вопросы, от этого будет зависеть успешность вашего лечения. Мед.сестра может попросить оголить ту или иную часть тела, для осмотра. Если пациент не справляется, то мед.сестра оказывает ему всяческую посильную помощь.

!Правила осмотра могут быть нарушены исключительно в экстренных ситуациях. Является ли ситуация экстренной решает Главный Врач или тот, что оставлен за главного.

Правила лечения.

После поступления больного и изучения его карточки, а так же небольшой беседы, добрый доктор назначает лечение .

Врач выписывает то или иное лекарство, процедуры и т.п., назначает сроки и дозировки, а так же частоту посещения больницы.

!Нарушение сроков или дозировок препаратов, может повлечь за собой неприятные последствия.

Важно для всех!

Данная модель медицины является тактильной, что это значит?

Осмотр, наложение повязок, мазей, проведение операций - НЕ возможно на доспехи, костюмы, рубашки, платья, шарфы, шляпы, сапоги. А производится на голые участки тела: руки, ноги, шею, голову, торс для мужчин. Никто НЕ будет вас раздевать до гола, однако если вас ранили в руку или ногу, придется оголить поврежденный участок тела, чтобы врач смог наложить повязку, и да! Чтобы она доставляла дискомфорт и вы действительно смогли почувствовать себя героем с раненой рукой или ногой.

Данные правила не несут своей целью создание неудобных, провокационных ситуаций. Мы НЕ призываем вас оголять попы и груди, а так же настоятельно просим не подставлять их под удар!

Мастерская группа знает насколько щепетильно наши игроки относятся к своему здоровью, поэтому если вы против используемой модели или не хотите чтобы кто-то вас трогал, либо у вас нет настроения, либо другая причина, вы можете подать знак врачу, сказав «Какая у вас отвратительная больница! Мне тут не нравится!» - тогда врач обязан НЕ использовать тактильную модель на вас,

НО ПОМНИТЕ, данный отказ - это ваш собственный выбор заменить отыгрыш на модельку и карточки. Поэтому вместо отыгрыша вы получите карточку с указаниями последствий вашего лечения. Указания на карточке обязательны к исполнению.

!Не переживайте о том, что забудете, в больнице будут висеть плакаты с напоминаниями, такими как эта и напоминанием о том, что слово

«КУКУМБЕР»- это стоп-слово прекращает любое игровое взаимодействие с данным игроком на конкретный момент времени.

Правила по ядам

Отравления и борьба с ядами всегда были частью истории Аркхема. Поэтому каждый человек так или иначе знаком с техникой лечения отравлений и азами приготовления ядов хотя бы на уровне крыс потравить или ядовитые капканы вокруг фермы расставить. Другое дело, что есть признанные специалисты в данном поле деятельности.

Теперь к механике: игротехнически, яд вмещает в себя некоторое постоянное количество единиц, это сила яда. Она складывается из трёх компонентов: метод внедрения, эффект, противоядие.

Эффект отравления: (ВСЕ эффекты заканчивают своё действие ТОЛЬКО после принятия противоядия ИЛИ в конце цикла, когда произошло отравление. Если в эффекте яда сказано тяжёлое ранение – его нельзя вылечить в больнице, нужно противоядие)

Потеря зрения 2 – персонаж не может пользоваться зрением, игрок закрывает глаза и не открывает их.

Потеря сознания 4 – персонаж проваливается в кому, в коме он никак не отвечает на стимулы из игрового мира.

Невозможность двигать ногами 2 – персонаж не может двигать ногами, но может, например, ползти на руках, если хочет.

Невозможность двигать руками 2 – руки персонажа безвольно плетью висают вдоль его тела.

Потеря возможность говорить 3 – персонаж теряет способность к человеческой речи, он ещё может писать, кивать или мотать головой, но любые попытки сказать слово заканчиваются бессмысленным мычанием.

Состояние лёгкого ранения 2 – как в правилах по боевым взаимодействиям, но никогда не переходит в тяжёлое ранение.

Состояние тяжёлого ранения 4 – как в правилах по боевым взаимодействиям, но персонаж не теряет сознание, а агонизирует, мучается, кричит, может передвигаться шагом, но точно так же погибает через 200 секунд.

Невозможность передвигаться без помощи и драться 3 – персонажу нужна помощь, чтобы куда-то переместиться, он также не способен держать и направлять оружие.

Метод внедрения: (как понять, что вы отравлены? Вам вручат игровой сертификат отравления, там будет написан эффект, в некоторых случаях это может сделать игротехник, в некоторых - игрок)

Через посуду 2 – вы выпили из посуды, которую отравитель держал в руках до того, как вы из неё поели/выпили

инъекция 3 – вы были оглушены, связаны или другим образом не сопротивлялись введению вам инъекции

контактный 4 – кто-то держал вас за открытую часть тела около пяти секунд (проверял температуру, считал пульс...), вы одели одежду отравленную подобным образом, полистали книгу, отравленную подобным образом...

распыление 5 – никак. Вы никак не сможете понять, что были отравлены до того, как получите игровой сертификат отравления.

Противоядия: (каждое противоядие обязательно соответствует некоторым эффектам)

Вытяжка из беладонны - Потеря зрения, Потеря возможность говорить.

Настойка из зверобоя - Потеря сознания, Невозможность двигать ногами, Невозможность двигать руками

Концентрат аконита - Состояние лёгкого ранения, Невозможность передвигаться без помощи и драться

Сульфат атропина - Состояние тяжёлого ранения

Это значит, что данные противоядия 100% вылечивают указанный эффект.

Детали:

1) Сила яда, который вы можете сварить зависит от осведомлённости вашего персонажа.

Есть 3 категории людей. Первая – Катчеры (могут варить яд с силой 6), врачи (могут варить яд с силой 5), все остальные (могут варить яд с силой 4, не могут использовать контактный метод внедрения, не могут использовать распыление)

2) Как вы уже наверное поняли, сварить яд с мощным эффектом и простым методом внедрения – невозможно. Поэтому можно сделать ослабленную версию яда. Ослабленная версия яда имеет все те же характеристики, что и нормальная, но лечится ещё одним противоядием.

Пример: обычный яд, передающийся через посуду (2) и лишаящий способности говорить (3). Его сила 5. Но его хочет сварить некий Боб, который не врач и тем более не Катчер.

Поэтому Боб решает сварить ослабленную версию и решает, что помимо вытяжки из

беладонны, вылечивать от этого яда будет настойка из зверобоя. Таким образом, сила яда снижается до 4. И Боб может его сварить.

3) Яды делаются из «ингредиентов», которые можно заказать контрабандой, выменять у других игроков, у Катчеров, у врачей (лекарства из больницы считается как 4 ингредиента) и так далее. Ещё ходят слухи, что ингредиенты можно найти на раскопках и в ночном лесу (некоторые виды насекомых активны только ночью).

4) При изготовлении яда, количество затрачиваемых на его производство ингредиентов равно его силе.

5) Для изготовления нужно отыграть эту деятельность чем-нибудь вроде переливания жидкостей по склянкам, отдать мастерам или игротеху ингредиенты, сказать кто вы и что за яд хотите сварить. Получить игровой сертификат яда.

Смерть

На игре возможна игровая смерть.

Если вас добили, неудачно полечили, отравили или по какой-то другой причине - ваш персонаж умрёт. Это печально, но в некоторых случаях игра за этого персонажа может иметь продолжение, в некоторых - нет.

* Одно остаётся неизменным - вы должны оставаться на месте физической смерти вашего персонажа 10 минут. Спешить вам уже всё равно некуда. Это делается для того, чтобы ваше тело могли обнаружить, отнести к родственникам, на обследование или ещё куда-нибудь.

* Если вас нашли и убежали рассказать всем/привести других людей - и ещё не вернулись. Вы сами выбираете, продолжать лежать отдыхать или "пойти на свет".

* Если вы решили "пойти на свет", то повяжите белую ленту на ближайшее дерево, в ленту вложите свой игровой паспорт, прямо под деревом оставьте ваши игровые ценности (возможно, вы не захотите расставаться с вашим НЕРФ оружием, в таком случае оно по игре считается вышедшим из строя, вы забираете его с собой) вы одеваете белую повязку на голову и отправляетесь к мастерам.

* Нашедшие тело могут его обыскать по игре, задать вопросы про характер ран и так далее (а если игрока на месте уже нет - то придётся подождать до вскрытия).

* После смерти тело так или иначе будет отпето священником и помещено на кладбище Аркхема.

По поводу погребения:

В протестантизме как такового обряда нет, чисто технически там нет ни четко определенного времени бдения, ни ритуала. Поэтому будет так:

0) Тело относится к гробовщикам, где его "приводят в порядок" они готовят бумагу с именем погибшего, им сообщают, что нужно вырезать на кресте, который будет помещён на кладбище.

1) Далее "тело" относится к священнику. Священник показывает, куда положить тело, и говорит, когда будет панихида, обычно в фазе свободного времени.

2) Панихида, где читается отрывок из Библии и родственники и друзья могут высказаться.

3) Закапываем и читаем 22 Псалом - "и если пойду долиною смертной тени". Гробовщики закапывают бумагу с именем в землю, ставят крест из веток и вешают на него табличку с именем и надгробной надписью.

4) Поминки все устраивают у себя, священника звать как минимум желательно)))