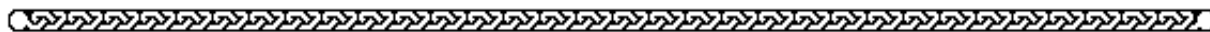


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Звездный тракт

Список блоков:[Общие правила, разное](#)

Блок: Общие правила, разное



Дорога... Почему при словах «капитан», «путешественник», «всадник» загораются глаза у мальчишек? Чем манит нас муза дальних странствий, отчего запах дыма костра кажется нам дорожке дыма печной трубы? В дороге каждый один - и не один, свободен, но сам берет на себя обязательства, может творить все, что взбредет в голову - и делает то, что должен. Дорога - битва с самим собой и разговор без собеседника, возможность проверить, чего же я стою на самом деле. И вкус победы на обветрившихся губах. Пройденный перевал, мертвый лев у ног, человек, которого спас. И падая в грязь под грузом, замерзая январской ночью у чужого порога, захлебываясь волной, я цепляюсь за жизнь зубами - я знаю, зачем иду. Если я вышел в путь - я достигну цели, потому, что иначе не может быть. Нет такого препятствия, что могло бы мне помешать. Бедность - на дороге нет денег, разлука - спутники всегда находят друг друга, смерть - я вернусь на дорогу снова. Только я сам решаю, когда мне уйти с дороги - в мир или в ничто. На дороге могут убить - но скорее всего не в спину, могут ограбить, но не отнимут последнего, могут предать - и не станут подкидывать стекла в сено лошади. Я доверяю встречному - он такой же роддер, как я. И при том - я один в дороге. Мой маршрут - это мой маршрут, я вышел в путь, как родился - и так же уйду однажды. И поэтому чудо чудес - если двое смогли соединить дороги. Я иду - и тракт течет сквозь меня. Я ищу - и меня находят. И, пытаясь понять, что позвало меня в дорогу, я постигну - зачем появился на свет. Удачи в пути - мне и тебе и всякому, кто отправится после нас...

Игра будет проходить 30 августа — 2 сентября, под Москвой, (вечер среды — начало заезда; с заката солнца в воскресенье до вечера понедельника — разгрузочный лагерь). Информация о полигоне закрыта. Ориентировочное количество игроков — не более ста человек. Ориентировочный размер полигона — не менее 10 км в длину, около 1 км в ширину.

О персонажах

На дороге можно встретить любого персонажа из любого места и времени. Персонажа следует воспринимать так, как он выглядит и ведет себя. У всякого персонажа есть настоящее имя, мир, где он родился, цель, ради которой он оказался на Звездном Тракте и карманное зеркальце. Физические возможности тел различаются так же, как сила людей в нашем мире, то есть ни бессмертных, ни неуязвимых, ни сверхмогучих в пути не встретишь. Магические, мистические и прочие силы, артефакты, зелья и снадобья действуют постольку, поскольку в них верят. Единственное исключение — если в теле

погасла искорка жизни, раздуть ее снова нельзя. Убитый персонаж возрождается в новом теле на другом участке Дороги, но на игре это не моделируется (игрок уезжает с полигона или дожидается конца игры в лагере техперсонала). Из известных всем мест и предметов на Дороге есть Дом на Обочине, Книга Станных Путей, где любой персонаж может оставить весточку (в т.ч. прислать эту весточку до игры, чтобы ее вписали в Книгу) и дорожные знаки (трактуются на усмотрение персонажа).

Далее перечислены персонажи, которые могут достичь тракта, если этого вдруг захотят. Двенадцать женских, двенадцать мужских имен — людей и образов одновременно. Подавать заявки на эти роли не рекомендуется.

Ланселот	Цири
Морган Мэган	Моргана
Орландо	Таис Афинская
Снусмумрик	Фрези Грант
Юкки	Герда
Одиссей	Ассоль
Геббельс	Мэри Джипси
Синдбад-Мореход	Мать Мария
Януш Корчак	Мэри Поппинс
Мэглор Скиталец	Марина Цветаева
Гаммельнский Крысолов	Снежная Королева
Искандер Двурогий	Китиара

О модели

Игра идет круглосуточно, непрерывно, без тайм-стопов. Расстояние и время соответствуют реальным. Все имущество на игре — игровое. Все вещи есть то, что они есть плюс то, как видят их игроки (то есть деревянная миска может быть одновременно и посудой для еды и святым Граалем).

Реальных денег на полигоне нет. Все деньги, которые игрок привез с собой, перед игрой сдаются в «мастерскую сберкассу» под расписку, после игры выдаются обратно, в противном случае мастера не несут ответственности за их сохранность. Ценность товаров и услуг определяется по договоренности, обычная валюта Дороги — бартер. Все вещи, которые попали к игроку по игре, после игры возвращаются хозяину или (если хозяина не найти) мастерам. Если персонаж дарит вещь персонажу, он дарит ее по жизни. Все разговоры и действия на игре воспринимаются как игровые, исключая ЧП, угрожающие жизни игроков. Если человек хочет выйти из игры, он покидает полигон. Каждый игрок находится на полном самообеспечении. Кому-то можно воспользоваться гостеприимством Дома на Обочине, но не для всех персонажей это логично. При необходимости в Доме можно получить реальную медпомощь. У каждого игрока есть свисток, с помощью которого он может подать сигнал бедствия «по жизни». Все, кто слышит этот сигнал, приходят к игроку на помощь.

Все физические воздействия, не дающие телесных повреждений, идут по жизни. Будьте готовы, что «по игре» вашему персонажу могут отвесить пощечину или пинок, при этом игрок не желает вам зла и не хочет обидеть. Вступать в рукопашный бой или применять

другие методы физического воздействия к игроку можно, только если вы абсолютно уверены в собственном самоконтроле.

Единственное, что моделируется — оружие, свойственное персонажу (деревянные текстолитовые клинки, водяные световые шариковые пистолеты; прочее — по договоренности). Боевое взаимодействие идет на доверие, игрок сам определяет тяжесть раны. Повреждения (отрубленные конечности и тд) — на отыгрыш. Чтобы убить персонажа, необходимо добить его (выстрелить в голову, перерезать горло и тд), тяжелораненый, но не добитый персонаж может как умереть от ран, так и цепляться за жизнь столько, сколько сочтет нужным. Если игроку нанесена серьезная пожизненная травма, виновник прекращает игру.

Порядок заявки

Заявки только индивидуальные. Парные вводные от игроков, знакомых между собой, не принимаются. Последний срок подачи запросов — 10 августа, далее никаких оправданий не принимается. О персонаже, который выходит на дорогу, знают сам игрок, его мастер и главный мастер. Если конфиденциальность нарушена, роль аннулируется.

Чтобы попасть на игру, следует: найти персонаж, у которого хватило бы желаний, сил и стремления выйти на Звездный Тракт; подать запрос на приглашение (краткое описание персонажа + краткую информацию об игроке); получить приглашение; выбрать себе мастера; выслать подробную вводную; переговорить с мастером лично и сдать ему взнос; получить информацию о расположении полигона и способе заезда; выехать на игру.

Игроки моложе 21 года на игру принимаются в порядке исключения, моложе 18 лет — не принимаются вообще. Мастера оставляют за собой право отклонить заявку на любом моменте разработки. Взнос составляет: для москвичей и жителей дальнего зарубежья 120 рублей, для всех прочих — 60 рублей. На полигоне взносы не принимаются.

Порядок заезда

По прибытии к полигону человек попадает в лагерь техперсонала, где он может остаться до момента выхода в игру. Там же можно оставить ценные вещи и личное имущество. С момента начала игры в лагерь техперсонала можно обращаться в случае ЧП, угрожающих жизни игроков, конфликтов с местным населением и прочих серьезных пожизненных неприятностей. Там же можно остановиться, если персонажа убили до окончания игры. Туда же следует сдать все приобретенные на игре вещи, если не удалось найти их хозяина. Выход в игру осуществляется так: игрок собирает все вещи, с которыми стартует, и выходит на полигон (расстояние до места игры — не менее 3 км). По дороге ему следует найти некую вещь и оставить некую вещь. Полигон начинается после первого Дорожного знака.

Техника безопасности

На полигоне следует: беречь живые деревья; ликвидировать за собой костровища (вырезать дерн с вечера и закрывать рану утром); заливать огонь, уходя со стоянки; жечь или закапывать весь мусор после себя. Дорога не любит хамов и неумех. Учитывая экстремальную обстановку, нервное напряжение и незнакомую местность, лучше быть осторожнее с алкоголем. Поэтому же хорошо иметь при себе аптечку первой помощи. При подборе снаряжения учтите, что днем игроку скорее всего придется пройти километров десять, а ночью — стоять одному. В случае контактов с местным населением — постарайтесь решить дело миром и обязательно оповестите техперсонал. Будьте внимательны, **остерегайтесь стоборов.**

Мастерская группа «Трилистник»

Вероника Батхан (Ника)
Светлана Вязкова (Венди)
Анатолий Жестов (Сволик)
Вячеслав Султанбаев (Эльдом)
Денис Юдин (Тэл)

Мастерская группа благодарит мастеров игры «Сказание об Ищущих Рассвет» за идею игры, Михаила Лернера, Игоря (Дельта), Маргариту Шабанову (Аэни), Андрея (Джулиана), Горлум Остинг и Алексея Селиверстова (Архивариуса) за помощь в разработке идеи.

Способы связи:

Ника: nikab@yandex.ru
taribird@hotmail.com
Венди: vendalaine@pisem.net
Сволик: svolik@mail.ru
Эльдом: eldom@narod.ru
Тэл: tel@freemail.ru

Писать с Subj: «Звездный тракт».

Телефон для связи: (095) 451-6137 — Ника, Тэл

Предупреждение игроку.

Собираясь на эту игру, ты доверяешь всем людям, которых встретишь на полигоне. Ты знаешь и веришь, что никто не станет воровать твои вещи, обламывать тебя «по жизни», ломать игру. И понимаешь, что другие ждут от тебя того же. Ты готов к тому, что никто не обязан кормить тебя, лечить и предоставлять ночлег. Но помни, что игроки — вместе с тобой строят эту игру. Помоги игроку, если ему нужна твоя помощь, и не стесняйся принять ее сам. Ты сам отвечаешь за все, что сделаешь на игре, твои победы и поражения принадлежат тебе. Мастер в этой игре — не более, чем путеводитель, ты сам выбираешь трассу. Будь осторожен, но ничего не бойся. Иди вперед и придешь.

2.0.0.3